

---

# Un musée de l'informatique au sommet de la Grande Arche de la Défense

***Retour d'expérience sur un musée qui a attiré 150 000 visiteurs par an entre 2007 et 2010***

**Philippe Nieuwbourg**

*Journaliste indépendant spécialisé dans les technologies de l'information, auteur, formateur en entreprise et chargé de cours à l'UQAM (Montréal)  
philippe@niewbourg.com*

---

*RÉSUMÉ. Ouvert en 2007 et piloté par une équipe de passionnés regroupés en association à but non lucratif, le musée de l'informatique installé au sommet de la Grande Arche de la Défense a attiré plus de 150 000 visiteurs par an durant ses quatre années d'existence. Cet article résume la genèse de ce projet, les difficultés rencontrées, les succès obtenus et quelques enseignements qui peuvent être tirés de cette expérience. Par conviction et par choix, le musée de l'informatique de la Grande Arche avait choisi de faire porter ses efforts sur le volet expositions, laissant de côté dans un premier temps le volet conservation. Une collection de plusieurs milliers d'objets, plusieurs expositions temporaires et un partenariat avec le musée du jeu vidéo ont permis d'attirer plusieurs centaines de milliers de visiteurs et des centaines de groupes scolaires. En avril 2010, le ministère du développement durable, dirigée par Monsieur Jean-Louis Borloo, profite d'un incident technique mineur sur un ascenseur pour faire fermer le toit de la Grande Arche, et par voie de conséquence le musée de l'informatique et le musée du jeu vidéo. Une procédure juridique est toujours en cours à ce jour, dont l'Etat français a perdu les deux premières actions.*

*ABSTRACT. Founded in 2007 and managed by a team of volunteers, the French computer museum was installed in the roof of the Grande Arche in Paris La Défense. With more than 150,000 visitors per year during its four years of opening, it was managed by a non-profit organization. This article is a summary of our experience: its roots, problems we faced, goals we reached and what other projects could takeaway from our experience. Initially we focused more on the exhibition part of the museum job description than on the preserving side. A collection of thousands artifacts several temporary exhibitions and a partnership with the video game museum has brought to us hundreds of thousands visitors and hundreds of school groups. On April 2010, the French ministry of sustainable development, ran by Mr. Jean-Louis Borloo, used a minor technical issue on one elevator to close the roof of the Grande Arche. A civil law procedure is actually running. French administration lost the first two hearings.*

*MOTS-CLÉS : musée de l'informatique, musée du jeu vidéo, grande arche de la défense, paris, retour d'expérience, modèle économique.*

*KEYWORDS: computer museum, video games museum, grande arche, paris, business model, case study*

---

## **1. Histoire du projet du musée de l'informatique de la Grande Arche**

Le musée de l'informatique qui a ouvert ses portes pour une première exposition en 2007 est né d'un simple constat, réalisé par des professionnels de l'informatique qui se connaissaient, celui de la nostalgie des machines et des systèmes qu'ils utilisaient au début de leur carrière et voyaient remplacés par de nouveaux outils plus performants, mais différents. Des journalistes, des commerciaux, des chefs d'entreprise, des financiers, des gestionnaires... composaient le premier comité de pilotage informel du projet. La cheville ouvrière qui s'est mise en place par la suite et a pris en charge la réalisation de ce projet était composée de quatre personnes : Barbara Poirette, graphiste ; Michael Albo, directeur financier ; Francis Bouvier, entrepreneur ; et Philippe Nieuwbourg, journaliste. Aucun historien, aucun universitaire, aucun chercheur, c'était à la fois un choix et le constat de deux mondes différents et peu interpénétrés. En 2006 donc, ces passionnés se rencontrent, et constatent que :

- il n'existe pas de lieu d'exposition pour transmettre l'histoire de l'informatique sous ses différents aspects ; les espaces du musée des arts et métiers sont bien sur évoqués, mais tous les participants conviennent que la place qui y est accordée à l'informatique est trop réduite face à l'ampleur de ces technologies ;
- nous n'avons pas connaissance à l'époque de projets avancés et concrets de création d'un tel lieu ;
- ils disposent tous ensemble de collections importantes qui pourraient être mises à disposition d'un lieu d'exposition, tout en restant leur propriété ;
- le temps est venu de partager cette histoire ne serait-ce que par la disparition d'usages inconnus des plus jeunes générations (carte perforées, disquettes, etc).

