

## L'impasse revisitée

**Châtel-Saint-Denis** » Le tronçon de la route de Palézieux aujourd'hui en impasse, et qui servait d'accès à Châtel-Saint-Denis, va se transformer. La commune a en effet mis à l'enquête vendredi des « aménagements surfaciques » qui portent sur un tronçon d'environ 80 mètres de long, à proximité de l'ancienne Landi et de la nouvelle gare ferroviaire.

« La chaussée sera réduite à 6 mètres de large, le revêtement refait et des trottoirs sont prévus, tout comme une arborisation », indique Pascal Genoud, ingénieur de ville. Six places de parc figurent au programme, pour des stationnements de courte durée — une dépose-minute des TPF se glissera ultérieurement sous le pont de la gare, à la place de l'actuel guichet provisoire. Les travaux devraient intervenir cette année. Coût: 450 000 francs, à charge de la commune. » **SZ**

## Chantier ferroviaire pour une stabilité de l'horaire

**La Verrerie-Vaulruz** » Des travaux planifiés en 2024 devraient permettre de renouveler la voie entre les gares de La Verrerie et de Vaulruz Sud.

Les Transports publics fribourgeois (TPF), via TPF Infra SA, projettent de renouveler la voie entre les gares de La Verrerie et de Vaulruz Sud. Les travaux sont planifiés en 2024, sous réserve de l'obtention de la décision d'approbation des plans, dont la demande est parue vendredi dans la *Feuille officielle* du canton. Le projet est estimé à

41,5 millions de francs (à 10% près), indique Marie-Christine Müller, responsable communication et relations publiques ad interim des TPF.

Il s'agira de renouveler non seulement la voie, mais aussi les installations de sécurité et la ligne de contact. Trois passages à niveau non gardés seront supprimés, dont deux remplacés par un passage inférieur pour les bovins.

Des corrections du tracé existant permettront une augmentation de la vitesse d'exploitation à 80 km/h ou 100 km/h sur le tronçon. Cinq corrections de courbes

figurent au programme, entre le chemin des Chuplayé, à La Verrerie, et le chemin de la Passerelle, à Vaulruz.

**41,5 millions**

En francs, le coût estimé du projet, à 10% près

« En principe, aucune expropriation n'est prévue. Mais les discussions sont toujours en cours », note Marie-Christine Müller.

Cette nouvelle géométrie ferroviaire doit contribuer à la stabilité de l'horaire, réduire le temps de parcours entre La Verrerie et Vaulruz Sud, et améliorer le confort des usagers. Aucun arrêt nouveau, ni déplacement de gare, ni création de zone de croisement des trains ne sont prévus.

**Mais un autre dossier** est en cours de traitement à l'Office fédéral des transports pour la mise en conformité de la gare de Vaulruz Sud à la loi fédérale sur l'élimination des inégalités frappant les personnes handicapées. Il intègre une zone de croisement.

Les travaux occasionneront une interruption de six mois, durant lesquels les trains seront remplacés par des bus, indique la porte-parole. Le projet peut être consulté auprès des administrations communales de La Verrerie, Sâles et Vaulruz, d'aujourd'hui au 21 mars. Il comprend en outre une demande de défrichement définitif d'une zone de forêt de 1260 m<sup>2</sup> située au nord-est de l'aire de repos de la Joux des Pons, sur l'A12, au lieu-dit Prta Bocca.

« Elle sera compensée. » **»**

STEPHANE SANCHEZ

La 9<sup>e</sup> édition de la LvlUp Game Jam a interrogé le rôle des intelligences artificielles dans l'industrie

## 48 heures non-stop pour un jeu vidéo

« SYLVAIN CABROL

**Fribourg** » Réaliser un jeu vidéo en seulement 48 heures? C'est le défi auquel se sont astreints une septantaine d'afficionados du 10<sup>e</sup> Art lors de la 9<sup>e</sup> édition de la LvlUp Game Jam, qui s'est tenue ce week-end à la Haute Ecole d'ingénierie et d'architecture Fribourg (HEIA-FR). Au menu de cette session, un thème inspiré du western italien: *Le Bon, la Brute et le Truand*, du nom du célèbre film de Sergio Leone sorti en 1966. Tout un programme!

