

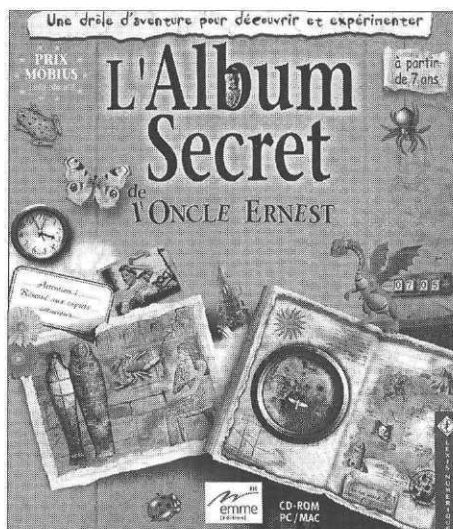
Rencontre avec Éric Viennot

Georgia Leguem :
Éric Viennot, vous êtes auteur/concepteur de plusieurs cédéroms produits par Lexis numérique et notamment de L'Album secret de l'Oncle Ernest et du Fabuleux voyage de l'Oncle Ernest qui ont remporté un succès incontestable auprès du public et dans le monde du multimédia.

Pouvez-vous retracer brièvement votre parcours et nous dire ce qui vous a conduit à ce métier ?

Éric Viennot : Je suis plasticien de formation, j'ai fait des études d'art plastique : université, CAPES, agrégation, puis j'ai enseigné pendant 5 ans au collège, au lycée puis à l'université. En 1989 José Sanchis, devenu depuis mon beau-frère et associé, ingénieur informaticien de formation, m'a fait découvrir l'infographie. Après l'appréhension du début, je me suis aperçu que c'était une possibilité pour les plasticiens de l'art traditionnel de renouveler leur technique et de s'ouvrir vers une autre forme d'art. Cette démarche purement artistique au début s'est traduite par la création de Lexis numérique, société dédiée à la création d'images.

À l'origine, nous avons beaucoup travaillé pour l'édition et vendu des couvertures de livres uniquement en images numériques et en infographie. En 1994, on m'a demandé d'intervenir sur la création d'interfaces.



L'Album secret de l'Oncle Ernest, Lexis numérique

C'est à cette époque que les logiciels, qui étaient jusqu'alors uniquement conçus par des informaticiens, sont passés du support disquette au support cédérom pouvant contenir 600 fois plus de données. On nous a donc sollicités pour « remplir » cet espace avec de l'image, une ergonomie et une interface plus élaborées.

J'ai dû me former en quelques mois. Lexis s'est spécialisée alors

dans l'infographie et l'interface pour le multimédia. Mais pressés par la demande d'éditeurs qui souhaitaient que l'on intègre toute la chaîne de production, nous avons dû vite étoffer notre équipe avec l'arrivée d'ingénieurs. Aujourd'hui, l'équipe est composée de deux tiers de créatifs et d'un tiers d'informaticiens. Elle illustre parfaitement la réunion de compétences artistiques et techniques qui caractérise le multimédia.

Cette rupture s'est opérée vers 1995-96 et de là a germé l'idée de faire quelque chose de neuf avec des outils nouvellement apparus. Quand je regardais la plupart des cédéroms de l'époque, je les trouvais trop linéaires, manquant d'interactivité et trop ciblés éducatifs. J'avais dans l'esprit que le multimédia pouvait être un divertissement, quelque chose de ludique où l'on prenne du plaisir, autre chose que de l'utile et de l'éducatif au sens strict.

G.L. : *Comment l'idée de l'Oncle Ernest a-t-elle germé dans votre esprit ?*

É.V. : Au départ, j'avais plutôt dans l'idée de créer un album vivant interactif, dans lequel l'enfant trouverait des animaux, des objets mais il n'y avait ni personnage ni aventure, c'était juste un atelier d'expérimentation. Mais en le testant avec des enfants, je me suis aperçu qu'il manquait un aspect affectif. C'est alors qu'est né le personnage et autour de lui, tout cet univers lié à mon enfance, les années 50-60, le grenier, des souvenirs de famille. Puis quand j'ai montré la maquette à des éditeurs, on m'a dit qu'il fallait y ajouter un « challenge » et faire que l'enfant puisse vivre une aventure avec un début et une fin. C'est comme ça que ce livre qui était un atelier d'expérience s'est transformé en livre d'aventure interactif.