Ils choisissent donc de réfléchir ensemble à un projet d'exposition temporaire, qui permettrait de tester auprès du public l'intérêt de l'histoire de l'informatique. Les contacts pris à l'époque lors de l'étude de marché, montrent en effet que les opinions sont très partagées. D'un côté ceux qui ont connu les débuts de l'informatique se réjouissent immédiatement du projet présenté ; de l'autre les plus néophytes ne voient pas l'intérêt d'exposer de « vieilles carcasses d'ordinateurs » et comparent le projet à un musée de la machine à laver ou du réfrigérateur.

Le comité restreint monte en quelques semaines un projet d'exposition, autour du matériel disponible dans les collections des membres de l'équipe et part à la recherche d'un lieu d'exposition.

## **2. Historique du projet à la Grande Arche**

Le Toit de la Grande Arche est à l'époque un espace de 10 000 m<sup>2</sup>, composé d'espaces extérieurs, d'espaces d'expositions, de salles de conférences. Il est situé au sommet de l'Arche de la Défense. Accessible au public uniquement par les ascenseurs panoramiques qui montent directement de la dalle au sommet, le Toit de la Grande Arche offre un panorama complet sur la capitale, à 110 mètres de haut, dans l'axe exact des Champs-Élysées. Le Toit de la Grande Arche avait été imaginé par le Président François Mitterrand comme un espace toujours ouvert au public et qui accueillerait des visiteurs, des expositions, etc. L'Etat en a toujours confié la gestion à des sociétés privées, au travers d'une fondation. Mais l'histoire du monument n'est pas l'objet de cet article. Nous nous contenterons donc de rappeler qu'en 2005, c'est une société privée, la Société du Toit de la Grande Arche, qui en a la gestion pour le compte de l'Etat. Elle accueille les visiteurs, entretient le site, organise des événements, etc. Elle emploie alors une cinquantaine de personnes, essentiellement des agents de sécurité car le bâtiment est très contraignant du point de vue des règles de sécurité (ERP, IGH) et accueille le public 365 jours par an, 10 heures par jour.

L'attraction essentielle du site est le panorama extérieur, à 110 mètres de haut. Il attire en fonction des années autour de 150 000 visiteurs. Mais on constate une baisse régulière de fréquentation. Le bâtiment vieillit, il est entouré de tours de plus en plus hautes et son attractivité baisse.

Pour les gestionnaires de la STGA (Société du Toit de la Grande Arche), il devient nécessaire de trouver des relais de croissance susceptibles d'attirer de nouveaux visiteurs. Elle organise de manière régulière des expositions, artistiques, qui durent entre 3 et 6 mois. Francis Bouvier, qui dirige la société, propose alors de mettre à disposition les lieux pour organiser le projet d'exposition temporaire liée à l'histoire de l'informatique.

## **3. La première exposition, en 2007**

Les principaux soutiens du projet créent alors une association à but non lucratif, Antémémoire, qui se fixe pour objectif de promouvoir l'histoire de l'informatique et comme action concrète l'organisation de cette première exposition. Les compétences des membres sont mises à contribution, et une première exposition est imaginée, simple, mobile, destinée à rappeler les grands moments, les grandes technologies et les grands hommes de l'histoire de l'informatique. Sur 400 m<sup>2</sup>, cette exposition dispose d'un budget très réduit, de l'ordre de 20 000 euros pour l'ensemble de sa scénographie. Des sponsors privés financent en parallèle la soirée de lancement et les actions de communication.

Les attentes semblent fortes puisque l'exposition est un grand succès. Elle attire plusieurs dizaines de milliers de visiteurs, qui payent un droit d'entrée global qui comprend l'accès à la Grande Arche et l'accès à l'exposition. Les retombées presse sont également très importantes et donnent de la visibilité à cette première

exposition. Prévue pour durer 3 mois, elle est prolongée pendant 8 mois et face à ce succès, les organisateurs décident de transformer cette exposition temporaire en lieu permanent.

