

# Le papa de Blupi amuse plusieurs générations

**Daniel Roux** Il est le créateur d'une vingtaine de jeux vidéo où apparaît Blupi, un petit personnage ovoïde et jaune. Un discret au succès international.



Julie Collet Texte  
Chantal Dervey Photo

L'intérêt qui lui est porté le surprend. Daniel Roux n'avait pas l'ambition de marquer l'histoire vaudoise du jeu vidéo. Il était simplement passionné par les possibilités qu'offrait l'informatique. Quand le Musée Bolo à l'EPFL l'approche pour lui proposer de donner une conférence lors de la Nuit des musées de Lausanne et Pully, c'est avec beaucoup de peine qu'il réalise que ce qu'il considérait comme «du bricolage» était révolutionnaire.

«Ce n'était pas moi qui étais super, c'était l'époque, dit-il, modeste. J'ai eu beaucoup de chance de vivre l'arrivée des premiers micro-ordinateurs. Il y avait tout à inventer.» Daniel Roux avait pourtant hésité à faire les Beaux-Arts. Son goût du dessin précède celui du codage informatique. Blupi, le petit personnage ovoïde et jaune qui deviendra le héros de ses jeux vidéo, se déclinait déjà dans ses cahiers d'école. Ses premiers jeux, en deux dimensions, ont un aspect bande dessinée. D'ailleurs, sur la table de sa cuisine, dans l'appartement qu'il occupe seul à Chamblon depuis son divorce, est

«Comme je n'avais pas de diplôme, Jean-Daniel Nicoud me payait au même salaire qu'une femme de ménage.»

posé un livre qui retrace l'aventure du journal «Tintin».

## Imaginer, dessiner, programmer

Le Chaude-Fonnier d'origine n'a jamais eu peur de la page blanche ni de la nouveauté. Aussi, lorsque adolescent il avait vu une publicité pour un ordinateur en kit dans la revue d'électronique à laquelle ses parents l'avaient abonné, il avait appelé de suite pour le recevoir en ne regardant même pas le prix. Un geste spontané qui l'amènera à rencontrer Jean-Daniel Nicoud, professeur à l'EPFL

et concepteur de l'ordinateur personnel Smaky.

«Sur un coup de tête, j'ai quitté mes études en électrotechnique à l'École technique supérieure (ETS) du Locle et je suis parti travailler dans son laboratoire à l'EPFL. Comme je n'avais pas de diplôme, il me payait au même salaire qu'une femme de ménage. Pour moi, cela n'avait aucune importance. J'avais juste envie de faire ce qui me passionnait.»

Afin de développer et commercialiser Smaky 6, l'entreprise Epsitec est fondée. Daniel Roux en sera le premier employé. Il réalise son premier jeu, «Blupi à la maison», pour que ses enfants, Adrien et Nolvène, apprennent à lire. Chaque lettre de l'alphabet est associée à une action effectuée par Blupi.

«Dans la version originale, il y avait la voix de ma mère pour certaines phrases, se souvient Nolvène. Mon papa travaillait depuis la maison, mais ce n'est pas pour autant qu'il était présent pour mon frère et moi. Il passait la majorité de son temps concentré sur son ordinateur, dans sa pièce fermée.»

Son côté solitaire, Daniel Roux le reconnaît. «Je ne pensais qu'à ce que j'allais pouvoir programmer dans mes jeux. Quelles actions Blupi allait faire? Mais je ne parlais de cela avec personne. J'ai eu de la chance d'avoir ma famille.»

En quarante-cinq ans de carrière chez Epsitec, il n'a envisagé de partir qu'une seule fois, au moment du changement de direction. Mais le monde du jeu vidéo n'était plus celui qu'il avait connu. «Il n'y avait plus tellement de place pour quelqu'un qui sait tout faire sans exceller dans un domaine précis.»

## Rétrogaming

Aujourd'hui, il tombe des nues lorsqu'il voit, grâce à internet, des jeunes de partout dans le monde s'amuser avec ses jeux. Dans une de ces vidéos, une jeune femme joue à «Speedy Blupi», le jeu préféré de Daniel Roux. «C'est un jeu de plateforme, avec une vue de profil, comme dans les premiers Super Mario. Le but c'est juste d'arriver au bout du niveau sans tomber dans les pièges. Je dois dire que j'ai toujours trouvé des manières atroces de faire mourir Blupi. À un endroit, il doit sauter par-dessus une scie circulaire. Évidemment j'avais tout mis en place pour que les joueurs ratent leur saut et que Blupi soit coupé en deux. Quand j'ai vu la tête de la fille, j'étais mort de rire. Constater que, plus de vingt ans après la sortie du jeu, quelqu'un tombe toujours dans le piège, j'ai trouvé cela extraordinaire.»

Cette reconnaissance, de la part du public comme des institutions, le gêne plus qu'elle ne l'enchant. «Il manque un côté «businessman» à mon papa, observe Nolvène. Il faisait ce qu'il aimait, ni pour l'argent ni pour être connu.»

Une humilité que son ex-collègue d'Epsitec Mathieu Schroeter confirme lui aussi. Depuis 2016, le programmeur consacre son temps libre à l'adaptation des jeux Blupi pour qu'ils puissent fonctionner sur nos systèmes informatiques actuels. «J'avais demandé les codes sources des jeux à Daniel. Il en avait quelques-uns, mais pas les plus anciens. Il avait jeté les disquettes en pensant que cela n'intéresserait personne.» L'adaptation de «Planet Blupi» est disponible en libre accès sur blupi.org. «C'est un travail qui demande beaucoup de temps, mais je le fais par nostalgie et par attachement sentimental. Les jeux de Daniel parlent à tous ceux qui, comme moi, approchent de la quarantaine.»

De la nostalgie, Daniel Roux n'en ressent pas. Lui qui pensait occuper sa retraite à recréer des jeux avec Blupi, préfère désormais passer son temps au grand air. Entre ses sorties à vélo et le jardinage, il s'amuse avec ses cinq petits-enfants ou voyage avec sa compagne. Il a bien commencé à développer un nouveau jeu, dont quelques images sont disponibles sur son site maniabricks.com, mais il n'aime plus coder. «Je trouve formidable de ne pas devoir faire de projet et de pouvoir se laisser guider par ses envies. Si ce jeu n'est jamais fini, cela ne sera pas grave.»

## Bio

**31 mars 1958** Naissance à La Chaux-de-Fonds.  
**1978** Abandonne ses études pour travailler à l'EPFL avec Jean-Daniel Nicoud. Il déménage de La Chaux-de-Fonds à Lausanne.  
**1981** Mariage.  
**1983** Naissance de son fils Adrien.  
**1985** Naissance de sa fille Nolvène.  
**1988** Création du premier jeu avec Blupi, «Toto (Blupi) à la maison», sur Smaky.  
**2014** Déménagement à Chamblon.  
**2016** Divorce.  
**26 septembre 2019** Cours public à l'Université de Lausanne, «Blupi explore... l'histoire du jeu vidéo suisse», organisé par l'UNIL Gamelab et le Service culture et médiation scientifique.  
**2022** Voit un volcan en éruption lors d'un voyage en Islande avec sa compagne actuelle.  
**2023** Départ à la retraite après quarante-cinq ans de carrière chez Epsitec.