

Clic, clic, clic : pourquoi le bruit émanant du nouveau clavier mécanique pour iPad Pro n'est pas un simple gadget



Retour vers le futur : l'entreprise américaine Razer commercialise depuis ce printemps un produit inspiré des claviers mécaniques d'ordinateurs. Simple tendance rétro ou vraiment utile ? Voilà ce qu'il faut savoir sur le nouveau périphérique compatible avec la tablette iPad Pro (12.9 pouces).

Avec Gilles
Dounès

Le géant des périphériques informatiques Razer présente désormais un clavier mécanique compatible avec l'iPad Pro (12.9 pouces). Qu'est-ce qui distingue ce clavier des précédents claviers commercialisés par Apple pour les iPads ?

Gilles Dounès : Apple, avec son Smart Keyboard, mais également d'autres équipementiers de son écosystème traditionnel comme Kensington, avaient déjà proposé des "semblants" de claviers mécaniques dirons-nous, dans la mesure où pour répondre à des problématiques d'encombrement au niveau des touches, le dispositif de transmission de l'énergie cinétique vers la surface sensible était confié à une petite coque en plastique, recouverte par un tissu de protection qui donne son unité au clavier. La petite coque s'écrase sous la pression du doigt et le contact électrique est établi, offrant au passage la sensation de résistance et de "déclat" qui manque à ceux qui n'ont pas pu se faire au clavier virtuel. Voilà pour les claviers pour tablettes, catégorie dans laquelle on retrouve d'ailleurs également le *Surface Type Cover* de la surface de Microsoft.

En ce qui concerne le *Razer Mechanical Keyboard Case For Apple iPad Pro* que vous évoquez, Razer a conçu un mécanisme qui permet à la fois de limiter la course du débattement nécessaire pour conserver la sensation d'écrasement de la touche, tout en gardant le "clic-clac" caractéristique de la frappe. Le mécanisme en question est différent du dispositif en ciseaux bien connu depuis les années 1980, ou même celui beaucoup plus récent "en papillon" développé par Apple pour son nouveau Macbook, et celui-ci a d'abord été intégré à un clavier de bureau, classique, avant d'être encore réduit pour être proposé spécialement pour l'iPad pro. Il ne faut pas oublier que l'offre de clavier pour joueurs de Razer est assez impressionnante par sa diversité !

Razer a bâti sa réputation en se spécialisant dans la production de périphériques informatiques destinés aux joueurs. Ce clavier est-il uniquement destiné aux adeptes de jeux vidéo ? Quels avantages présente-il pour ses usagers ?

Tout d'abord, il est difficile d'en dire quoi que ce soit avant de l'avoir réellement testé, dans des conditions d'usage ordinaire : c'est tout l'intérêt des "prises en main" de la presse spécialisée.

Ensuite, la mise au catalogue de ce type de périphérique chez Razer est un petit peu paradoxale, même s'il y a évidemment un public

pour ce type de périphérique : dès la sortie de l'iPad, la concurrence d'Apple a d'ailleurs fait ses choux gras de la réticence d'une partie non négligeable du public potentiel de l'iPad vis-à-vis du clavier virtuel. Les commerciaux de Microsoft, confrontés à l'engouement de l'iPad sur le marché de l'éducation – il y a eu un rééquilibrage depuis – en étaient réduits à caractériser la tablette en général, et celle d'Apple en particulier, comme "un support pour la consommation de contenus" et non comme un support de production, malgré la présence de tous les outils nécessaires pour cela, gratuitement et "dès la sortie de la boîte", à la différence de la suite Office qui était et reste d'ailleurs payante, au moins sur plateforme traditionnelle. C'est la raison pour laquelle Microsoft a très vite accompagné sa surface du *Surface Type Cover* et renoncé à faire payer Office sur iOS.

Cette querelle des Anciens et des Modernes cristallisée autour du clavier se retrouve également autour du segment des "ChromesBook", ou celui des portables à écran détachable, qui sont les seuls depuis plusieurs trimestres à "porter" le marché du PC.

On est clairement dans une question d'usage. Ce n'est d'ailleurs pas la première fois dans l'histoire de la micro-informatique qu'Apple suscite des guerres picrocholines entre partisans de la rupture et tenants de la cohabitation, à l'occasion d'un changement radical dans l'interface utilisateur. Pendant les deux premières années d'existence du Macintosh, Apple avait ainsi refusé de faire figurer sur son clavier des flèches de direction, pour forcer les utilisateurs à se familiariser avec le changement radical dans l'interface que représentait la souris, avant de lâcher prise à partir de 1986.

