

- [Accueil](#)
- [Immersive Lab](#)
- [Rédaction](#)

« [Week-End de l'entraide et de l'art francophone](#)

Jopsy Pendragon, le roi de la particule!

Categories: [Events](#), [Expositions](#), [People](#), [Technos](#)

Etienne Boyer, 04 décembre 2008, [1 comment](#)

Tags: [Builder](#), [Château de Nuages](#), [Jopsy Pendragon](#), [particules](#), [Photon Pink](#), [scripteur](#), [textures](#)



Jopsy Pendragon est un personnage célèbre dans Second Life. Il est le propriétaire et le créateur du [laboratoire de particules](#), constitué de cours simples qui permettent à tout un chacun de s'exercer à créer du brouillard, des confettis ou des feux d'artifices sur la sandbox prévue à cet effet... Entretien avec le grand homme :

Montparnasse Belgar : En premier lieu, peux-tu nous en dire plus à propos de Jopsy Pendragon, in SL et in RL?

Jopsy Pendragon : Et bien je porte ce nom, « Jopsy » depuis un certain temps... Dans un autre monde virtuel, basé sur du texte, je viens de fêter mes 19 ans le week-end dernier ! Lorsque j'ai commencé dans Second Life, il n'y avait pas autant de choix de patronymes qu'aujourd'hui. « Pendragon » me convenait bien... j'ai commencé par fabriquer des « ailes virtuelles », qui ont l'air très vieillottes par rapport à ce que les gens font maintenant. Mais pour l'époque, elles étaient très jolies ! Les particules étaient une forme d'expression artistique dont je suis de suite tombé amoureux. Mais il y avait alors très peu de documentation à ce sujet. Alors j'ai fait pas mal d'expérimentations. Ça me paraissait tout à fait naturel de vouloir partager ce que j'avais appris avec d'autres, de manière à ce qu'ils puissent eux aussi créer leurs propres particules, sans avoir à se lancer dans les investigations autant que je l'ai fait ! Au début, je donnais des cours, Mais la demande était telle, et ça me prenait tant de temps de répondre à toutes ces questions, que j'ai fini par laisser mon matériel de classe, afin que chacun puisse travailler quand il le voulait. C'est ainsi que le Laboratoire de particules a démarré, il y a presque quatre ans ! J'ai toujours aimé bidouiller et partager. Ça me donne cette « joie de vivre » [\(en français dans le texte – NDLR\)](#) qui m'est nécessaire !

MB : ça d'accord, mais tu ne m'as pas dit qui tu étais dans la vraie vie !

*JP : Ah, et bien dans la vraie vie, mes amis m'appellent aussi Jopsy. Mes initiales sont JPC, c'est de là que me vient ce surnom, originellement... Je vis dans le sud de la Californie, et je fais du temps plein sur Second Life : Mon travail diurne est dans le domaine des nouvelles technologies de l'information. J'ai tendance à prendre de longues pauses pour jouer, entre les contrats ! 😊
Je suis le genre de type qui aurait tendance rester des heures dans un coin de café avec un ordinateur portable ou un bloc notes, en train d'essayer de déchiffrer quelque algorithme ou design.*



MB : D'accord. Pourquoi as-tu choisi les particules

pour t'exprimer, plutôt qu'une autre technique ?

JP : En fait, les particules me sont en quelque sorte tombées dessus ! Quelques moi après que j'ai eu construit la première version du laboratoire, J'ai eu un très gros contrat dans la vraie vie, et ai dû disparaître de Second Life pendant plusieurs mois. Lorsqu'au bout de quelques temps, j'ai fini par reprendre le contrôle de la situation, je suis revenu, pour découvrir... Que j'étais devenu célèbre en mon absence ! Ça m'a plutôt choqué, je t'avouerai...

J'adore barboter avec toute sorte de moyens. Dans la vraie vie, je peins, écris des nouvelles, joue du piano... Presque chaque année, je prends des cours d'art, si j'ai un peu de temps. Mais les particules, c'est vraiment un matériau que j'apprécie : c'est un peu comme de la peinture, mais qui ne cesse jamais de bouger ! Et c'est vraiment amusant d'essayer de mélanger les effets, ce qui génère des choses qui n'ont encore jamais été vues. Comme ceci par exemple, qui bouge comme rien de ce que j'ai pu voir sur SL jusqu'à aujourd'hui !

(il montre un effet de chaînes brisées qui semble tout droit sortir de ce qu'il appelle son «orgue à particules» – NDLR)

MB : Donc en gros, ici, nous sommes dans une sorte d'école, où les gens peuvent apprendre par eux-mêmes à créer des particules...

