

# Salut, les petits !

PAR FRANÇOIS COULON



**A** l'heure où beaucoup d'éditeurs de logiciels de loisirs sont tentés de sauter la tête la première dans la grande salade du CD-ROM (au risque d'en ressortir les deux pieds devant) les petits auront-ils une part du gâteau de la tarte à la crème du tout-interactif ? Attaque personnelle...

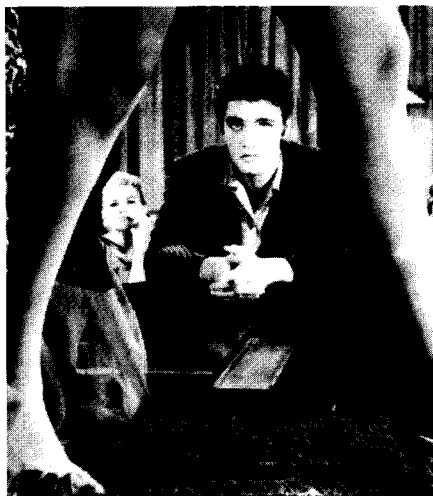
Hier éditeur à *Ere Informatique*, aujourd'hui mentor du label *Cryo*, Philippe Ulrich sera-t-il demain le maître du monde ? Du monde ludique s'entend, car c'est à Bernard Jolivat de *Micronews* (1) que le gourou de l'informatique conjugue à la première personne du futur a confié ses pensées. Finalement, c'est moins quand il livre ses postulats (qu'on pourrait résumer violemment en : "l'Avenir, c'est le CD-ROM et moi") que lorsqu'il déclare "*en tout cas, c'en est fini du petit développeur isolé dans son coin*" qu'il se fourre le doigt dans le connecteur (2).

Allez, allez, l'introduit du concept des *biogames* (3) est loin d'être un imbécile, et on doit à ses talents de producteur plusieurs des meilleurs logiciels français. Le bougre n'a d'ailleurs pas vraiment tort. On pourrait même ajouter qu'à force de répéter la même chose depuis des années -sur l'air de : "le CDI/CD-ROM va tout balayer, d'ailleurs je prépare quelque chose dessus dans le plus grand secret"-, il finira bien par avoir raison un jour ou l'autre (4). Ce n'est même pas qu'il prenne ses désirs pour des réalités, puisqu'en endossant le confortable chasuble de thuriféraire d'une plus grande répartition des tâches et de l'augmentation des effectifs de développement, il ne fait que confirmer une tendance sans doute inéluctable chez les éditeurs institutionnels. Ulrich raisonne simplement de façon *totalitaire, stricto sensu* en s'imaginant que c'est l'intégralité de la future scène de l'*entertainment software* qui épousera ses conceptions comme un seul homme.

Pour paraphraser un autre doctrinaire, on pourrait asserter qu'il n'a que globalement raison. Car si l'on se dirige vers un logiciel de loisirs assimilé à une oeuvre audio-visuelle (5), il faudrait

peut-être tenir compte du fait que dans n'importe quel marché artistique arrivé à maturité, ce sont plusieurs tendances qui coexistent sur la double (et très réductrice) échelle *mercantilisme/désintérêt - conservatisme/innovation*. Elles sont nécessaires et, d'une certaine façon, interdépendantes.

Ulrich, de son côté, s'inspirait dans son *Arche du Captain Blood* des effets spéciaux de 2001, *a Space Odyssey* de Kubrick (1968) et empruntait le titre *Captain Blood* au roman de Raphaël Sarbatini (*Scaramouche* en français) porté pour la première fois à l'écran par Michael Curtiz (en 1935).



Sachant qu'il concocte actuellement une adaptation informatique du film *Dune* de David Lynch (1984), lui-même adapté du célèbre roman de Frank Herbert (1965), on peut se demander s'il choisit la façon la plus évidente de faire avancer le schmilblick de la modernité et la recette la plus radicale pour créer "*une nouvelle génération de softs*".

Il est possible en tout cas de tableer sur l'émergence prochaine d'un contre-

pouvoir à l'académisme, facteur de pluralisme et équivalent informatique des producteurs indépendants dans le cinéma ou des labels alternatifs en musique. Ce serait, paradoxalement, une condition *sine qua non* à la banalisation de "l'art informatique". Et sauf à croire que Elvis Presley a inventé le rock'n roll ou Philippe Ulrich la science-fiction, il faut bien admettre que l'innovation vient du bas.

A l'heure où des films à budget touti rikiki mais à recettes maousses costo comme *Sidewalk Stories* ou *Roger and Me* (6) tiennent l'affiche durant plusieurs mois, à l'heure où le rap, musique populaire et bricolée s'il en est, bouleverse notre univers musical, affirmer que la micro devra se mettre *forcément* à celle des grandes équipes n'est-il pas un peu péremptoire ?

Les gens comme Philippe Ulrich auront un rôle essentiel dans la micro de demain. Ce n'est pas pour cela qu'ils monopoliseront tout le casting. Finalement, ils ne se trompent qu'un tout petit peu : l'ère des équipes indépendantes n'est pas révolue. C'est seulement qu'elle n'a pas encore commencé.

1. n° 47 juin 1991

2. Surtout n'allez pas croire que votre serviteur, lui-même petit développeur carrément isolé dans son coin, profite par la ruse des colonnes qui lui sont allouées pour défendre mesquinement ses plates-bandes...

3. Jeux à univers évolutif

4. Cf les affres de l'Evolution dans la chronique du numéro précédent

5. Ce que le législateur a fait en 1985, le public pas encore, mais à quoi tout le monde dit aspirer, exceptés quelques essoufflés.

6. Distribués par de grandes compagnies, comme quoi il y a moyen de s'entendre...