G.L. : *Votre rôle d'auteur/concepteur s'arrête-t-il à l'invention d'une histoire et à l'écriture d'un scénario ou déborde-t-il sur l'univers graphique, la navigation et les choix techniques ?*

É.V. : Je considère que dans le multimédia, on peut difficilement être auteur sans connaître un minimum la technique ou au moins la philosophie des outils. En tant que graphiste, avant d'imaginer une histoire, j'ai imaginé un objet qui se visualise sous forme de livre et quand on joue avec l'album, on ressent un aspect tactile, très visuel et presque sensuel. Je conçois donc difficilement d'être auteur sans être graphiste ou développeur et dans notre mode de production, on monte des équipes de 5-6 personnes où une personne est souvent polyvalente. Chez nous, un auteur n'est pas quelqu'un qui vient du monde du livre mais plutôt du graphisme ou de l'informatique.

G.L. : *L'Oncle Ernest repose sur le concept de programmation objet. Ce concept permet*

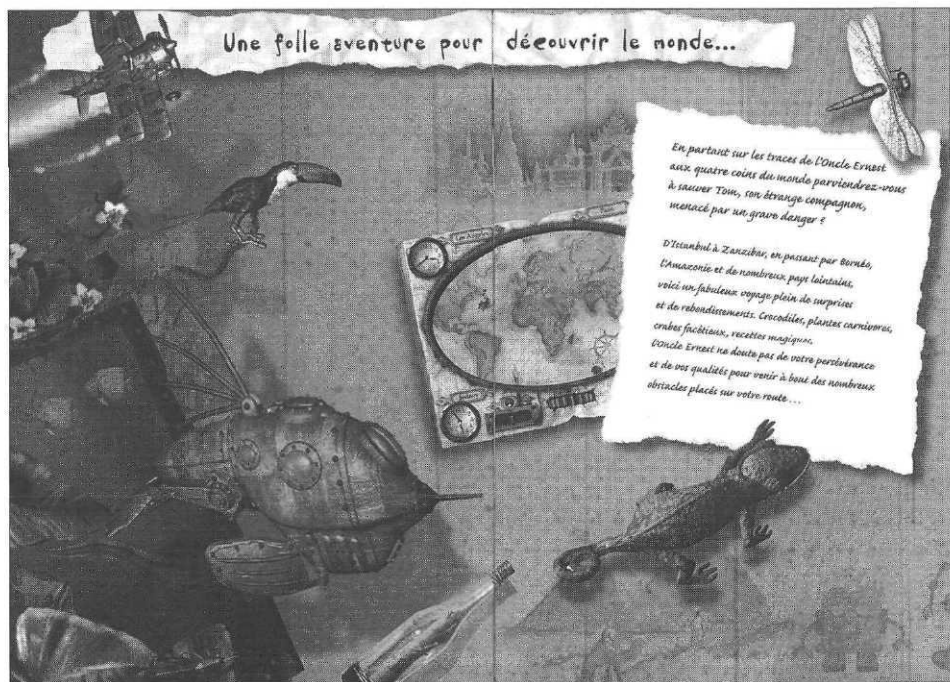
de donner vie aux animaux qui peuplent l'album et de les faire évoluer de manière autonome et aléatoire. À quel moment avez-vous opté pour la programmation objet ?

É.V. : Dès le départ. À l'époque on utilisait surtout des outils appelés langage auteur dont le plus connu est Director avec une philosophie qui est très linéaire. Quand j'ai vu le fonctionnement de l'outil basé sur la programmation objet qui s'appelle M'Tropolis, j'ai compris qu'on pouvait faire quelque chose de beaucoup plus vivant. Je remarque que les enfants, en jouant avec les aventures de l'Oncle Ernest, ressentent une grande liberté d'action : ils peuvent prendre l'aventure par n'importe quel bout, changer d'univers en un clic, détourner même parfois les jeux pour flâner ou jouer d'une manière indépendante de ce qui a été prévu au départ. Par exemple, au lieu de chercher l'animal le plus rapide sur la piste de course, j'ai vu des enfants jouer collectivement et faire des paris sur les animaux. Je pense que c'est justement ce mode de conception basé sur la programmation objet qui offre ces possibilités et cette liberté. Ce qui fait la différence avec beaucoup d'autres titres, c'est qu'on a vraiment pensé la conception technique en fonction d'un outil.

