

Artiste complète, Binette Schroeder mène aussi une œuvre de peintre, de plasticienne, et s'adonne à une activité de collectionneuse de livres et jouets anciens, avec une prédilection pour les poupées.

L'univers si particulier de ses livres en est l'écho. Dans leurs pages se succèdent des images comme autant de tableaux scéniques où, dans des décors mêlant éléments naturels et architecturaux, des personnages entre réalisme et artefact sont pris dans des jeux de lumière, apparaissent et disparaissent.

Mais pourtant la vie – la vraie vie, celle du rêve – est là, l'humour est présent, les sentiments aussi, et, au fil des pages, l'histoire avance.

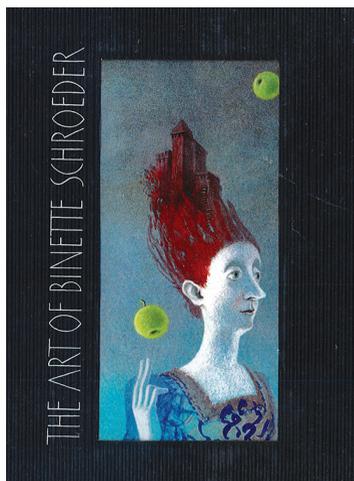
Face aux images qui composent les albums narratifs de Binette Schroeder, l'imagination du lecteur est puissamment sollicitée, leur mystère et leur dimension esthétique leur conférant un pouvoir de fascination auquel personne n'échappe, petit ou grand.

Éminemment personnelle, reflet de la personnalité sensible d'une artiste exigeante, l'œuvre de Binette Schroeder demeure exceptionnelle et unique.

Claudine Hervouët



The Art of Binette Schroeder, Neugebauer Michael Vlg., 1995 (édition bilingue anglais-allemand).



↑
Éric Viennot, extrait de son site officiel.

Hommage à Éric Viennot, Adieu oncle Ernest !

La disparition précoce et inattendue d'Éric Viennot a été largement saluée, tant dans la presse généraliste comme *Libération*, où il tint un blog, *Le Monde* ou les *DNA*, que dans les médias spécialisés du numérique, du jeu vidéo, de l'éducatif, de l'art numérique : *BeGeek*, *KultureGeek*, *Puissance Nintendo* mais aussi par le Centre national du cinéma.

Bien que le temps des pionniers du multimédia soit passé, et que son activité ait été plus limitée, Éric Viennot demeurait un témoin, analyste et enseignant écouté et reconnu, portant toujours le rêve d'un transmedia total, aux motivations artistiques et non seulement commerciales. Tous les médias lui étaient permis¹.

L'aventure Lexis

Né le 10 mars 1960 à Lyon, grandi à Bourg-en-Bresse puis étudiant en arts plastiques à la Sorbonne, agrégé d'arts plastiques et chargé de cours à Paris I dès 1986, c'est déjà un créateur multimédia, membre d'un collectif nommé Équipage 10.

En 1990, dans un monde pré-Windows et Internet, il crée la société Lexis Numérique, installée à Marne-la-Vallée, là où se regroupent nombre de studios de dessin animé et d'industries de l'image, autour des sites Disney.

Lexis Numérique, liquidée en 2014, fermée définitivement en 2017, a été l'un des studios créatifs français les plus influents de la vague multimédia, dans le ludo-éducatif puis le jeu, de 1995 à 2006.

Cette PME avait quatre activités complémentaires et entremêlées : agence de communication sur l'informatique, gestionnaire de catalogues et de lancements de logiciels pour des éditeurs, réalisateur de produits multimédias, dont des localisations, pour d'autres, enfin créateur de produits sous son identité propre. Lexis intervient ainsi pour le compte d'Edusoft en rhabillant la série des « Graines de génie » créée par les Américains de Knowledge adventure, en développant les « Mini-Loup » pour Hachette Multimédia (1995-1996), en réalisant les adaptations d'« Arc en ciel », « Justine » pour Emme et en créant un titre unique par son originalité, *L'Album secret de l'oncle Ernest*, en 1998. Traduit dans quinze langues, le titre est un des phares de l'école française vidéoludique, salué

par un prix Möbius ! C'est alors le temps du cédérom multimédia, porté par le lancement de Windows 95, un concept destiné à convaincre le très grand public qu'on peut s'instruire, lire, apprendre, jouer, devenir intelligent et occuper les enfants avec un PC...

