

Le Breton
Josquin Bernard. Son
imaginaire est inspiré
de jeux comme *Myst*
et *Alone in the dark*.



Le virtuose du virtuel

En s'investissant dans la création de mondes virtuels en 3D, Josquin Bernard a parié sur le futur. Pugnace, il développe le site où il expose ses univers... et rêve d'en faire une plate-forme d'échanges.

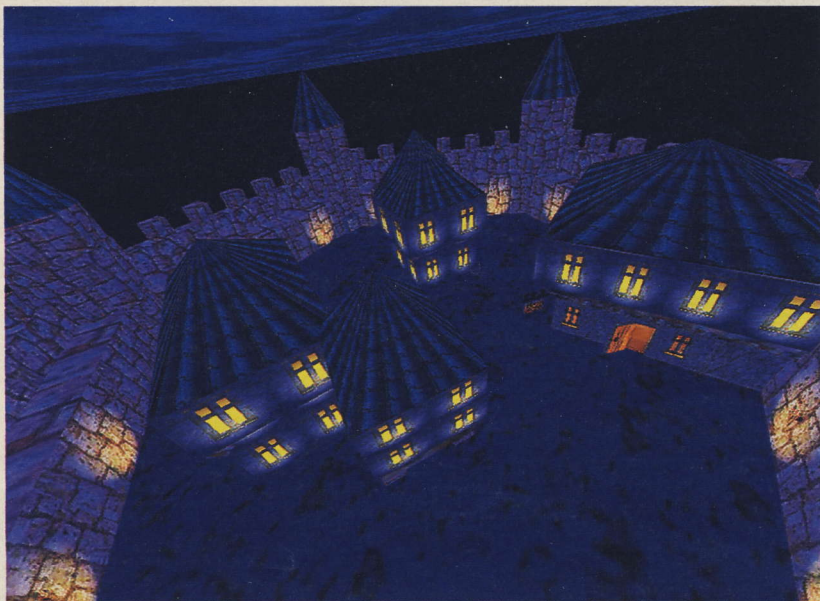
Un loup hurle à la mort. Sur la colline, une bâtisse s'élève, gothique à souhait avec ses tourelles coniques. On franchit le portail gardé par deux inquiétantes gargouilles, puis on longe un cimetière perdu dans la brume. Enfin, on arrive dans le hall de la maison. Pas de bossu pour nous ouvrir, mais un orgue pour jouer quelque mélodie effrayante. De la bibliothèque au grenier, les pièces sont plutôt spartiates. Et si l'on n'y rencontre ni vampires ni zombies, ce n'est pas le genre

d'endroit où l'on aimerait passer la nuit, on l'aura bien compris... Halloween – c'est son nom – est un monde virtuel en trois dimensions, où l'on peut se déplacer et agir sur des objets, comme ouvrir une porte ou afficher une fenêtre d'informations. Un monde sorti tout droit de l'imagination du jeune Brestois Josquin Bernard. A 24 ans, il est l'auteur d'une dizaine de mondes comme celui-là.

En 1996, son père reçoit un logiciel de création en 3D, plutôt destiné à la conception de petites maisons, mais Josquin préfère inventer un monde « médiéval fantastique ». « Une fois construit, je l'ai posté sur un site web pour que les internautes puissent l'essayer. C'est alors que j'ai été contacté par un des concepteurs du Deuxième Monde, une reconstitution sur le Net d'un Paris en trois dimensions imaginée par Philippe Ulrich, de Cryo, et par Alain Le Diberder, de Canal+ ». Josquin est alors étudiant en BTS informatique à Brest. Pendant un an, il réalise bénévolement tous les mois un petit monde, qui vient s'ajouter au Paris virtuel. →

pour se balader
dans le web en 3D

Bienvenue dans le web en trois dimensions (ou presque !). Panoramas à 360 degrés, images « zoomables », objets en 3D... QuickTime VR, Blaxxun Contact et Scol Voy@ger sont des applications qui permettent tout cela. Dommage que peu de concepteurs de sites s'en servent. **T.B.**
www.apple.com/fr/quicktime/download
www.blaxxun.com
techno.cryonetworks.com



→ Les environnements créés par Josquin sont inspirés de jeux comme *Myst* ou *Alone in the dark*. « Je travaille beaucoup l'ambiance. Un club de conteurs en ligne m'a demandé, par exemple, de créer un espace pour qu'ils puissent se rencontrer. J'ai essayé d'en faire un lieu chaleureux, propice au récit. » Le résultat, appelé Le Grand Hall, est assez réussi. On se retrouve dans une ambiance nocturne bleutée, à l'intérieur d'un petit village fortifié, composé de maisons accueillantes. Bref, on est loin de Halloween.