JP : Exactement... Et beaucoup d'entre eux viennent aussi y faire leur premiers pas en matière de scripting. Ce qui les invite dans un nouveau monde dans lequel ils n'auraient jamais imaginé pénétrer. J'adore lorsque les gens ont ce « A-haaaa ! » ou cet « Eureka ! », lorsqu'ils apprennent à scripter, puis soudain, lorsque ce qui n'était encore que du charabia commence à prendre un sens. Du moins suffisamment pour qu'ils aient envie de continuer à le modifier, de manière à ce que cela devienne ce qu'ils voulaient en faire au départ...

Je me demande si je ne vais pas l'enseigner comme une forme d'art... Ce ne sera pas la première fois, car mon premier job, que j'ai fait à l'âge de 15 ans, c'était d'enseigner la programmation à des étudiants plus jeunes que moi. C'était vraiment le pied !



MB : Et tout cela, c'est gratuit ?

JP : Presque tout ce qui se trouve au Laboratoire de particules est gratuit. Je vends quelques textures plus haut, et des lumières de rues plus bas, ainsi que quelques autres petites choses. Généralement, je fais juste assez de chiffre pour payer les loyers de mes SIMs. Il y a à peu près un mois, j'ai doublé mon espace propriétaire, lorsque mon voisin m'a gracieusement cédé sa terre, pour que je puisse m'étendre un peu. Depuis, je travaille sur le dispositif que tu vois derrière moi. C'est un orgue à particules qui permet à tous ceux qui ne veulent pas s'embêter à scripter, de créer leurs propres particules utilisables.

Pour l'instant, c'est un service très populaire, qui n'est disponible que depuis quelques semaines, seulement. Tiens, laisse-moi te montrer l'une de mes dernières créations issues de cet orgue... J'adore les volcans... Tant que je n'ai pas à vivre à côté d'eux... 😊

(Il fait jaillir un immense jet de lave en fusion de la machine – NDLR)

MB : Woaw ! C'est superbe ! Tu veux dire que les gens peuvent créer leurs particules ici, et les emporter ? Comment cela ce passe-t-il pour les droits d'utilisation, par exemple ?

JP : Ouais ! Le principe : on met les effets qu'on a créés dans la machine, pour qu'on puisse les éditer ensuite! En fait, il y a quelques dispositifs ici, au laboratoire de particules, que n'importe qui peut utiliser. Ceci est une version complète sur laquelle je travaille, et que j'améliore. Elle est aussi à vendre pour 999L\$ (à peu près 3 US\$), ce qui n'est vraiment pas cher par rapport à d'autres, dont les prix tournent généralement autour de 3000L\$...

Tiens, laisse-moi juste ajuster un truc... Voilà : je clique sur le bouton « copie »! Et à ma droite, apparaît une réplique exacte de l'effet que je viens de produire !

(Il fait apparaître un genre de plot qui diffuse un feu d'artifice bleuté – NDLR)

Tu peux l'acheter pour 0L\$, et l'utiliser comme bon te semble ! Il est composé de trois prims enregistrées en modifier/copie/transfer. Par contre, les scripts simplement enregistrés en mode copie/transfer. Cela utilise de toute nouvelles caractéristiques qui viennent juste d'être mise à disposition des résidents de Second Life. Et j'attendais ça depuis... Des lustres !



MB : Hah ! J'allais justement te poser cette question

: si tu avais une demande à formuler à Linden Lab, afin de pouvoir faire un pas de plus dans ton domaine, ce serait quoi ?

JP : euh... Je me suis toujours heurté à de petites limitations. En choisir une seule dans le lot n'est pas facile... J'ai rencontré plusieurs fois les gens de « l'ancien » Linden Lab, et je ne sais pas combien reste de ceux-ci aujourd'hui... Mais j'essaie de tout faire sans avoir à les harceler !

Maintenant que j'y pense, je me suis toujours senti très concerné par la gestion des droits numériques. Second life est un endroit fantastique qui permet aux gens d'expérimenter la création d'entreprise, à une toute petite échelle très sécurisante, bien sûr... Mais il manque quelque chose de très important : Depuis plusieurs années, je travaille à la création d'effets de particules et de textures que les gens pourraient utiliser dans leurs propres produits... Si et seulement si ils ont acheté les droits d'utilisation. Le problème, c'est que si tu donnes la possibilité de copier et transférer la texture de ta particule dans ton produit, ton client peut tout à fait arracher cette texture, et la réutiliser dans ses propres produits... C'est un de mes grands sujets de plainte, que je formule depuis des années !



MB : Ce n'est pas pire que de réutiliser un élément

repris sur une photo... Ou de télécharger un film illégalement !

