
La présentation de média, dont la micro-informatique

Eric Carton

*Docteur en SIC, chercheur associé laboratoire I3M, chargé de cours IUT de Nice
Président de l'association « Le Musée de la Colo », responsable de formation
eric.carton@free.fr*

RÉSUMÉ : *À partir d'une expérience comprenant notamment l'exposition d'ordinateurs lors de manifestations sur le thème des colonies de vacances, l'article présente comment les ordinateurs ont été utilisés dans les centres de vacances et comment les étudiants de l'IUT de Nice ont essayé de montrer ce passé à des groupes d'enfants.*

Une partie traite aussi de l'animation d'un musée en général.

Mots clés : *musée, centres de vacances, animation, informatique en centres de vacances.*

1. Introduction

Avant de présenter ma recherche, il convient de préciser, puisque je vais traiter des animateurs et de ce que l'on appelait les colonies de vacances, comment ce sujet peut concerner un musée de l'informatique, et ce à plus d'un titre.

Les animateurs ont été porteurs des média audiovisuels (Lamizet, 1999) au moins jusque dans les années 1990-1995. Ils ont utilisé les projecteurs (films fixes, diapos, 16 mm, super 8...) mais aussi les électrophones, la micro-informatique, tant pour la gestion (ce qu'ils font toujours), que pour des jeux et pour la communication avec la famille

Ensuite parce que les membres de l'association "Le musée de la Colo" (à prendre dans le sens des colonies de vacances) ont commencé à faire des expositions afin de présenter les outils utilisés dans les centres de vacances et notamment ceux concernant l'informatique. Je développerai les difficultés que nous avons rencontrées à ce sujet, ainsi que les perceptions des jeunes étudiants face à ces outils.

Ma réflexion sera présentée en six points. Premièrement, je traiterai de l'utilisation de l'informatique dans les centres de vacances, j'essaierai aussi de montrer les changements liés à l'informatique. J'aborderai ensuite deux questions concernant la muséologie : la conservation des objets et leur exposition, pour

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

poursuivre par une éventuelle place des animateurs dans un musée avant de terminer sur la présentation des micro-ordinateurs dans un musée, telle que je l'expérimente.

2. Quelles ont été les utilisations de la micro-informatique dans les centres de vacances ?

Pour commencer ma présentation, il me paraît important de définir l'utilisation de la micro-informatique dans l'animation. Je reviendrai ensuite sur le comment cela est arrivé, quels sont les éléments qui ont favorisé l'utilisation de l'informatique et comment les animateurs ont été obligés d'en limiter l'utilisation aujourd'hui.

Dès les années 80, les micro-ordinateurs ont été utilisés dans les centres de vacances, principalement les "Thomson" (TO7 et TO8). Ils servaient à la production de documents (courriers, comptabilité), d'ateliers (dessins, dessins animés), de jeux mais aussi d'outils de communication par le réseau téléphonique.

Que faisaient les animateurs avec l'informatique grand public naissante ? Je vais m'appuyer sur deux centres de vacances que j'ai dirigé en 1990 et 1992. Le premier était un centre très récent accueillant 70 enfants de 3 à 9 ans des Alpes-Maritimes. La structure était à deux kilomètres d'une petite ville. Le deuxième était en pleine montagne. Il accueillait aussi 70 enfants mais de 9 à 13 ans. Le premier village était à 20 kilomètres et si nous avions bien une ligne pour le téléphone, nous fabriquions l'électricité avec deux groupes électrogènes. Nous n'avions donc pas d'électricité à certaines heures, ou pendant les orages. Dans les deux centres, nous disposions de quelques ordinateurs (TO7 et TO 8) qui devaient servir à plusieurs choses¹ :

