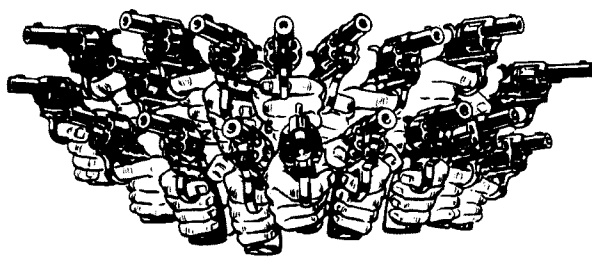


Réalité : l'air de rien

PAR FRANÇOIS COULON



Le mythe de la réalité, présentée comme la référence à atteindre, masque plus un manque d'autres perspectives qu'un attrait immodéré pour le quotidien. C'est la vie. Dans une informatique qui tente de tout rationaliser, y compris la nature humaine et sa propre création audiovisuelle, "réalisme" est un étalon moins complexe que "originalité" ou "sentiment"...

On se rendait déjà compte que l'amélioration des capacités graphiques des ordinateurs, loin de permettre l'émergence de nouveaux styles picturaux, avait surtout fait épaissir le compte des fabricants de scanners à plat. En gros, plus ça va, plus ça ressemble à la télé. Cent-cinquante ans après que la peinture se soit libérée du figuratif gnian-gnian, la micro en est encore à s'extasier devant des écrans "parce c'est ressemblant". A part quelques jeux d'arcade, réputés pourtant être les moins culturels, la seule esthétique qu'elle a pu créer tient à des limitations (gros pixels, couleurs pête-à-l'œil, sprites, musik robotik et répétitive) sur le point de disparaître. Le mythe a la vie dure : on utilise encore des fontes de caractères "calculatrice" pour l'évoquer.

Etendue des dégâts : avant même que les synthétiseurs soient disponibles en grande quantité, Kraftwerk inventait une incroyable silicon-pop qui préfigurait le rap, le rock industriel, et allait faire piquer du nez la musique planante. Si on y ajoute le raggamuffin et la house/techno (qu'on ne peut malheureusement pas ignorer, aussi broutante soit-elle), l'électronique utilisée par des non-informaticiens a permis la création de la plupart des styles musicaux depuis deux décennies. Pas mal. De son côté, le jeu micro a poussivement lancé trois personnages à peu près crédibles : Mario à l'obstruction (Nintendo réservant impitoyablement le moindre espace publicitaire qui lève la tête), Leisure Suit Larry à l'ancienneté (son auteur, Al Lowe, devant être au cinquième de la série) et Pac Man, parce qu'il est une des rares créations purement informatique (1). Pas terrible. On se dédouanerait trop facilement en prétendant que les limites de la popularité des jeux vidéo sont celles des machines :

ce serait négliger le feed-back de l'offre sur la demande et cela reviendrait à penser que ce serait d'abord aux femmes et aux plus de vingt ans, ignorés d'emblée, d'acheter un ordinateur et d'attendre que les éditeurs s'intéressent à eux (2).

Grandes eaux

Une des explications à ces carences pourrait être une tendance du monde informaticien à vouloir tout rendre objectif. Nous ne ferons pas ici l'affront aux lecteurs de Terminal, ni au reste de l'humanité non-informaticienne, d'expliquer que la vie est un chouïa plus compliquée et que ce qui est rationnellement mieux ne résiste pas toujours à l'épreuve d'une nature humaine qui a décidé que ce qui serait le moins performant/pratique (porte-jarretelles, couverts en argent, ketchup en bouteille de verre, photo en noir et blanc) serait le plus chargé d'affectivité. La réalité, ou plutôt une image lyophilisée de la réalité que serait le réalisme, sert donc d'étalonnage à une bonne partie de la production ludique. Inconvénient : la plupart de nos congénères pour qui la réalité ne présente pas d'intérêt particulier (3) ne se sentent pas concernés. Avantage : assigner la vérité à un poste déterminé est une attitude intellectuellement reposante (des étudiants des écoles de commerce évaluent bien les qualités personnelles en fonction des revenus), tout comme placer ses espoirs d'évolution du jeu dans les progrès futurs du matériel évite de se poser des questions créatives, humaines et immédiates. On comprend que la route vers la logique floue ne soit pas un long fleuve tranquille.