JP : Si, justement, c'est plus grave ! A une autre échelle, c'est un peu comme si j'avais fabriqué un moteur de nouvelle génération pour voitures, et que je t'avais donné la permission de vendre ces voitures qui utilisent ce moteur. Imagine maintenant si tous les clients retiraient et copiaient le moteur, pour le produire en masse et le revendre sans permission...

Sut SL, les gens qui créent des animations pour les fabricants de meubles, par exemple, ont les mêmes soucis... Tout ce qui peut être vu à l'écran a le risque potentiel de se faire copier ou voler. La seule différence, c'est le niveau de difficulté pour y arriver. Plus tu donneras la possibilité à quelqu'un de copier quelque chose, plus tu offres la chance à d'autres de le voler, sans même qu'ils aient conscience qu'ils volent...

Dans le cas de l'industrie du cinéma, ce sont eux qui veulent que ça ne leur coûte pas cher de copier et produire en masse. Et c'est logique que ça se retourne contre eux !

Mais bon... Je ne vais pas t'ennuyer davantage avec ce sujet ! Même si c'est toi qui m'a lancé dessus à l'origine! 😊

MB : Est-ce que tu utilises tes propres créations de particules, pour des shows, ou autre ?

JP : Euh... Oui et non ! Je ne fais pas de spectacles moi-même, mais j'ai quelques expositions qui restent ouvertes et visitables... As-tu déjà visité mon « [Château de nuages](#) » ? C'est le plus populaire depuis trois ans, et pourtant, je n'ai fait que très peu de mises à jour dessus ! Tu vois la montgolfière au dessus? Elle transporte sur tous les endroits sympas de ma sim. Allons-y !

Nous-y voilà! Tu vois ce flux : il change tout le temps. Il y a beaucoup d'éléments entropiques qui font qu'on ne voit jamais deux fois la même chose. Je m'y perds moi-même dedans... C'est trop facile de perdre une heure rien qu'en regardant ce spectacle !



MB : Je te crois : c'est simplement magnifique !

JP : Allez ! On retourne au ballon, j'ai un autre endroit à te montrer... Et je vais profiter que j'ai de l'espace, maintenant, pour rezzér une jolie animation que je possède dans mon inventaire ! C'est un long voyage : on va traverser deux régions, mais en réalité, c'est plus bas que loin!

Voilà : « [la baleine](#) » ! Elle faisait partie d'une exposition qui a eu lieu il y a quelques mois, et qui s'appelait « le jardin des plaisirs impossibles dans la vraie vie » !

(« Not Possible in Real Life », en anglais dans le texte, est le nom d'un collectif renommé d'artistes SL – NDLR)

J'adore jouer avec les métaphores... Ici, c'est « la grotte des âmes perdues ». Lorsque tu grimpes dans le flux de transcendance, tu sors par le trou souffleur sur le dos de la baleine, et tu échappes au cycle de renaissance qui est induit dans le reste de l'exposition. Ici, les âmes s'évaporent dans l'air et volent librement, comme nous le faisons en tant qu'entités vivantes jusqu'à l'heure de notre mort. Les âmes retombent dans la mare des non-vivants, attendant de s'évaporer à nouveau... Ton avatar peut suivre ce cycle si tu veux ! 😊

Et là, c'est pour les âmes qui sont trop toxiques pour être tolérées dans le cycle des renaissances... Elles sont éjectées sans cérémonie par le derrière de la baleine !

(Il montre un puits qui ressemble un peu à un enfer de flammes – NDLR)

Je me suis aussi occupé de la bande son qu'on entend. Ce n'est pas facile de faire des sons pour SL. C'était un chouette projet, et je suis heureux de la façon dont il a tourné ! Et même si les gens ne sont pas friand de symboles, ce n'est pas bien grave, c'est toujours rigolo à explorer !



MB : Très chouette, en effet, j'adore ! Et donc, [cette](#)

[animation](#) que tu devais sortir de ton inventaire ?

JP : On y vient ! Là !

(Jopsy fait apparaître un décor composé de deux piscines séparées par un symbole Yin et Yang. La première piscine est remplie d'eau qui s'évapore doucement sous les effets d'un soleil vibrant, l'autre est un puits rempli de pétrole en train d'être extrait du sol par les hommes – NDLR)

D'un côté de la balance, il y a l'énergie naturelle, et de l'autre celle qui ne l'est pas. Le pouvoir du soleil sur la planète d'un côté, contre l'homme qui déchire de toutes ses forces les entrailles de la terre afin de s'approprier cette force... C'est une symbolique de l'éternel combat de l'homme contre la Nature ! Tant qu'il y a un équilibre, le combat peut continuer...