G.L. : *Comment la technique s'inscrit-elle dans l'écriture d'un scénario ?*

É.V. : Il faut connaître la technique mais il ne faut pas qu'elle soit dominante comme ce qu'on voit dans certains jeux vidéos où il faut absolument aller vers la performance pour la performance.

Il faut penser qu'on a en face de soi des utilisateurs qui ne sont pas des techniciens et ne comprendront pas forcément la prouesse technique. Il faut donc prendre en compte la technique dès le début mais il faut aussi savoir l'oublier, délirer un peu, aller vers des idées folles pour ensuite y revenir et



Le Fabuleux voyage de l'Oncle Ernest, Lexis numérique

trouver un arbitrage entre le développeur qui ne doit pas imposer une technique et le concepteur qui doit éviter l'impasse des délires irréalisables. Pour les projets futurs, on s'intéresse sans cesse aux avancées de la technique pour toujours coller à la réalité, aux dernières performances car les ordinateurs évoluent et il faut en tenir compte.

G.L. : *Combien de temps a-t-il fallu pour aboutir au cédérom et quel a été le budget global ?*

É.V. : Il y a d'abord eu une phase de réflexion sur le concept initial qui a duré un an et demi. On s'est arrêté sur une maquette d'une dizaine d'écrans qui nous a permis de tester l'album avec des enfants. C'est une étape importante qui nous permet d'avoir du retour et aussi de s'arrêter. Après avoir trouvé un mode de financement, la produc-

tion a pu commencer et a duré 8 mois.

Le budget a représenté un million de francs, ce qui reste dans la moyenne et n'est pas énorme par rapport à la performance technique.

G.L. : *Selon vous, qu'est-ce qui fait la spécificité de l'écriture multimédia ?*

É.V. : La spécificité de l'écriture multimédia, c'est l'interactivité. On retrouve dans le multimédia la conjonction de différents arts : animation, cinéma, vidéo, musique, littérature mais cette conjonction ne suffit pas à décrire le multimédia qui ne serait alors qu'une juxtaposition de différents médias. Ce qui fait la différence, c'est l'interactivité qui permet d'avoir en face de soi « quelque chose d'intelligent » qui réagit en fonction de l'utilisateur. C'est un dialogue permanent entre ce qu'a prévu l'auteur et ce que va

faire l'utilisateur. Sans arrêt, en tant qu'auteur, on se dit « il faut que j'amène l'utilisateur à tel endroit mais comment l'y amener sans lui imposer un parcours ? »

Si l'on décrit les étapes, il y a d'abord, comme au cinéma, l'écriture d'un synopsis qui tient en deux pages et décrit l'histoire et les points de passages obligés. Ensuite, il faut ralentir l'avancée de l'histoire en créant du plaisir et de l'intérêt, proposer des jeux qui sont des obstacles à franchir et donner à l'enfant en quelque sorte des récompenses pour l'inciter à poursuivre. Ce que j'appelle le ralentissement de l'histoire s'appelle le « game play » dans l'univers des jeux vidéos et c'est tout ce qui est de l'ordre du jeu, de la manipulation, du plaisir de cliquer, de déplacer des objets, de trouver des choses. Ce qu'on appelle le game play ou la jouabilité en français est ce qui définit le mieux l'écriture interactive. Mais on est dans un domaine qui est en train de se faire et c'est toujours difficile de développer de grandes théories.