- j'utilisais principalement un TO8 pour le travail administratif et financier. Il servait à faire quelques lettres (heureusement peu nombreuses durant le séjour), à faire les listes des enfants et pour faire la comptabilité. Il faut se rappeler du "cri de l'imprimante" lorsqu'elle fonctionnait. J'ai conservé quelques documents produits durant ces centres et qui paraissent si vieux aujourd'hui ;
- les enfants utilisaient les ordinateurs pour plusieurs activités. D'abord pour les jeux. Nous disposions de 5 ou 6 jeux utilisables pendant les temps calmes. Là encore, il est bon de se rappeler le bruit du lecteur audio qui servait à passer les cassettes sur lesquelles étaient enregistrés les jeux des TO7 (pour les TO8, certains jeux étaient sur cartouche) ;
- les enfants pouvaient aussi s'exprimer par le dessin, et les plus persévérants pouvaient même réaliser de courts dessins animés. Le crayon optique, souvent défectueux, permettait des réalisations imprécises, mais presque magiques pour les enfants ;
- ces ordinateurs permettaient une communication entre les enfants, le centre et les parents². Le principe était simple. les parents pouvaient, sur leur Minitel, avoir des informations sur le centre où était leur enfant, tout

¹ L'association qui m'employait à l'époque utilisait des logiciels fournis par l'Union Française des Centres de Vacances et de loisirs (UFCV).

comme lui envoyer des messages. Pour les informations, il s'agissait d'un journal d'une dizaine de pages qui pouvait inclure des dessins (mais, bien sûr, pas de photos). La mise à jour du journal devait être faite régulièrement, par le directeur et/ou les enfants. Pour les messages, les parents pouvaient écrire à leur enfant. Lors de la réception du message (on regardait une à deux fois par jour, cela nécessitait de faire une connexion), on appelait l'enfant qui lisait son message, pouvait l'imprimer (lorsque cela fonctionnait) et pouvait répondre. L'usage de cette messagerie était limité, la plupart des parents n'avaient pas de minitel.

Il ne faudrait pas limiter ainsi l'utilisation de la micro-informatique. Certaines M.J.C. (Maison des Jeunes et de la Culture) par exemple, ont rapidement, dès les années 80, créé des centres X2000 pour favoriser l'apprentissage de l'utilisation des micro-ordinateurs, par des cours de programmation, notamment au travers de l'enseignement du Basic.

3. Réflexions sur l'évolution des outils média en centres de vacances et dans l'animation en général

L'évolution des outils média a été suivie par les animateurs pour toutes les activités de loisirs. Il est nécessaire de reprendre rapidement cette évolution pour pouvoir traiter des incidences dans les techniques d'animation et expliquer pourquoi les animateurs sont aujourd'hui dépassés. Cela permettra aussi d'expliquer trois éléments qui posent des difficultés à faire ressentir aux futurs visiteurs d'un musée de l'informatique.

L'animation se structure au début du vingtième siècle autour de mouvements de jeunes, de patronages laïques ou confessionnels, de colonies de vacances, de l'éducation populaire, même si de nombreuses expériences sont antérieures. Ce développement sera accompagné de revues, de séances de projection... qui aident à structurer chaque organisation, à la rendre connue et à diffuser ses valeurs.

Au début existaient les photographies qui ont permis de transformer les lanternes magiques (projection de peintures sur plaques de verre à la lumière d'une bougie ou d'une lampe à pétrole) en projection de films à images fixes. L'électricité a simplifié et sécurisé ces appareils en donnant plus de puissance aux lampes et en évitant l'utilisation de produits inflammables. La pellicule a permis de lier physiquement les images entre-elles. Les projections de films à images fixes sont devenues possibles.

Nombreux sont les centres qui ont investi aussi dans des labos photos en noir et blanc. Ils ont permis pendant des décennies de montrer rapidement avec une illustration ce qu'il s'est passé. La photo pouvait être montrée quelques heures après avoir été prise.

² Aujourd'hui, peu de centres utilisent encore les ordinateurs pour ce type de communication. Bien souvent, les organisateurs rassurent les parents avec une messagerie vocale. Les sites des centres ne se remplissent de photos qu'après les séjours.