#### **4. Transformation de l'exposition temporaire en permanente**

Le comité des sympathisants de ce qui devient un « projet de musée de l'informatique » prend de l'ampleur, les donateurs d'objets historiques se font plus nombreux, et le même groupe de pilotage du projet s'attelle à la création de la seconde étape. Voici un résumé des grandes questions auxquelles nous avons été confrontés.

##### **4.1. Le choix du nom : musée ou pas musée**

Eternel débat dont il est amusant de constater qu'en 2012, aux prémices de chaque projet, on se repose la même question. En 2007, notre analyse était simple et sans appel. D'un côté le terme de « musée » ne fait déjà plus rêver personne, il a une connotation passéiste, n'attire pas les jeunes publics ni les financements publics, à moins d'avoir le label « musée de France ». Mais à côté de ces défauts, notre étude de marché montre que face à l'expression « musée de l'informatique », 100 % des personnes interrogées identifient immédiatement qu'il s'agit d'un lieu consacré à l'histoire de l'informatique et imaginent donc qu'on y verra d'anciens ordinateurs. Les autres termes envisagés (Cité Numérique, Antémémoire, Arche Numérique...) ainsi que les alternatives au mot musée (Palais, Centre, Cité...) semblent toutes plus modernes et ne présentent pas les défauts relevés ci-dessus. Mais tous ces autres choix apportent un taux de reconnaissance par le public beaucoup plus faible. Et ce n'est pas propre à l'informatique ! La « cité du cinéma » sera perçue par certains comme un lieu historique, par d'autres comme des studios de tournage, ou comme un multiplex.

Or du point de vue du marketing touristique, la compréhension et l'identification immédiate d'un lieu et de son contenu dans l'esprit des visiteurs est un facteur majeur de choix. Nous avons donc choisi le terme de « musée de l'informatique » malgré ses inconvénients. Egalement pour des raisons budgétaires, car la simple mention du nom permet de le situer dans l'esprit des lecteurs, auditeurs. Notre budget communications serait réduit au minimum et nous ne pouvions pas nous permettre de consacrer de l'argent à l'explication de notre nom.

Le terme « musée de l'informatique » ne pouvant être protégé car générique, nous avons choisi de ne pas tenter de le déposer à l'INPI, mais d'être présent sur Internet au travers du site [www.MuseeInformatique.fr](http://www.MuseeInformatique.fr) et de ses déclinaisons. Dès le lancement du projet, dans notre esprit, il devait y avoir plusieurs musées de l'informatique en France, tout comme il y a plusieurs musées de l'automobile ou du débarquement. L'idée était même dès le départ de proposer une fédération informelle des musées qui souhaiteraient traiter des sujets liés aux technologies de l'information et de la communication, afin de créer des parcours de visite, des opérations de promotion croisée, de se prêter des expositions, des objets, etc.

Si certaines opérations ont pu être mises en place, avec la Cité des Télécoms de Pleumeur-Bodou, avec la FEB (Fédération des Equipes Bull), etc, nous verrons par la suite que des obstacles imprévus se sont dressés sur le chemin de ce travail en commun.

#### **4.2. Conservation vs. exposition**

Bien que l'équipe de bénévoles constituée ne comptait aucun professionnel des musées en son sein, nous avons dès le départ bien conscience des différents métiers d'un musée et des limites de nos compétences et de notre budget. Nous avons identifié trois sujets : la conservation, l'exposition et l'éducation.

Après avoir pris contact avec les sponsors potentiels, nous avons vite perçu que le financement de la conservation ne pouvait pas être confié facilement à des sponsors privés. En effet, au risque d'être réducteur, nous n'avons pas identifié de sponsors prêts à financer des travaux invisibles au public et destinés à se valoriser à très long terme. Les sponsors ou mécènes demandaient en retour une visibilité, des outils de communication et des opportunités qui mettent en valeur leur financement. Le travail de conservation, très coûteux s'il est fait dans les règles de l'art par des professionnels de la conservation, ne trouvait aucun financement auprès de nos contacts.

