
Ce que pourrait être un musée de l'informatique

Alain ROUX

*Conservateur des collections muséologiques Universcience DE/PM.
30, Avenue Corentin Cariou-75930 Paris Cedex 19
Alain.ROUX@universcience.fr*

RÉSUMÉ : Comment valoriser des ressources informatiques dont on sait qu'elles détiennent un potentiel de connaissance simultanément mises en oeuvre tout à fait considérable. par ou commencer ?

Afin d'éviter une sélection de critères trop rationnels, nous avons retenus un produit qui devait avoir une audience vaste et tout public, pour examiner les critères qui ont paru à ces producteurs les plus pertinents : métaphores , précision, implication du public et réveil des notions antérieures, élargissement de la scène aux polémiques et au croyances, situation dans le contexte technique, ces outils de mise en scène peuvent participer au « réenchantement ».

1-Introduction : comment valoriser des ressources perçues comme considérables

Lors de la visite faite aux entrepôts Mac Donald, visites faites avec P. Paradinas, il nous a paru, un peu d'ailleurs comme lors des séances de la commission d'acquisition, qu'il y avait une grande réflexion à mener sur les collections informatiques du Musée des Arts et Métiers.

Malgré la faible quantité de matériel que l'on a pu entrevoir, il est impossible de rester objectivement insensible au décalage entre la richesse des objets accumulés et le « simple » travail de recollement, identification et mise en inventaire, localisation qui reste à effectuer avant toute recherche et valorisation de ce contenu. Nous avons pu sonder avec quelques autres membres de la commission d'acquisition, rien qu'en faisant appel à nos souvenirs, toute l'étendue des informations stockées dans ces objets (historiques, techniques, organisationnelles, etc...), mais aussi constaté l'immensité de la tâche, ne serait-ce que pour identifier et localiser correctement ces appareils.

Vers un Musée de l'Informatique et de la société Numérique en France ?

Et quand bien même ils seront soigneusement étiquetés, il s'agit de convaincre que ce ne sont pas quelques objets obsolètes que l'on a détournés du rebut, mais que si l'on s'astreint à y travailler ensemble, on peut relever qu'ils écrivent l'histoire du présent, qu'ils témoignent de solutions qui actuellement sont adoptées tellement universellement qu'elles vont de soi, alors qu'elles ont suscité des débats passionnés, gage de féroces compétitions, abouti à des croyances qui se sont érodées au fil du temps.

C'est en premier lieu la prise de conscience de la valeur de ces patrimoines qui va conditionner l'affectation de crédits importants à leur traitement.

Mais là se situe bien la question pratique : par quoi commencer ?

Nous n'avons pas voulu pour cette communication tenter de rentrer même un instant dans ce débat sans fin.

2-Un exemple de transmission des informations contenues dans du matériel pour un public d'utilisateurs du web.

Il nous a paru tout simplement plus concret de partir des questions soulevées pour réaliser une séquence de film de 8 minutes destinée à Universcience TV.

<http://www.universcience.tv/media/3961/ordinateur--1966.html>

Cette exigence de programmation avait pour avantage d'éviter les enlacements induits par toute sélection, ainsi que les contraintes de temps et de moyens, tout en gardant le cap sur les objectifs définis a priori : le public, la ligne éditoriale, la description complète de l'objet et de son fonctionnement, sa situation à son époque et son apport actuel, sa position dans l'histoire du domaine, l'établissement d'échelles spatiotemporelles comme si on devait faire découvrir une autre planète, lointaine, mais vitale pour nous. Ce resserrement focal cinématographique autour de l'objet lui-même qui n'est plus prétexte à illustration mais est le support même de l'analyse nous semble une démarche essentielle

On situera donc l'exemple de mise en valeur sur la définition même du contenu de la séance du « Théâtre des machines », et sur sa réalisation finale qui corrige en temps réel, en cours de tournage, les « rendus » qui ne sont pas à la hauteur de l'intention des producteurs.

Certes l'exemple est trop défini, mais en même temps, il révèle la nature des efforts fournis pour condenser et capter l'intérêt dans un temps limité.

La mise en scène doit suspendre les objets dans un espace uniquement réservé à leur contemplation, à leur miroitement.