Le multimédia et la réalité virtuelle, qui est plutôt un fantôme matérialisé, font aujourd'hui resurgir les vieilles chimères de l'oeuvre totale. Ce n'est ni plus ni moins que la continuation à la puissance trois de l'illusion objectiviste développée dans les jeux informatiques : celle de penser qu'en faisant le siège des canaux perceptifs (yeux, oreilles, mains, bientôt trou du cul ?) et en diminuant la latitude d'interprétation du joueur, on arrivera à donner des sensations plus intenses. Un procédé, présenté à Imagina, d'impression d'image directement sur la rétine (à l'aide d'un laser à faible intensité) confirme clairement l'intention d'injecter directement dans le corps humain des informations qui échapperont à son contrôle. L'idée paraît choquante quand on la conjugue avec celle -formidable- de l'interactivité, ayant au contraire pour effet de permettre au joueur d'appréhender un espace imaginaire de différentes façons. Comme les sit-coms qui, à défaut d'humour, tentent de nous amuser en nous suggérant par des rires samplés l'effet de l'hilari-

1. Sa popularité est telle qu'un dessin animé "Pac Land", un pathétique topinambour, en a été tiré, dont on s'est bien entendu empressé de faire une adaptation informatique, tout aussi consternante que "l'original". A noter aussi que la musique de Pac Man est signée d'Haruomi Hosono, ex-membre du Yellow Magic Orchestra de Riuychi Sakamoto, également auteur de nombre de bandes-sonores de jeux vidéo de la grande époque (Pole Position, Xevious, Dig Dug...).

2. On voit bien que les jeux de café, qui ne nécessitent pas d'engagement financier important, ne sont fréquentés que par un public très ciblé, et que les taux d'équipement en micro des ménages sont sans commune mesure avec ceux des PME (de l'ordre de 75%) où, grâce à des réponses adaptées aux attentes, la révolution informatique est déjà derrière nous.

3. A quand un simulateur de métro aux heures de pointe avec synthèse olfactive?

4. On citera également et encore une fois l'oeuvre du génial Tex Avery, qui utilisait l'image comme une fenêtre sur un univers absurde qui ne se limitait pas à ce qu'on pouvait y voir. Bien avant la naissance de la BD moderne, Avery avait compris le parti qu'on pouvait tirer d'une action évoquée hors du petit théâtre de l'écran rectangulaire.

té à défaut de pouvoir proposer sa cause. L'informatique, pour un domaine qui se préoccupe aussi peu des questions d'intégrité des oeuvres, veut investir par la force le joueur dans des sensations non-modulables en fonction de sa personnalité...

Le point le plus préoccupant ne semble pas les dangers supposés (accoutumance, déséquilibre...) des jeux vidéo et des univers virtuels, sur lesquels les conjectures n'ont égalé que les exaltations futuristes de certains journaux micro, à qui n'importe quel projet un peu innovant fait perdre toute raison critique. L'avenir nous le dira, mais la grande erreur semble être plus d'ordre artistique que médicale. Une oeuvre, quelle qu'elle soit, n'est jamais une entité auto-suffisante, elle garde toujours une part de malléabilité, de sa forme la plus archaïque à ses expressions les plus récentes : la légende (et sa version moderne l'histoire drôle) fluctue au gré des conteurs, le roman amorce la création d'un univers visuel chez le lecteur. La bande-dessinée a su remarquablement suggérer le mouvement et provoquer le rire sans même montrer le gag : Astérix va à la rencontre d'un légionnaire, qu'on retrouve en chapelle à l'image d'après, alors que le gaulois poursuit son chemin comme si de rien n'était. Le schéma fait appel aux capacités d'extrapolation du lecteur, qui rit de ses propres conclusions, alors que le dessin de la bagarre par le détail aurait eu un impact

bien inférieur (4). Les adaptations en dessin animé des personnages en deviennent intolérables : d'un coup, on viole le spectateur en lui imposant des voix et une cinétique qu'il s'était batties au fil des albums.