Très rapidement, et alors que les films à images fixes continuaient de se développer (cela durera jusqu'aux années 60, que ce soit dans l'animation ou dans les écoles), le cinéma se développe. Nombreuses seront les associations qui investiront dans les projecteurs 16 mm. Des fédérations de cinéclubs se structurent pour faciliter la circulation des bobines et aussi pour sélectionner les types de films (suivant les valeurs éducatives des organismes). Mais comme le cinéma reste coûteux, qu'il y a peu de bobines et peu de films. Une nouvelle invention, qui sera fortement utilisée, apparaît : la diapositive. Outre le fait que le principe des films à images fixes continue (de nombreux appareils de projections sont adaptables à l'un ou à l'autre), la diapositive permet à l'animateur (ou à l'enseignant) de faire lui-même ses diapositives avec un simple appareil photo. On pourra soit acheter des séries de diapos sur des thèmes divers, soit réaliser soi-même ses diapos (un peu comme projeter ses photos). Cependant, il faut jouer avec le temps car il faut plusieurs semaines pour les faire développer. Le même phénomène apparaît avec les films. En passant du 16 mm au 9.5 pour au 8 et enfin au super 8, il est possible de faire ses propres films, mais là aussi, la projection est organisée bien après la colo. L'apparition des caméscopes (et donc, après quelques essais, des cassettes VHS) va donner de nouvelles possibilités. Même si les montages sont complexes, il est possible de filmer et de "projeter" sur une télévision en même temps. Il n'est plus nécessaire de développer les films. C'est dans le même temps que se développe l'informatique. Comme pour les autres outils, les animateurs s'y sont intéressés rapidement. Nous l'avons vu, elle va permettre de nouvelles activités. Si l'informatique n'est pas directement concernée par les images, elle va rapidement permettre de simplifier les montages. Et puis, nous avons eu l'apparition des photos numériques, de caméras numériques et des vidéoprojecteurs. L'instantané prend alors tout son sens. Chacun ou presque peut projeter au moment même de l'action, ou dans un court temps de mise en page. Il n'y a plus de délais et il devient presque surprenant qu'une personne prenne la parole sans utiliser un diaporama.

Il est évident que l'informatique a permis un formidable gain de temps. D'abord, nous l'avons vu pour les projections, mais il faut ajouter pour l'ensemble des moyens utilisés dans l'animation. Cela facilite les projections de films - il n'est plus besoin d'attendre la disponibilité d'une bobine - et la diffusion de musique. On est bien loin du temps d'attente entre deux 45 tours lors des "boums". L'informatique est devenue indispensable pour de nombreuses activités. Et même là où on la pense inutile comme pour un grand jeu, c'est parfois l'animateur qui cherche des idées grâce à son moteur de recherche.

Il ressort par contre une perte d'idées, une dépendance à des moyens techniques dont les animateurs ne peuvent plus se passer. Le temps est souvent indispensable pour mener à terme une réflexion. Faire un montage diapo nécessitait de s'interroger sur les photos que l'on voulait, puis il fallait prendre les photos, trouver ou créer les situations, attendre le développement, trier classer, faire des diapos titres (avec du papier calque et des feutres), faire des essais, parfois ajouter une musique ou pour les plus doués, utiliser deux projecteurs pour faire un "fondu-enchaîné". Bref, il fallait plusieurs mois pour aboutir, avec un budget important. Aujourd'hui, on peut faire des centaines de photos sans surcoût, compléter sa "bibliothèque d'images" sur

Internet et sans délais créer un diaporama. Il reste cependant que l'on apprend souvent comment fonctionne le logiciel, rarement comment on communique avec un diaporama.

Les outils technologiques étaient explicables, simples d'utilisation. Il était possible pour un animateur de se former spécifiquement à l'utilisation d'un "appareil" moderne, lequel, même si son coût n'était pas excessif pour une collectivité, l'était pour une famille. Il en est ainsi pour les appareils photos, les projecteurs (films fixes puis 16 mm), les électrophones, les caméras... Fort heureusement, ces objets sont progressivement devenus accessibles à tous, au fur et à mesure de la commercialisation de nouveaux supports. Malheureusement, l'évolution de ces "appareils" est de plus en plus rapide et donc si les objets sont en principe accessibles aux plus nombreux, ils coûtent de plus en plus cher à cause de leur renouvellement !