Il nous a semblé par ailleurs que l'urgence n'était pas dans la conservation. En tous cas pas dans la conservation de l'ensemble des objets. Prenons l'exemple du Thomson TO7 (ou de l'Apple II, du TRS-80... et de la plupart des micro-ordinateurs fabriqués à partir des années 80), nous en disposons d'une bonne vingtaine d'exemplaires et il en reste certainement plusieurs milliers en France. Il ne nous a pas semblé prioritaire de « sanctifier » un TO7 ! En revanche, certaines machines mécanographiques, le Cray XMP, la collection IBM de Stéphane Mathon... représentent des pièces uniques, que nous devons protéger. Mais là encore, devons-nous protéger pour les conserver intactes, invisibles du public, au fond d'un hangar fortifié ? Ce n'est pas le choix que nous avons fait. Tout en respectant bien sur ceux dont c'est le métier.

L'emphase mise sur l'exposition et l'éducation, au détriment de la conservation, est donc parfaitement réfléchi. Elle a été décidée pour des raisons budgétaires et pour définir des priorités.

Nous avons donc imaginé un fonctionnement un peu inverse des grands musées classiques. Nous avons pensé que l'exposition, l'éducation, génèreraient de la visibilité et des ressources financières, qui permettraient par la suite de financer un travail de conservation.

Nous avons choisi de créer des expositions, permanentes ou temporaires, et de travailler sur des supports éducatifs. Notre « mission » était donc de transmettre et faire connaître l'histoire de l'informatique au travers de ses objets.

Là encore par souci de priorisation et pour des contraintes budgétaires, nous avons choisi de recentrer dans un premier temps sur le matériel, et de traiter par la suite des sujets plus complexes comme le logiciel, les métiers ou les interfaces homme-machine. Entre ne rien faire tant que nous n'avions pas un budget complet, et tout faire de manière brouillonne, nous avons choisi de faire par étape, en traitant de manière professionnelle chaque étape.

#### **4.3. Le musée version 2**

Nous avons donc ouvert en avril 2008, une version 2 de notre travail, autour d'une exposition permanente et d'une exposition temporaire.

Voici quelques éléments factuels et chiffrés de cette installation :

- Surface de l'exposition permanente : 400 m<sup>2</sup>
- Nombre d'objets exposés : environ 100
- Surface de l'exposition temporaire : 2 x 200 m<sup>2</sup> / Chaque exposition temporaire restait en place environ 6 mois
- Budget d'investissement de l'exposition permanente : 150 000 euros environ (y compris les actions de communication du lancement)
- Budget d'investissement des expositions temporaires : 15 000 euros environ par exposition
- Ces budgets ne tiennent pas compte du temps passé par les bénévoles qui n'est pas valorisé. Ils ne représentent donc que des achats externes, de matériels et prestations.

#### **4.4. Les expositions temporaires**

Nous avons à ce jour réalisé plusieurs expositions temporaires, mobiles et réutilisables :

- Histoire de la naissance d'Internet / Cette exposition a été partagée sous licence Creative Commons et a été présentée dans une dizaine de villes de France à l'occasion des fêtes de l'Internet ; Elle est également présentée de manière permanente aux visiteurs du iMusée de Montréal (Canada) ;
- Exposition artistique créée par Stéphane Mathon ;
- Les 25 ans du Mac ;
- Exposition artistique créée par SVM Mac ;
- Histoire de la SEA (exposition conçue par Pierre-Eric Mounier-Kuhn) / cette exposition a été présentée à la Mairie de Courbevoie en 2010 ;
- Le SICOB (exposition créée à partir des archives du fondateur du SICOB, Max Hermieu).

Ces expositions sont conservées pour être éventuellement réutilisées dans le futur.

#### **4.5. Les soutiens publics**

Même s'ils sont plus symboliques que réels, le musée de l'informatique de la Grande Arche a été soutenu ou parrainé par de nombreux décideurs politiques.

Le Président de la République Jacques Chirac, arrivant à la fin de son mandat, avait soutenu la première exposition, sans pour autant pouvoir la parrainer ce qui aurait engagé son successeur.

Le candidat Nicolas Sarkozy avait apporté son soutien à la création d'un musée de l'informatique. Trois ans plus tard, à la fermeture de la Grande Arche, nous lui avons rappelé, sans succès, son soutien.

Nous n'avions obtenu aucun soutien du côté du ministère de la culture et de la communication, en revanche nous avons obtenu le parrainage de Valérie Pécresse, Ministre de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche. Ainsi que celui de Eric Besson, Ministre de l'Industrie et du Développement Numérique, qui avait d'ailleurs inauguré en personne l'exposition sur la naissance d'Internet à l'occasion de la conférence mondiale de l'ICANN qui se tenait à Paris.