Périphérique

L'informatique, qui se berce à la douce mélodie démagogique de la linéarité de l'impact émotionnel (plus c'est gros/fort/bruyant/coloré/réaliste, mieux c'est), ne fait pas autre chose que de la pornographie. La pornographie, c'est l'idée que l'effet (en l'occurrence l'es-moustillement lubrique) est proportionnel à une échelle objective (grosceur des plans, nudité, taille de la queue et diamètre des roploplos). Les films X amusent les orang-outangs. Les humains, qui eux marchent à l'érotisme, ont inventé le truc le plus spéculatoirement bandant qui soit : la pudeur. En créant des univers où tout est montré, et qui ne contiennent en général pas d'autre chose que ce qui est montré, l'informatique donne l'impression d'avoir envie de gaver le joueur, d'en obstruer tous les sens. Et encore, face à un écran, garde-t-on une distance, un recul que tente de supprimer l'univers virtuel. L'humain doit-il devenir un périphérique connecté à la machine, qui pourrait lui donner des ordres, mais n'aurait pas plus de

LE RAPPORT À L'HISTOIRE

On a beaucoup polémique sur l'opportunité de sortir des jeux inspirés de la guerre du Golfe Persique, en particulier sous la forme de scénarii pour simulateurs d'aviation de combat. Aller bombarder, à bord de son F119 virtuel, les riants faubourgs pixelisés de Bagdad est en effet un goût particulièrement exqu, qui n'a pas manqué de plaire à nos très patriotiques amis d'outre-Atlantique. On aurait tout cependant de commettre des excès dans un sens ou dans l'autre. L'obsession du réalisme (et autres dévotions, comme l'exactitude de toutes les données difficilement vérifiables chez les concepteurs de jeux de simulation militaires, comme tout rien...) ne date pas de la dernière rafale. Les éditeurs ont collé à l'actualité avec plus de zèle que quand ils cherchaient à reconstituer la première guerre mondiale ou du temps où l'uranium était les adversaires désignés.

D'un autre côté, il est difficile de tout accepter comme si de rien n'était, spécialement quand on se rend compte qu'un jeu, et qu'un jeu ne pourrait pas prêter à débat autrement que sur le terrain de son efficacité ludique, mais le souci du détail des logiciels, et avec quelle constance dans le premier degré, nous ont habitués. Les notices des logiciels de Microprose (grands spécialistes des simulations de combat, et qui ont toujours eu la main sur le coeur qu'ils ne font pas de politique), on comprend bien que c'est un jeu de guerre, un passe-temps innocent. Après tout, peut-on demander aux américains d'avoir plus de sensibilité politique et historique que dans les feuillets ?

L'arrêt momentané des émissions des principaux régimes communistes a d'ailleurs permis de révéler les professionnels de la bipolarisation. Presque du jour au lendemain, leurs jeux se sont transformés en littérature démodée par les événements, comme Balance of Power II, paru en 1989, qui simulait la géopolitique de la planète pour l'année... 1991. L'industrie se trouve obligée de se réinventer, sur Cuba, le cartel de la drogue ou la politique-fiction en imaginant, sans trop y croire, des scénarii contre une Russie de 1955 où les conservateurs communistes auraient repris le pouvoir.