Nous avons donc connu des objets rares, utilisables en collectivités et dont l'utilisation nécessitait juste quelques heures (voire moins) de formation. L'effet était magique, l'animateur était le seul à pouvoir faire, présenter, exposer... Aujourd'hui, les "appareils" sont accessibles à tous et nécessitent de longues heures de formation que certains ont suivies (par l'école, l'université, les loisirs à la maison...). Non seulement l'effet n'est plus magique mais banal, non seulement l'outil est souvent mal utilisé, mais en plus il devient rare d'avoir des animateurs compétents au vu des niveaux nécessaires pour utiliser toutes les fonctions possibles de l'appareil. Il n'est pas rare de dire : je sais que l'on peut le faire, mais on ne le fera pas car je ne sais pas comment y arriver (ou pire, j'essaie pendant des heures et je n'aboutis pas). Le coût est aussi devenu un vrai handicap. Pour un atelier informatique, il faut des ordinateurs (un par personne, voire un pour deux), des logiciels, des connexions, des périphériques et mettre le tout à jour très régulièrement sans avoir le temps d'amortir financièrement ces investissements.

4. La conservation des objets liés à l'informatique

Parmi les constats qui ont été faits par l'association "Le Musée de la Colo" figure la difficulté de garder les outils média en état de fonctionnement. S'il est possible de maintenir les appareils électriques, c'est nettement plus difficile pour les outils informatiques. Nous sommes confrontés au vieillissement des ordinateurs.

Notre première difficulté porte sur la conservation. Les plastiques qui entourent les écrans ne résistent pas au temps et jaunissent, ce qui donne l'impression qu'ils sont sales. Il est difficile alors de montrer la "modernité" de ces appareils, même lorsque nous essayons de les remettre dans leur contexte. Nous n'avons par contre pas de problèmes avec d'autres appareils restés comme neuf comme le minitel.

Ensuite, il est difficile de montrer des supports qui ont disparu depuis pas si longtemps mais qui paraissent pourtant si vieux. Par exemple, comment faire passer l'idée qu'il fallait écrire les jeux en basic puis les enregistrer sur des cassettes audio sur bandes magnétiques ? D'autant plus qu'il faudrait aussi leur montrer le résultat de

ces nombreuses lignes : un jeu si simple qu'aucune console actuelle n'oserait le présenter, même en améliorant le graphisme. Comment expliquer, sans paraître ridicule aux jeunes générations que l'on était si fier, quand on lançait le premier programme que l'on avait écrit et qui avait pour finalité d'écrire notre nom plusieurs fois sur un écran (je pense que tous ceux qui ont été initiés au basic ont commencé par cet exercice).

Enfin, comment montrer une évolution rapide ? Les jeunes étudiants, qui devaient expliquer ensuite à des enfants, ont eu du mal à imaginer les possibilités et l'utilisation de la micro-informatique (mais nombreux sont ceux qui ne connaissaient pas les postes cassettes audio). En s'essayant à présenter les ordinateurs lors d'une répétition, une étudiante a naturellement dit que les ordinateurs ne servaient qu'à jouer. Sachant que les ordinateurs étaient moins performants, elle a imaginé alors l'informatique comme n'étant qu'un support de jeux. Elle disposait pourtant de nombreux indices complémentaires (un minitel, des logiciels avec les notices, les crayons optiques...). Il est donc difficile pour ceux qui n'ont pas connu l'évolution d'imaginer comment celle-ci a pu se produire. On pourrait aller plus loin en se demandant comment avons-nous pu vivre si longtemps sans ordinateurs.

5. Exposer des objets vivants

Pour moi, les objets vivants sont ces objets anciens qui peuvent encore fonctionner. C'est le cas de la plupart des outils utilisés dans les centres de vacances et c'est ce qui les rend intéressants à exposer. Ou au moins, c'est ce qui rend l'exposition vivante.

L'association « Le Musée de la Colo » gère un fond de documents, d'archives mais aussi d'objets depuis 1996. L'association collecte de nombreux éléments, notamment lorsque les associations ou services ferment, ou lorsque des anciens décident de se séparer de leurs archives³. L'ambition est de permettre des recherches mais aussi de mettre dans l'ambiance, de faire vivre les souvenirs des centres de vacances. Pour ce faire, l'association organise des expositions, notamment avec l'I.U.T. de Nice par les étudiants en carrières sociales. Des enfants de centres de loisirs et d'école visitent l'exposition animée par les étudiants.