Le discours initial est un texte de science-fiction qui extrait le spectateur de l'environnement ordinaire pour le conditionner à de vastes plans intergalactiques et à des fonctionnalités informatiques de rêve à la hauteur des ambitions, le lent défilement de plans serrés de l'électronique inconnue qui sort lentement de l'ombre

accompagne le mystère de la découverte générale et conduit lentement à la description très précise de l'appareil.

Les descriptions recouvrent la plupart du temps exactement les plans découverts au niveau visuel, mais elles sont formulées par une voix féminine dont la légèreté contrebalance la forte acuité du centrage et le puissant contraste exprimé au niveau de l'image : la rapidité de l'enchaînement évite la lassitude.

Le commentaire est apparemment facile à suivre, mais enchaîne subtilement en les caractérisant d'un trait sûr les apports technologiques, les avancées estimées et permises qui resituent le rôle des machines dans leur domaine respectif.

Celles-ci sont là au bon moment du point de vue de l'économie énergétique, du fonctionnement en réseau.

Trouver les problématiques : la description induit le chemin vers la comparaison, en se formulant en questionnement : où est la souris ? où est l'écran pour le contrôle du fonctionnement ?

L'intérêt soutenu du commentateur trouve les mots justes pour faire partager l'émerveillement : ballet des têtes de lecture « volantes à haute altitude » sur les disques durs souligné par un bruit synthétique très évocateur.

Suit l'enchaînement visuel des interfaces du système : console d'introduction et sorties des données, bandes perforées magnétiques, clavier.

Prix : indication d'un prix déjà très élevé (500 000 dollars) considéré comme très faible en raison de l'utilisation de circuits intégrés : indication des implications de cette révolution technologique. Liens entre puissance de l'ordinateur et microprocesseurs évoqués par une autre musique synthétique et projection animée de chiffres scintillants défilant dans le noir sur les armoires.

Des métaphores illustrent la puissance et la capacité de calcul des microprocesseurs.

L'évocation des métiers est réalisée par l'utilisation en ombres chinoises de silhouettes vivantes effectuant des travaux sur les armoires et terminaux informatiques : à savoir : un informaticien, plusieurs ingénieurs, un opérateur à la console. Vue élargie au centre informatique : définition de l'intervention informatique à cette époque : c'est-à-dire le calcul ; on glisse des silhouettes aux images d'archives.

Les calculs sont affectés à la paye, à la gestion des stocks, à la finance ; peu sont utilisés pour le calcul scientifique. C'est un gros plan sur un personnage qui donne la définition d'un ordinateur : le spectateur lui-même situe la réponse comme datée à la vue du contexte historique dans lequel elle intervient, et la description correspondant aux modèles du temps lui permet de connaître les éléments fondamentaux de l'informatique, mais aussi d'imaginer cette conception machiniste de l'informatique aux origines. L'introduction d'un dialogue avec un jeune collaborateur amène la notion de machine à traiter l'information ; le mot cerveau est associé aux clignotements du tableau de contrôle. Ce dialogue, qui confronte rigueur

mathématique doctrinale et traitement cérébral de l'information dans la vie quotidienne, laisse au spectateur le désir d'une discussion philosophique approfondie.

Une mise en perspective plus générale s'effectue par un retour sur la vue d'une armoire à disques. Le commentaire redescend au niveau de l'enchaînement historique pour fixer le lien avec l'histoire présente : premier ordinateur à fonctionner en temps partagé, premier à supporter des réseaux aux Etats-Unis, en pointe à cette époque : évocation de la Silicon Valley et des réseaux par projection de logos : Google, Explorer, etc.

3- Conclusion : Adopter de véritables stratégies de communication

Il ne suffit pas de décliner des caractéristiques, d'enquêter sur le matériel : une mise en perspective valorisante nécessite l'écriture, une narration faite d'éléments forts qui s'enchaînent tout en se soutenant harmonieusement, afin de parcourir l'essentiel des connaissances contenues dans l'objet.

N'étant pas un oeuvre d'art hermétique, et les connaissances techniques étant à la fois complexes et contingentes - démodables - ces artifices nous semblent les mieux placés pour ré-enthousiasmer le public.