Les politiques locaux de tous niveaux et de tous bords, ont toujours officiellement soutenu le musée de l'informatique et la Grande Arche, sans pour autant réagir lors de sa fermeture, surtout attentifs à ce que cela ne leur porte pas préjudice. A l'exception notable de Jacques Kossowski, député-maire de Courbevoie, qui a toujours fait le maximum pour nous aider dans nos démarches et n'a pas hésité à critiquer publiquement la décision de fermeture, pourtant prise par ses propres alliés politiques. Nous tenons à le remercier pour son soutien.

#### **5. Etat des collections actuelles**

Les collections actuelles du musée de l'informatique représentent plusieurs milliers d'objets. Les objets restent la propriété des membres de l'association qui les mettent gracieusement à la disposition du musée de l'informatique.

Les collections sont composées de machines, de toutes époques, des années 40 à la fin des années 90 ; de documents, manuels, courriers, magazines, affiches ; de logiciels. Certaines machines sont fonctionnelles, d'autres ne le sont pas. Nous ne disposons pas des compétences pour tester et réparer l'ensemble des machines qui composent la collection et ne prendrons aucun risque de détériorer les objets.

Les collections sont conservées dans des conditions correctes, mais sans être bien sur à la norme des musées de France. Le coût de stockage (environ 10 000 euros par an) est pris en charge à titre personnel par des membres de l'association. Les collections ne sont pas visitables par le public.

Nous recevons également des dons en nature de personnes physiques ou morales qui préfèrent nous donner des objets plutôt que de les détruire. Une centaine de ces donateurs est référencée sur une page du site du musée de l'informatique.

Un inventaire partiel, à la norme des musées de France, est en cours. A cette occasion l'ensemble des données est collecté et saisi dans une base normée. Mais cet inventaire n'est actuellement pas poursuivi par manque de ressources bénévoles.

N'oublions pas, comme nous le verrons par la suite, que le musée de l'informatique de la Grande Arche est fermé depuis avril 2010 et qu'il ne dispose plus actuellement de ressources financières.

## **6. La recherche de sponsors et mécènes**

Dès la première exposition, une partie de notre temps a été consacré à la recherche de sponsors et mécènes afin de développer de nouvelles activités, de nouveaux supports d'éducation. Nous avons toujours fonctionné en mode projet, en allant chercher les ressources avant de lancer un projet et en affectant de manière claire chaque ressource à un projet précis.

Notre fonctionnement de type « entrepreneurial » nous a toujours conduit à n'engager aucune dépense pour laquelle nous n'avions pas en face sécurisé le financement.

Nous sommes aujourd'hui fiers, malgré la fermeture de la Grande Arche, d'avoir pu proposer au public, à des centaines de milliers de visiteurs, des expositions certes imparfaites, mais qui n'ont pas coûté un centime en fonds publics. Nous n'avons jamais demandé la moindre subvention de fonctionnement et avons toujours ajusté nos charges afin qu'elles ne dépassent pas nos recettes. Mettre en place un musée de l'informatique avec un budget de fonctionnement équilibré, sans subventions publiques de fonctionnement, est donc possible. A condition bien sur d'adopter des méthodes de gestion proches de l'entreprise, et d'accepter certains compromis.

Mais nous sommes allés chercher des mécènes et sponsors privés, sans grand succès d'ailleurs. Voici une petite synthèse des réponses reçues à nos sollicitations :

- Les grandes fondations d'entreprises privées ou publiques nous ont toutes répondu que leurs choix se portaient sur des actions humanitaires, vers l'aide aux enfants, aux victimes de toutes sortes... et que la culture et les technologies ne rentraient pas dans leurs missions ;

- Les grandes entreprises de technologies (IBM, Microsoft, Intel, Apple...) nous ont toutes répondu que le financement d'un musée de l'informatique ne donnait pas une image moderne de leur entreprise et ne figurait pas dans leurs axes de communication. Je citerai pour mémoire la réponse de la responsable de la communication de HP qui nous a expliqué qu'elle « préférerait sponsoriser le festival de Cannes que le musée de l'informatique » ;

- Les donateurs privés ont participé, mais pour des montants non significatifs.