Mais il n'y pas que les américains pour nous faire rire. Depuis deux ans, on prévoit pour la télévision, sur les écrans de nos têtes blondes, le déroulement de jeux nazis que personne n'a jamais vus. Les partis d'extrême-droite en France comme en Allemagne, et en considérant la dérive de la diffusion des disquettes, il n'y a finalement pas lieu de s'étonner outre-mesure. En attendant, quand à l'idée que circulent dans des réseaux clandestins incontrôlables des jeux de guerre contre les Juifs, tout en ne voyant pas d'inconvénients à ce qu'on puisse acheter dans une boutique de jeux vidéo anglo-américaine où l'on bombarde des musulmans, ne sont-ils pas ces mêmes jeux vidéo qui trouvent plus scandaleux que la drogue fasse deux cents morts par an et que l'on compte cent mille âmes, ou plus grave l'invasion de l'Europe que l'occupation de la Palestine ?

marge d'interprétation des informations recues en retour que n'importe quelle imprimante ? Postscript a beau être très compliqué, on permettra de se faire une idée un peu plus haute des humains.

Les premiers temps de la micro ludique avaient au moins un avantage : les envahisseurs cubistes, à peine bruyants, étaient des évocations plus que de représentations. Très vite, sans s'en rendre compte, les joueurs faisaient les bruitages eux-mêmes. La technique le voulait, aujourd'hui elle ne le veut plus. Le problème quand on dit ça, c'est qu'on a l'air de refuser le progrès, même si on est plutôt pour. Le problème, c'est surtout que les informaticiens sont propulsés au devant d'outils dont ils ont eu le temps de lire le mode d'emploi, mais pas celui de réfléchir à ce qu'ils pourraient bien en faire. On dit souvent, pour éviter tout

débat de fond, que l'informatique est encore au temps de Méliès. Après plus de dix ans, l'alibi commence à s'user : la micro en est déjà au moteur à hélice. Et les logiciels, encore à l'âge de pierre.

Et si, au fond, tout ceci relevait du faux-procès ? Comme celui qui consiste à reprocher à Sulitzer ne pas écrire ses produits manufacturés (qui présentent une frappante similitude extérieure avec des livres). Idiot : en veut-on à Calvet de ne pas être en personne sur les chaînes pour donner un dernier petit coup de boulon aux 205 ? Les éditeurs et les auteurs ont-ils l'envie de créer de nouveaux modèles culturels, pour qu'au moins on puisse leur reprocher de ne pas en être capables ? Les jeux vidéo, qui ont pour principale vocation d'asseoir leurs consommateurs dans la certitude qu'ils ont eu raison d'acheter leur ordinateur plutôt que le modèle concurrent, sont-ils des oeuvres ? Oui, sans doute : déjà d'un simple point de vue juridique, ensuite parce qu'on y mentionne le nom des auteurs (en catimini, il est vrai), encore parce que les professionnels font de plus en plus référence au cinéma, après l'avoir fait à la BD. En pensant au cinéma, ils ne voient en général que ses procédés techniques basiques, faisant l'impasse sur son langage et oubliant qu'il n'y a pas eu depuis Méliès que John Wayne et Jean-Claude "Pain d'épice" Vandamme. Bon, mais l'intention y est : le jeu vidéo, pour ne pas dire art (5), est au moins -de fait- un produit culturel, qui sortira bien un jour de son processus de forumdeshallisation. A lui de trouver ce qui lui manque et ce qu'il mérite : son indépendance, du pluralisme, et un peu d'imagination...

5. Et pourtant il faudrait, certains logiciels l'ont montré. La plus importante société américaine d'édition de logiciels de jeux, et aussi historiquement une des toutes premières, ne s'appelle-t-elle pas "Electronic Arts"?

BEL AVENIR

On peut avancer plusieurs hypothèses sur l'évolution des logiciels de loisirs. Je ne résiste pas ici à l'envie de reproduire ce qu'un commercial d'une société d'informatique me confiait : pour amortir les frais de tournage des films informatiques sur CD qui ne manqueraient pas de voir le jour très prochainement, il suffirait d'après lui de les faire financer par les sociétés de production des présentateurs de télévision, qui en diffuseraient les versions non-interactives sur le petit écran afin d'en élargir le marché. Guy Lux et Jean-Pierre Foucault, avenir du multimédia ! Il suffisait d'y penser !