Un succès mondial

J'ai rencontré Éric Viennot en 1999, pour le lancement d'*Itacante* et d'un nouvel *Oncle Ernest*. Son charisme et sa passion en imposent, sa silhouette reconnaissable, crâne chauve, yeux enfoncés toujours attentifs, sourire permanent non de façade, mais de partage. Car si Lexis développe avec talent de bons jeux pour enfants – graphiquement très soignés et aux parcours bien pensés, avec une vraie réflexion sur le geste et la logique des actions –, Éric Viennot clame ouvertement qu'il est là pour défricher de nouveaux territoires et inventer de nouveaux modes vidéoludiques.

Le concept de *L'oncle Ernest* est alors révolutionnaire : jeu graphique, piloté à la souris, il contient des animations aléatoires, des capsules musicales et vidéos avec acteurs, et son interface est une mise en abyme

du jeu. Elle est en effet constituée d'un carnet de voyage dont les pages se tournent, se marquent, s'abîment voire se détruisent, et contiennent les indices d'une chasse au trésor, des animaux, des machines... Tout cela est dû à un personnage de vieux marin, sorte de grand-père virtuel. Jeu d'énigme, univers fictionnel, parcours aléatoire et non totalement reproductible, travail graphique et interaction forte ouverte à l'enfant, ce sont les grands principes qu'Éric Viennot reprend et développe dans ses œuvres suivantes. Vingt-cinq titres pour la jeunesse sortent ainsi avec succès de 1998 à 2006, dont dix dans l'univers de l'Oncle et de ses « Bidules ».

Un Rêveur transmédia

Mais le moment du cédérom est passé, et l'univers des consoles ne fait pas de place à Lexis, qui se tourne vers le jeu vidéo plus adulte, avec l'emblématique *In Memoriam* (2003) et la quête d'une narration multimédia, où la recherche va du jeu local à des serveurs cachés sur le Net, au mail, à des serveurs vocaux, des livres, où l'on brouille la frontière de la fiction et du réel. Il en est récompensé par le prix de la création interactive de la SACD.

Éric Viennot reprend le concept d'enquête transmedia avec *Alt-Minds* en 2012, jeu thriller durant huit semaines, utilisant le monde réel en pionnier de la narration immersive. Mais ces projets sont trop risqués, trop lourds pour un studio, mal soutenu par les majors, qui ferme en 2014.

Le créateur était une voix écoutée, à travers son blog « Y a pas que les jeux vidéos dans la vie » ouvert en 2006, aire de débats marquée par une controverse fameuse avec Matthieu Kassowitz, à travers l'ENJMIN² dont il a parrainé la deuxième promotion, de nombreux colloques et articles de réflexion, toujours en éveil et observateur du monde du jeu, toujours rêvant de dépasser les cadres habituels de la fiction narrative, d'atteindre le transmedia total.

Erwan Cario dans *Libération* trouve une très juste formule : avec le décès d'Éric Viennot, « *Une fenêtre sur les potentialités du monde s'est refermée* ». Décédé le 27 juillet, ce pionnier et grand acteur de l'univers numérique nous laisse un projet inachevé, *L'homme qui rêvait...* un « A.R.G, Documentaire transmédia, Film, Podcast, Projets en cours » : joli symbole d'une création toujours ouverte de cette « légende de la communauté vidéoludique »³.

Olivier Piffault

1. « Choisis ton totem, façonne ton image, lance ton message. Conquière de nouveaux espaces, laisse une trace... Pour toi, tous les médiums sont permis » est le premier slogan de Lexis Numérique.
2. CNC, <https://www.cnc.fr/jeu-vidéo/actualites/disparition-d'eric-viennot-concepteur-de-jeux-vidéo>
3. École nationale du jeu et des médias interactifs numériques au Centre national des Arts et Métiers.

► Pour aller plus loin
<https://Ericviennot.net/>

↓
L'Album secret de l'oncle Ernest, Lexis Numérique, 1998.