Une *game jam* est un marathon de programmation axé sur le développement de jeux vidéo. L'expression s'inspire librement des jam sessions, ces réunions musicales improvisées au cours desquelles des artistes se réunissent pour jouer des classiques ou improviser de pures créations. Si l'on en croit le *New York Times*, la toute première *game jam*, intitulée non sans humour la 0th Indie Game Jam (Game Jam indépendante numéro 0, en français), aurait été organisée en mars 2002 par les développeurs Chris Hecker et Sean Barrett afin d'encourager l'expérimentation et l'innovation dans l'industrie du jeu. La LvlUp Game Jam fribourgeoise a-t-elle déjà accouché d'un jeu qui aura peuplé les nuits blanches des *gamers*? « C'est peut-être un peu ambitieux d'affirmer ça », tempère Anthony Alonso Lopez, membre du comité d'organisation. « Mais ce qui est certain, c'est qu'il y a des idées et des lignes de code qui ont été produites ici, et qui ont été reprises plus loin. Nos participants sont pleins de bonnes idées, et nos vétérans s'améliorent à chaque session. »

## Veillée d'armes

Les participants se sont retrouvés vendredi soir dans les locaux de la HEIA-FR afin d'installer leur matériel et de découvrir les thèmes. A l'exception d'une équipe qui a choisi de travailler à distance, tout ce petit monde a investi la mensa, transformée pour l'occasion en *open space*. Après une première phase d'innovation au cours de laquelle les équipes cherchent comment adapter le sujet à



Dans la joie, la bonne humeur et jusqu'au bout de la nuit, développeurs et graphistes ont joint leurs forces et rivalisé d'efforts pour créer des jeux vidéo délectants. Alain Wicht

leurs moyens humains et matériels, le travail commence. Et la première nuit promet d'être intense. Pour Alice, qui forme avec ses collègues fribourgeoises le trio Foufoune Palace, pas question de dormir: « La première nuit, c'est hardcore. C'est là qu'il faut trouver l'idée et établir un premier prototype. On se reposera samedi soir. »

Un dortoir pour les hommes et un dortoir pour les femmes ont été improvisés afin de permettre aux concurrents venus de loin de se reposer plus confortablement qu'à leur poste de travail. Mais il y a toujours quelques jusqu'au-boutistes. « Cette nuit, on en a eu un qui a dormi sur son clavier et un autre au pied de sa table », admet samedi Anthony Alonso, qui insiste cependant sur le caractère exceptionnel de ces excès.

**« Nos participants sont pleins de bonnes idées, et nos vétérans s'améliorent à chaque session »**

Anthony Alonso Lopez

Outre le thème très cinématographique de cette 9<sup>e</sup> session, les participants les plus téméraires auront pu se frotter à deux contraintes optionnelles. La première: concevoir un jeu où plusieurs joueurs s'affrontent en utilisant un seul et même clavier. A ce jeu-là, c'est le quatuor de l'équipe BOUP qui aura su tirer son épingle, avec *Une poignée de croquettes*, un jeu de baston au clavier où la bataille se déroule autant entre les joueurs de chair et de sang qu'entre leurs avatars.

## Irruption de ChatGPT

Seconde option beaucoup plus marquée par l'actualité: le recours à l'intelligence artificielle (IA). Avec l'irruption récente et sulfureuse du désormais célèbre ChatGPT, les organisateurs se sont demandé quel pouvait être

l'apport de cette technologie à l'industrie du jeu vidéo. Pour les besoins de l'expérience, la filière Informatique et systèmes de communication (ISC) et l'Institut d'intelligence artificielle et systèmes complexes (iCoSys) de la HEIA-FR ont mis à disposition deux programmes: Midjourney, pour la création d'images, et Soundraw, pour la musique. Les participants restent libres de retoucher les propositions des IA, voire d'employer d'autres logiciels. Ainst, Yann, auteur avec ses quatre collègues d'un délire laitier intitulé *L'atelier de la perversion fromagère*, a recouru aux services de Voice AI, un générateur de voix, pour faire parler ses fromages délectants.

Mais c'est l'équipe du Foufoune Palace qui a remporté le Prix de la contrainte IA, et ce

avec un jeu de plateau. Car la LvlUp Game Jam est ouverte même à ceux qui sont étrangers aux lignes de code. Les Fribourgeoises se sont fendues d'un concept à l'humour noir décapant, *Le bon dealeur*, dans lequel les joueurs doivent écouler de la came. Les filles ont recouru à ChatGPT pour créer une clientèle en manque. Mais déjà, on perçoit les limites de la démarche: les profils imaginés par les conceptrices elles-mêmes étaient autrement plus pliquants. « Julien, 25 ans, de retour d'un voyage dans l'Himalaya, a besoin d'un peu de nirvana. » Franchement, on achète! Comme quoi, face à l'IA, la créativité humaine a encore de beaux jours devant elle. »

GALERIE [liberte.ch/photos](http://liberte.ch/photos)