Lors de l'exposition 2012⁴, qui a eu lieu à l'IUT de Menton (département carrières sociales), les étudiants ont créé une salle des média. Il s'agissait de montrer comment les média ont été utilisés par les animateurs dans les colonies de vacances. En faisant le tour de la pièce (qui était animé avec comme support un kamishibai), on passait de la lanterne magique au TO8 en passant par la photo, les films à vues fixes, les diapos, le cinéma (16mm et super 8)...

³ Il existe une association nationale : le PAJEP qui regroupe les archives des associations nationales. Le Musée de la Colo ne regroupe pour ce qui est des documents que ceux d'associations locales.

⁴ Une première exposition a été réalisée en 2010 mais sans la salle média.

Les étudiants ont bénéficié de différents appareils, mis à disposition par l'association. Ils devaient les mettre dans l'ordre, comprendre le fonctionnement, voir l'importance de chacun et surtout expliquer (ou se préparer à expliquer) à des groupes d'enfants comment cela fonctionnait, à quoi cela servait, et même montrer le fonctionnement.

La première étape délicate a été de sécuriser les étudiants, de les autoriser à toucher les appareils. Il a fallu parfois leur montrer comment cela fonctionnait. Parmi les surprises, il y a eu notamment le fait de brancher des appareils électriques avec de vieux câbles et de voir que cela s'allumait encore.

Le deuxième point délicat concerne les risques d'abimer les objets. Utiliser un projecteur de film huit millimètres présente le risque que le moteur chauffe (il est souvent poussiéreux), que le filament de l'ampoule ne résiste pas, et surtout que le film casse. Bien sûr, je pourrais fournir une version numérisée du film, ce qui permettrait d'éviter tous les risques de la projection ancienne. Mais l'ambiance ne serait plus la même et le rendu fondamentalement différent. La fierté des étudiants et leur sérieux dans la manipulation attestent de l'importance d'utiliser les objets anciens. Les étudiants ont d'ailleurs du mal à laisser les autres manipuler aussi. Il va de soi qu'en ce qui concerne des films uniques (de type un film réalisé au cours d'une colonie de vacances), ceux-ci ont été numérisés avant de façon à en assurer la sauvegarde. Le plus souvent, les étudiants manipulent des objets que le Musée de la Colo a pu acquérir en plusieurs exemplaires.

Il est important que la manipulation soit aussi possible pour le public accueilli lors de l'exposition. Celui-ci doit pouvoir toucher une bobine, une plaque de verre... comme il peut toucher les jeux le matériel de cuisine, de sports...

6. Musée et animation

Avant de conclure par quelques idées pour la présentation de micro-ordinateurs, je ne peux, en tant qu'animateur, que poser quelques réflexions sur l'animation d'un musée.

La création d'un musée est liée à l'existence d'une collection. La muséologie devient alors la présentation de cette collection à un public volontaire et intéressé. Suivant le sujet et les pièces exposées, le musée est plus ou moins apprécié. Il peut trouver son public, attirer des chercheurs comme rester un lieu de rencontre de quelques passionnés peu nombreux avec des groupes acquis comme des scolaires voulant approfondir un morceau du programme.

Afin de développer, fidéliser, conquérir un public, de nombreux conservateurs font appel à des médiateurs afin de créer un lien entre le musée et le public. Il s'agit alors pour eux de trouver de nouveaux publics, de mieux communiquer sur le musée, de mettre en place des activités spécifiques pour certains publics, voire de les animer. C'est ainsi qu'un jeu proposé aux enfants est apparu dans presque chaque musée avec un questionnaire papier, souvent distribué parfois vendu. Un diplôme voire un petit cadeau est ensuite offert aux enfants qui ont su répondre aux

questions. Ces jeux sont souvent bien faits, mais vieillissent mal. Il n'est parfois plus possible de trouver les réponses (les indices ayant disparus), les jeux sont sur de vieilles photocopies car les originaux ont disparu...⁵

Etant animateur et même formateur d'animateurs, je ne peux que regretter cette situation. L'animateur, tel que l'entendent les animateurs sociaux et socioculturels, réfléchit à partir du public. Un projet part du groupe futur et l'animateur va se positionner pour accompagner le groupe à évoluer en tenant compte de ses attentes. Si j'applique en ce sens la méthodologie de projet, je me retrouve à poser plusieurs questions comme :

- qui peut être intéressé par le musée de l'informatique ? ;
- quelles seraient les questions du public ? ;
- que souhaiterait-il voir ? ;
- qu'est-ce que ce musée pourrait apporter au public ?