En revanche, nous avons constaté un intérêt autour du musée de l'informatique de la part de sociétés d'informatique, à condition qu'une prestation leur soit proposée. Plutôt que de rechercher des sponsors, nous avons donc développé une offre de prestations (location de salles, privatisation du musée, conférences de presse, animations, soirées) qui ont au bout de deux ans, assuré 50 % des revenus du musée. Le potentiel pour ces prestations de communication reste important.

## **7. La communication**

Ne disposant pas d'un budget nous permettant de faire de la publicité dans Paris ou dans des guides touristiques, nous avons privilégié à l'ouverture du musée des actions de communication en direction de la presse, dont notre équipe connaissait bien le fonctionnement.

Le résultat a dépassé nos espérances et le montant investi dans une agence de relations presse a été largement rentabilisé. Nous avons obtenu des retombées presse en télévision (France et étranger), en radio, en presse écrite et en ligne. Avec des reportages diffusés sur tous les grands médias nationaux (TF1, France 2, France 3, Canal Plus), nous avons assuré un flux important de visiteurs au musée pendant son ouverture. Le fonctionnement des médias impose, pour que la communication réussisse, une personnalisation du message. C'est moi qui ai endossé ce rôle car il fallait aux médias une figure à mettre en avant. Une « entité » ou un « groupe de personnes » ne communique pas efficacement dans les médias. Il faut une personne, un « bon client » qui soit réactif, accepte les contraintes parfois très dures de délai en particulier en télévision.

Cette forte communication a eu l'effet positif que j'ai décrit précédemment, mais elle a également généré des réactions violentes que nous n'avions pas anticipées. Il semble que certaines associations qui travaillent depuis longtemps à la préservation de la micro-informatique (comme MO5 ou WDA) aient mal accepté la création du musée de l'informatique de la Grande Arche et la communication qui a eu lieu en 2007 et 2008 sur le sujet. Jalousie ou mauvaise communication de notre part, je ne me prononcerai pas. Mais nous avons été littéralement insultés à de nombreuses reprises sur les forums et blogs par certaines personnes, dont des dirigeants de ces associations. Les associations n'ont jamais cautionné ces réactions violentes, mais le double discours entre les associations et leurs membres n'était pas très difficile à identifier. Cela n'a pas eu d'impact négatif sur les visiteurs, car ces réactions étaient limitées à une petite communauté de quelques centaines de passionnés. Mais elles ont créé des tensions que nous avons encore du mal aujourd'hui à nous expliquer.

Il nous semblait que toute initiative devait être saluée par l'ensemble de la communauté et les choix faits par les uns et les autres devaient être respectés. Cela n'a pas été le cas.

Notre conclusion sur ce point, importante dans le cadre d'une réflexion nationale, est que de nombreuses associations souhaitent un musée de

l'informatique, mais qu'il faut accepter que chaque association ou chaque dirigeant fondateur veut plutôt son propre musée de l'informatique...

Je tiens cependant à souligner ici que nous avons entretenu à l'inverse d'excellentes relations constructives avec d'autres associations comme la FEB (Fédération des Equipes Bull), ou l'association qui gère le iMusée de Montréal...

## **8. Vers le musée du jeu vidéo**

Dès la création du musée de l'informatique de la Grande Arche, nous avons fait l'impasse sur un sujet, celui des jeux vidéos. Tout simplement par manque de compétences sur le sujet. Aucun membre de l'équipe n'était un grand connaisseur du sujet. Plutôt que de mal traiter ce thème nous avons préféré l'écarter volontairement dans un premier temps.

Fin 2009, nous avons lancé une réflexion sur le thème et avons été contacté par Alerte Orange, une agence de communication dont le fondateur Olivier Bodeur est collectionneur et passionné par le sujet de l'histoire des jeux vidéos. Notre mode de fonctionnement étant compatible avec leurs attentes, nous avons choisi de confier à Alerte Orange un espace de 400 m<sup>2</sup>, contigu à l'exposition permanente, à leur charge d'y installer un musée du jeu vidéo.

Le projet a été mené début 2010, et au mois de mars, a ouvert cet espace complémentaire au sommet de la Grande Arche. Les mêmes discussions sur l'usage du mot « musée » et les mêmes critiques violentes d'autres associations, ont été reproduites ; les mêmes causes produisant les mêmes effets...

