

En arrière, toutes !

PAR FRANÇOIS COULON

Haro sur les pincettes, qu'on se le dise tout net, l'informatique stagne. Mieux, elle recule. On s'imaginerait, informaticiens en (forte) tête, la souris pointée vers des lendemains binaires. Tout faux. L'informatique, c'est un peu comme la lambada, on brasse de l'air et on fait surtout du backspace à répétition.

"Allons donc, si nos missiles guidés par laser font dans le bistouri cybernétique, MS-DOS ne peut pas être si mauvais que cela !". Sûr que dans le civil on a quand même vu du paysage depuis les cartes perforées au burin, mais sacré nom d'un Patriot, si nos brouettes de pacifistes bêlants étaient bricolées avec le même budget, nos micros illico survitaminés mettraient du coup beaucoup moins de temps à copier une disquette. Illustration concrète, on initialise son générateur de nombres aléatoires et on pioche (presque) au hasard. Dernier-cri : Unix, pardi ! Après l'invention des souris rapides, des fenêtres ergonomotruces et des menus déroutants à étages, let's go back to the roots. C'était bien la peine qu'Apple s'esquinte la calebasse pour en arriver là. Gardez vos mémoires à tores les enfants, ça va coûter bonbon.

Et s'il n'y avait qu'Unix pour séniler la micro, on hausserait les épaules, pfff !, ce ne serait pas bien grave. Mais nos pécés remontent aussi le temps de l'extérieur. Le ringard-revival se programme et se voit à la fois. Orwell, wake up ! On se trouve pris par le Saint-Esprit à brammer les capacités grafikésonores des dernières trouvailles techno-théologiques, et la main sur le cœur, on se gondole et se gausse en courbe sur les grands anciens des années 80. Nous sommes tous des plocus amnésiques qui, programmant une baignoire à eau tiède, s'imaginons avoir inventé l'audio-visuel. Bah ! C'est bien parce que l'informatique a oublié d'avoir de la mémoire que nous ne nous rendons pas compte qu'un son numérisé (d'une durée décente) sur une machine (achetable) se situe péniblement au niveau de la qualité sonore des phonos des années 30. Et que tout ce que ce

même raffiot sera capable d'afficher ne vaudra jamais, en transpirant un bon coup, qu'un 625 lignes vieillissant.

Les courts-métrages d'images de synthèses planchées par les grosses usines à gaz ne feront rien à l'affaire. Engoncées, amidonnées par des informaticiens sans âmes, les animations restent le doigt sur la couture du câble. Bien sûr, les brosses à dents volantes qu'on montre à Imagina cèlèrent à tout va. D'une année sur l'autre, on rajoute bien un gobelet fractal ou un tube de dentifrice en ray-tracing-carrément-démentiel-à-programmer. Et on murmure que dans dix ans, peut-être, il serait possible d'ajouter une serviette-éponge d'un réalisme époustoufflant. Bref, on ne sort guère du purement sanitaire. Vivement demain qu'on se lave.



Ça fait de la peine à écrire, mais le signal numérique a encore quelques longueurs de retard sur le bon vieil analogique des familles.

"Hé l'ancien combattant, le CD-I qui vient-l'an-prochain-depuis-dix-ans, ça

va pas être du pipeau ! C'est marqué dans le journal (en papier)". *Sûr que non mon loup, sauf que tu en seras peut-être déjà au stade contemplatif quand c'te gazinière sera dispo chez Mammouth.* By Jove !, c'est vrai que le CD-I nous changera bien des pixels calibre gros petit-pois. Quarante-cinq minutes d'animation plein-écran en vingt-quatre images par seconde, j'en connais qui en frétille d'aise. Sans penser que le contenu du cédéhi (japonais) risque bien, technique ou pas, de ressembler plus à Bioman qu'à du Kurosawa.

En attendant, les "développeurs" (schnürk !, quel vilain mot) se sont déjà stocké une excuse toute trouvée pour faire du cellophané. On connaît la bonne vieille rengaine récurrente.

"Si au moins mon TSR-80 avait 48K de mémoire comme le nouveau prototype qui va sortir, je pourrais enfin animer plusieurs sprites à la fois et donc faire des jeux intéressants". (version 1980).

"Si au moins mon Apple II avait 512 couleurs comme le nouveau prototype qui va sortir, je pourrais enfin avoir accès à l'intelligence artificielle et donc faire des jeux intéressants." (version 1985).

"Si au moins mon Atari ST pouvait être interfacé avec le cerveau comme le nouveau prototype qui va sortir, je pourrais enfin créer une interface-utilisateur instinctive et donc faire des jeux intéressants." (version 1991)

Bien sûr, Jelly Roll Morton a attendu l'invention du quarante-huit pistes numérique pour être génial. Et moi, je mets mon câble RS 232 à couper le beurre que le conservatisme est bien la chose la plus dure à faire évoluer.