7. La présentation des micro-ordinateurs,

Quelles sont les solutions utilisées au « Musée de la Colo » pour régler le délicat problème de la présentation de ces objets pas si anciens mais déjà vieux ?

7.1 Créer une ambiance, replonger dans le passé : nous avons réalisé une salle spécifique Média (avec les ombres chinoises, la lanterne magique, la photo, les films fixes, les films, les diapos et la micro-informatique). L'ambition était de montrer que l'informatique était le résultat naturel d'une évolution des matériels ordinaires d'une colonie de vacances. Cela sera plus difficile à mettre en scène dans la vie quotidienne d'une famille ou d'une entreprise à moins d'imaginer une sorte de scénographie en action où le public puisse s'intégrer.

7.2 Conserver les objets, mais aussi les images (documents produits, bruits spécifiques...). Cela peut permettre de montrer comment le professionnel utilisait l'outil et comment l'informatique a modifié les façons de pratiquer l'animation. Il est possible de montrer les imprimés avant l'informatique puis les actuels (et encore, en tenant compte du papier Carbone, des stencils...). On pourrait par exemple traiter de l'évolution d'un dossier type (comme un dossier de subvention), de l'écriture à la main puis à la machine à écrire jusqu'à aujourd'hui où l'on peut saisir le texte dans des cases et envoyer le dossier par courriel... J'ai numérisé récemment une vidéo en VHS du début des années 90. Un sociologue a enregistré un film d'une demi-heure pour présenter à de futurs enquêteurs la méthode. Il s'est enregistré présentant des transparents projetés avec un rétroprojecteur, puis il a filmé l'écran de son ordinateur pour montrer les graphiques qu'il comptait réaliser. Aujourd'hui un diaporama serait simple et efficace et tellement plus rapide et efficace !

⁵ J'ai même vu cette année dans un musée important la liste des réponses affichées à la sortie, le « diplôme » étant intégré dans le dossier jeu. De plus, certaines réponses étaient plus actualisées que les affiches du musée, d'où des problèmes de classement. Ce qui donne bien peu de valeur au diplôme ou à l'« animation ».

7.3 En projet : nous pourrions aussi présenter des documents tels qu'on les a produits dans les années 80 mais en travaillant sur un ordinateur récent (avec les couleurs, les polices de caractères...). Il devrait être possible de reproduire à l'infini de nombreux imprimés.

7.4 En complément : présenter comment on vivait sans ordinateurs (on pouvait bien des choses) pour mieux les expliquer. On pourrait ainsi traiter du cinéma, du cinéma d'animation... comme de la prise d'un billet de train ou de la recherche scientifique. On pourrait aussi mettre en avant les incidences de certains outils sur les compétences individuelles comme lorsque les jeunes ont du mal à se donner un rendez-vous physique (« on se téléphone ce soir ») ou lorsque des adultes habitués à avoir une voix sur la route qui indique la route à suivre se trouvent perdus devant un simple plan.

Pour conclure

J'espère qu'il sera possible de créer un musée où le visiteur pourra comprendre l'histoire de l'informatique. Cela nécessitera non seulement une collection qui soit rendue vivante, mais aussi une vraie réflexion sur le public visé. Ce musée sera alors un vrai lieu d'éducation.

Bibliographie

Lamizet Bernard (1999) *Histoire des médias audiovisuels*, Paris, éd Ellipses, 192p

Rasse Paul (1999) *Les musées à la lumière de l'espace public*, Paris, L'Harmattan, 240p

Rasse Paul (2006) *Conception, management et communication d'un projet culturel*, Voiron, territorial édition, 102p

Sallois Jacques (1995) *Les musées de France*, Paris, Que sais-je 447, 125p

Biographie

Eric Carton est chercheur en sciences de l'information et de la communication. A partir du champ de l'animation sociale et socioculturelle, il étudie les supports de communication, les livres et revues et montre les valeurs éducatives parfois cachées. Il travaille aussi sur la bande dessinée.

Eric carton est animateur et formateur d'animateurs depuis plus de 20 ans.