Son BTS en poche, Josquin parvient à vivre de sa passion. Au Canada, tout d'abord, puis en Finlande, après un détour par la case service militaire. Aujourd'hui, il est webmestre pour le site d'une entreprise bretonne : « Je ne suis pas resté en Finlande parce que la France me manquait, mais, de toute façon, le projet a fini par avorter, pour des questions de financement. Le secteur est plutôt bouché, en ce moment. »

Depuis son premier monde virtuel, Josquin n'a cessé de développer son site Internet. « J'en suis à la sixième version du "design" ! Ça m'a permis de passer du HTML [le langage informatique de base pour fabriquer des pages web] au PHP, qui permet de faire des sites dynamiques [dont les données peuvent évoluer en temps réel]. C'est plus simple pour poster mes articles. »

Plus qu'une page perso, Josquin veut faire de son site un véritable portail sur les mondes virtuels. D'ailleurs, pour plus de visibilité, il a acheté l'adresse...

Pour « Le Grand Hall », Josquin a créé un lieu de rencontre pour conteurs en ligne. Il a privilégié l'ambiance, « propice au récit ».

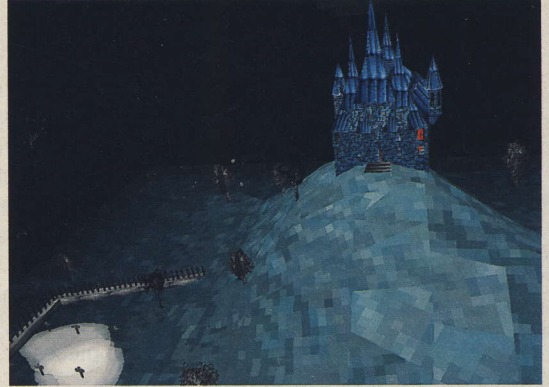


pour écouter des sons et regarder des vidéos

Trois *plug-in*, Microsoft Media Player, QuickTime Player et RealPlayer ont des fonctions équivalentes : sons et vidéos, ils font tout. Lequel choisir ? Ça dépend un peu de votre sensibilité : Media Player, c'est Microsoft, QuickTime, c'est Apple. Et RealPlayer, une sorte de troisième voie. Le vrai problème, c'est que la plupart des sites ne prennent pas la peine d'encoder leurs sons ou leurs vidéos dans les trois formats. Résultat : mieux vaut avoir les trois. A noter que QuickTime Player (pour les dernières versions) permet également de visualiser les panoramas à 360 degrés. **T.B.**
www.microsoft.com/windows/windowsmedia/fr
www.apple.com/fr/quicktime/download
france.real.com/player

mondsvirtuels.com. « J'aimerais que mon site devienne une véritable plate-forme d'échanges d'informations. Tout ce que j'ai appris sur les mondes en 3D, c'est grâce au web. A mon tour de partager mes connaissances et d'essayer de démocratiser le sujet. »

Josquin explique par exemple comment créer un avatar, l'image qui symbolise le visiteur dans un monde virtuel, de la simple photo d'identité sur pattes au personnage animé. On trouve également un forum, un concours de véhicules en 3D... et tous les mondes créés par Josquin. Atlantide, Iles flottantes... chaque mini-univers invite à la flânerie. →



pour voir des animations

S'il n'y a qu'un seul logiciel externe (*plug-in*) supplémentaire à avoir, c'est Macromedia Flash Player. En l'inventant, Macromedia a également réinventé le web, qui a pris du coup un autre visage. Flash est un logiciel qui permet de créer des animations, ou simplement de présenter un site de manière originale. Le *plug-in* du même nom est donc obligatoire pour pouvoir surfer sur ces sites. De nombreux jeux ou dessins animés sont également réalisés en Flash. **T.B.**

www.macromedia.com/fr/downloads

→ Le visiteur est parfois surpris de s'y retrouver seul, sans autre internaute avec qui communiquer. « On ne peut malheureusement pas se connecter dans un monde en même temps qu'une autre personne sans un serveur spécial. J'aimerais bien, un jour, pouvoir en disposer d'un, car ce qui m'intéresse dans les mondes en 3D, c'est bien la rencontre et le dialogue dans un environnement donné. »

L'essor de ces communautés de mondes en trois dimensions apparaît cependant plutôt hypothétique, en grande partie pour des questions de technique. « Elle n'est pas encore très performante, il faut télécharger différents *plug-in*, ce n'est pas évident. Un chat,



mondesvirtuels.com :
on y trouve des univers tels que « Halloween » et « Iles flottantes », mais aussi un forum, un concours de véhicules en 3D...

c'est simple à configurer ; créer le contenu d'un monde virtuel, c'est une autre histoire. » Le développement de l'Internet à haut débit et la généralisation des cartes graphiques 3D des ordinateurs (qui rendent les animations plus fluides) permettent déjà de s'affranchir de quelques obstacles. Reste la barrière imposée par l'écran de l'ordinateur, frein à l'immersion complète dans le monde virtuel. « J'espère que, dans dix à quinze ans, on utilisera enfin couramment des accessoires comme le casque et les gants. Ça ressemblera peut-être à Matrix ! De toute façon, la généralisation de la 3D virtuelle dans les sites web ne se fera que si les gens prennent le temps de s'évader un peu, de découvrir un environnement. » Alors, comme l'écrit un des visiteurs de mondes-virtuels.com, ce sera « le rêve total » ●

Thomas Bécard
Photos Denis Darzacq/
Agence VU pour Télérama

www.mondesvirtuels.com