MB : Pour terminer, il y a beaucoup d'autres choses à enseigner sur Second Life, Tu vas te concentrer sur d'autres techniques que les particules ?

JP : Je possède un autre laboratoire, dans un autre lieu tenu caché pour le moment (parce que pas encore prêt), et qui se concentrera sur l'enseignement de choses très différentes... Ce sera néanmoins le même processus d'apprentissage rapide et efficace que celui utilisé pour les particules, et qui a fait ses preuves ! Je n'en dirai pas plus pour l'instant ! Qui vivra verra !

Entretien traduit de l'anglais par EHB.

[Share](#)

[Sur la route des citadelles cathares »](#)

Catégories

- [Actualités](#)
- [Facebook](#)
- [Google](#)
- [People](#)
- [Second Life](#)
 - [Events](#)
 - [Concerts](#)
 - [Expositions](#)
 - [Littérature](#)
 - [Musique](#)
 - [Lieux](#)
 - [RP sims](#)
- [Technos](#)
- [Twitter](#)

Communauté



Bienvenue sur Territoire digital!

[Etienne Boyer](#)

[Edit profile](#)

[Logout](#)

Invitez vos amis !

DERNIER VISITEURS



[voir plus...](#)

Sur un nuage

[Aire Arcachon](#) [Artean](#) [Baudelaire Kalinakov](#) [bibliothèque francophone](#) [Bobby Ritt](#) [Bonne et heureuse année!](#) [bots](#) [Builder](#) [concours](#) [Coulaut Menges](#) [Cours de build](#) [Crédit Agricole](#) [E-commerce](#) [E-learning](#) [education](#) [exposition](#) [Expositions](#) [Frao Ra](#) [Google](#) [hugobiwan zolnir](#) [Jeux de rôles](#) [Linden Lab](#) [MadPea Productions](#) [Mallory Destiny](#) [Mariaka Nishi](#) [Naastik Rau](#)

[Natura peintures](#) [Photographie](#) [Rafale Kamachi](#) [RIL Shopping](#) [RP sims](#) [Sacremeustache Beerbaum](#) [Sail Away](#) [Second](#)

[Life](#) [secondlife](#) [Stonfield Inworld](#) [Taikogo Akina](#) [Territoire Digital](#) [texturing](#) [Tournicoton](#) [Tournicoton Art Gallery](#) [Twitter](#) [Willow Ahn](#)

Commentaires récents

- [Kly Radford](#) dans [Kamachinima Production recrute !](#)
- [Roman versus autobiographie : une toute autre histoire! | Etienne H. Boyer](#) dans [YannMinh Mcdowll, prince de la cyberculture in SL](#)
- [LUDIVINE](#) dans [Styliste virtuelle, une vraie passion plus qu'un métier](#)
- [Timothe POIZAT](#) dans [Un architecte d'intérieur sur RIL Shopping!](#)
- [abela](#) dans [Styliste virtuelle, une vraie passion plus qu'un métier](#)

Articles récents

- [Kamachinima Production recrute !](#)
- [Nouveau client pour Second Life et nouvelle offre Premium](#)
- [Radio France a fait son entrée sur Facebook !](#)
- [Informer et s'informer sur la situation en Haïti](#)
- [Google entame un bras de fer avec Pékin!](#)

•• Cartes postales





Archives

Choisir un mois



Commentaires

Un commentaire, [Laisser un commentaire](#)



[Willow Ahn](#)

04 décembre 2008, 14 h 37 min [edit this](#)

j'aime beaucoup cette Sim , il est agréable de mieux connaître son créateur grâce à ton interview, beau boulot une fois de plus!

Jopsy Pendragon soulève un point important : les droits de propriétés intellectuelles et artistique sur second life... Comme sur le web, dur de protéger ses œuvres de la copie ou du plagiat!

Merci Montparnasse pour ces rencontres avec les résidents!

Laisser un commentaire:

Hello [Etienne Boyer](#). [Logout](#) »

Poster le commentaire



Publier ce commentaire sur Facebook

Copyright © 2010 [Immersive Lab](#)

Propulsé par [WordPress](#)

[Référencement Internet à Pau](#)

[Mentions Légales](#)

Rechercher

Entrer votre recherche et appuyer sur Entrer.

Immersive Lab

- [Internet et médias sociaux](#)
- [Mondes virtuels](#)
- [E-marketing](#)
- [Solutions E-commerce](#)
- [Solutions E-learning](#)

Statistiques

- 113 Articles.
- 178 Commentaires.
- 15 Catégories.
- 518 Étiquettes.