On est un peu dans le même cas de figure ici, en ce qui concerne les joueurs, dans la mesure où l'essentiel de la jouabilité sur tablette est proposée avec des fonctions disponibles à l'écran, en fonction de la situation et au fur et à mesure du déroulement du jeu. On peut tout à fait imaginer l'utilisation de raccourcis clavier, mais encore faut-il que ceux-ci soient prévus par les développeurs de jeux. Au contraire, il semble que Razer, fort de sa popularité auprès des *gamers* plutôt dans la tranche d'âge adolescents et jeunes adultes, essaye de se diversifier en proposant un nouveau type de produit, principalement aux étudiants. C'est d'ailleurs plutôt en ce sens que sont conçus les visuels qui accompagnent la page produit sur le site du fabricant, comme d'ailleurs le *timing* du lancement au moment de la rentrée, qui se produit plus tôt aux États-Unis.

Pour ce qui est de l'intérêt de ce clavier, et même si la prise de notes devient moins cruciale, à mesure que la façon d'enseigner est rapidement en train de changer aux États-Unis et partout dans le monde, le rétro-éclairage est par exemple, clairement, quelque chose qui peut être fort utile en amphi ou en réunion. De même, le support orientable prévu pour la tablette peut-être vraisemblablement très pratique, dans la mesure où il est bien souvent difficile de positionner son iPad de façon confortable avec les dispositifs habituels. Razer assure également que la durabilité de son produit est supérieure à celle des claviers "tissu" de la concurrence : en tout état de cause, c'est la vitesse de la frappe, son confort et sa réactivité qui feront la différence auprès des utilisateurs qui ont besoin de saisir du texte "au kilomètre". Reste qu'au prix de 199,99 euros, et dans une configuration américaine, un utilisateur francophone peut certainement prendre le temps de la réflexion avant de sortir sa carte bleue...

Il peut sembler paradoxal d'ajouter un clavier mécanique à une tablette qui fait la taille d'un ordinateur portable. Est-il recommandé de greffer un clavier à une tablette ? Son adjonction peut-elle porter atteinte à la performance de l'appareil ? Pourquoi ne pas tout simplement acheter un ordinateur portable ?

Encore une fois, il s'agit d'une question d'usage (et de budget), comme c'est d'ailleurs chaque fois le cas en particulier en matière de périphériques, d'autant que l'encombrement et l'aspect général une fois en place ne sont pas sans rappeler un ordinateur portable de type ultrafin. Si l'on a besoin de saisir du texte en grande quantité, et que le clavier de type mécanique est une solution plus ergonomique que le clavier virtuel de iOS, c'est une solution tout à fait envisageable, si l'on tient compte de la consommation supplémentaire induite sur l'iPad pro par l'utilisation du port Bluetooth. Mais il est tout à fait possible d'utiliser également le clavier sans fil d'Apple, qui a au moins l'avantage de la disposition française des caractères, même si celui-ci n'est pas aussi fin et ne propose pas de support.

Mais vous touchez là un point important, et on a vu que les constructeurs de PC avaient essayé de s'adapter à la rupture représentée par l'iPad en essayant de concevoir des solutions hybrides... un peu à la manière des cargos "voile et vapeur" du XIXe siècle, les hydravions des années 1930, ou même les voitures amphibies ! L'ordinateur portable n'est lui-même qu'un compromis bancal entre la véritable portabilité de la tablette, telle qu'elle avait été théorisée dès la fin des années 1960, et l'ordinateur de bureau : peu puissant s'il est véritablement portable ou encombrant et lourd s'il offre des performances raisonnables, mais de toute façon plus chère et plus fragile que son équivalent destiné au bureau. Au risque de lasser, il faut répéter que c'est avant tout une question d'usages... et de budget !

À mesure que la puissance de calcul de la plate-forme ARM progresse, la tablette est à même de couvrir la plupart des besoins "ordinaires" de l'utilisateur lambda, y compris au niveau de la saisie de texte, dans la mesure où la dictée vocale présente sur la plupart des plates-formes des constructeurs est tout à fait efficace. Celle-ci nécessite cependant une connexion Internet, et surtout est incompatible avec un environnement de travail partagé. L'ajout d'un clavier de bonne qualité est dans ces conditions une solution tout à fait envisageable, si l'on n'utilise pas d'application uniquement disponible sur Mac OS. Le clavier de Razer est en effet uniquement proposé pour l'instant pour l'iPad pro 12,9 pouces, ce qui circonscrit la réflexion autour du seul catalogue d'Apple. Pour l'heure, c'est surtout autour de l'iPad pro que se fait la tendance, mais en cas de succès, il est fort possible que le produit soit proposé pour d'autres systèmes que iOS