G.L. : *Pensez-vous que les cédéroms documentaires et de fiction puissent véritablement innover et rompre avec une forme d'écriture et un mode de pensée propres aux livres ?*

É.V. : Si on compare le multimédia avec des arts qui lui sont proches comme la littérature, on remarque qu'un livre ne pourra jamais être aussi interactif qu'un cédérom. En revanche il offre une possibilité de contemplation, de poésie et une dimension romanesque plus aboutie. Au cinéma, on est englobé dans un récit linéaire qui a la force d'une réalité quasi physique. Le plaisir qui caractérise le multimédia c'est plutôt celui du zapping, de l'errance, de la recherche individuelle, celui que l'on peut prendre à recoller les morceaux d'une réalité morcelée. Le multimédia est innovant quand il s'éloigne le plus possible des autres arts.

Quand il est trop linéaire il est proche de l'écriture cinématographique. Quand il n'est qu'une base de données il est proche du livre documentaire avec simplement des outils de tri et de recherche en plus.

Le multimédia n'a de chance d'être innovant et d'accéder au rang de nouvel art que s'il est l'expression d'un individu qui cherche à faire passer à travers ce nouveau média des idées auxquelles il croit, de nouvelles émotions, ce que le cinéaste Joseph Losey appelait un point de vue. En ce sens le jeu d'aventure est le genre qui m'intéresse le plus parce qu'il repose sur cette dimension profonde, liée à l'imaginaire, que seule peut apporter à mon sens la fiction.

G.L. : *La réussite de l'Oncle Ernest tient-elle au mélange habile entre jeu d'aventure, imaginaire et documentation ?*

É.V. : Oui, je revendique tout à fait ce mélange qui est propre à des écrivains que j'appréciais étant enfant comme Jules Verne ou Hergé par exemple. La réussite tient surtout au fait que ça a plu à la fois aux enfants et aux parents. C'est le type même du jeu familial où les enfants sont pris par le plaisir du jeu et de l'aventure et les parents par le côté rétro et l'aspect poétique. Ce qui fait la différence, c'est l'émotion et l'aspect affectif qui n'existe quasiment pas ailleurs et qui procure une dimension beaucoup plus forte que la technique présente dans des tas d'autres jeux. Faire passer des émotions devant un ordinateur n'est pas chose facile et c'est peut-être ça qui a fait sa réussite.

G.L. : *De plus en plus de cédéroms utilisent les ficelles du jeu pour dispenser un contenu documentaire (Complot à la cour du roi soleil, Forestia, Croisades...) Pensez-vous que les cédéroms de jeu soient un moyen d'apprentissage que l'enseignement traditionnel devrait utiliser ?*

É.V. : Quand j'étais enseignant j'ai pu me rendre compte de l'apport de la dimension ludique qui facilite l'apprentissage. Je suis persuadé en ce sens que les NTIC vont révolutionner l'apprentissage traditionnel en apportant des outils complémentaires. Cependant, plus que la notion d'apprentissage c'est la notion d'éducation au sens large qui me paraît importante. Avec du recul, face à mon cursus scolaire et mon expérience d'enseignant, je pense pour reprendre les propos d'un philosophe que « la culture c'est ce qui reste quand on a tout oublié ». Je me demande parfois ce que j'ai appris pendant toutes ces années passées à l'école mais je me souviens de ce que certains films ou certains romans m'ont appris sur les choses de la vie. Sans dénigrer l'importance des différents apprentissages, il me semble important de défendre une idée de l'éducation qui passe aussi à travers les arts dont la mission éducative est en ce sens fondamentale.

À la sortie de *L'Oncle Ernest*, les journalistes me harcelaient avec la question « Qu'est-ce qu'on apprend ? À quoi ça sert ? » Les réponses que j'apportais ne me satisfaisaient pas entièrement jusqu'au jour où ma femme m'a apporté une réponse qui a servi de catalyseur. « Ton cédérom apprend beaucoup de choses sur les cloportes aux enfants qui vivent dans les HLM ! » J'ai compris que le multimédia, après le cinéma ou la littérature pouvait à son tour apporter aux enfants un certain regard sur le monde. Et ça, ce n'est pas toujours enseigné à l'école ! Si ce regard peut apporter du rêve aux enfants et que certains se souviennent encore de *L'Oncle Ernest* dans 20 ans avec un peu de nostalgie, j'aurai le sentiment d'avoir réussi quelque chose. ■

Propos recueillis par Georgia Leguem



Le Fabuleux voyage de l'Oncle Ernest, Lexis numérique