Pour ce projet, Alerte Orange avait obtenu une subvention de 15 000 euros du ministère de la culture. Malheureusement, la panne d'ascenseur décrite plus loin ne leur a permis d'ouvrir que deux semaines. Tout le travail réalisé par leurs équipes ainsi que les investissements réalisés ont été détruits par l'attitude du ministère du développement durable, propriétaire de la Grande Arche. Les équipes de Alerte Orange en gardent un souvenir plus qu'amère.

## **9. La chute... Fermeture de la Grande Arche**

Je ne m'étendrai pas longuement sur ce sujet, d'autant plus que des procédures judiciaires sont en cours et que leur issue pourrait prendre plusieurs années car l'Etat est impliqué et que plusieurs tribunaux sont saisis.

En synthèse, en avril 2010, un incident se produit sur un des ascenseurs panoramiques qui montent au sommet de la Grande Arche. L'Etat, par la voix du ministère du développement durable, dirigé à l'époque par Jean-Louis Borloo, impose une fermeture administrative le temps de réaliser les réparations. Nous constatons rapidement que ce n'est qu'un prétexte et que l'autorisation de réouverture ne sera jamais donnée, même si la réparation est effectuée en quelques semaines.

Depuis avril 2010 la situation est totalement bloquée. Les élections présidentielles n'ont fait que figer la situation pendant plus d'un an. A ce jour, le Toit de la Grande Arche est fermé au public. Le musée de l'informatique est toujours installé au sommet et rien n'a été déplacé. Mais toute visite est impossible. Les 50 salariés ont été licenciés fin 2010, l'Etat prend actuellement en charge les frais de gardiennage, de chauffage, d'électricité... sans pouvoir exiger le déménagement du musée. Après avoir demandé en référé l'expulsion du musée, l'Etat a été débouté deux fois, en référé et en appel de ses demandes. L'affaire devrait être jugée sur le fond en 2013. Nous avons estimé à deux millions d'euros par an le manque à gagner direct et indirect pour l'Etat suite à la situation ubuesque qu'il a créé.

## **10. Les projets**

Pendant un an environ suite à la fermeture, l'association à l'origine du musée a multiplié les démarches afin de faire connaître la situation et de trouver une issue. Mais les échéances politiques et l'environnement économique n'ont pas permis d'avancer sur les nombreux dossiers envisagés.

La réouverture du Toit de la Grande Arche est totalement improbable, trop de temps a passé depuis sa fermeture. La justice se prononcera.

Nous avons monté plusieurs dossiers, à Vitry sur Seine, à Sophia-Antipolis, à Vernon, à Caen, etc. Tous se sont heurtés à l'absence de financement public. Car si le projet de la Grande Arche était équilibré, par les nombreux visiteurs souhaitant monter en haut de l'arche, un projet moins bien situé n'attirera pas le même nombre de visiteurs. L'équation économique que nous avons proposée passe par la prise en charge de l'immobilier par une collectivité ; nous savons en revanche en équilibrer le fonctionnement.

Les projets en France ne semblant pas avancer, nous avons soutenu activement le musée de l'informatique de Montréal. Encore modeste, il ne subit pas les freins administratifs français, et les ressources humaines et financières y sont plus faciles à trouver.

Nous soutiendrons bien sur toute initiative sérieuse qui verrait le jour en France, et c'est l'esprit de notre participation à ce colloque. La direction du projet par Pierre-Eric Mounier-Kuhn, la présence autour de la table de nombreux intervenants de qualité et le soutien du musée des Arts et Métiers, nous semblent constituer les meilleurs facteurs clefs de succès de ce projet que nous appelons de nos vœux.

***Biographie***

Philippe NIEUWBOURG est journaliste et analyste indépendant spécialisé dans l'informatique décisionnelle. Depuis 1995 il anime la communauté francophone des utilisateurs d'outils d'aide à la décision sur [www.Decideo.fr](http://www.Decideo.fr). Autour de plusieurs livres sur l'informatique décisionnelle, il organise chaque années le Forum Decideo et participe à de nombreuses conférences en France et à l'étranger. Il est le co-fondateur de l'association Antémémoire qui est à l'origine du musée de l'informatique de la Grande Arche de la Défense.