

---

## Quand Charles Cros fait des émules

### *Une expérience de valorisation des collections informatiques et vidéoludiques du département Audiovisuel de la BnF*

**Xavier Loyant**

*Bibliothèque nationale de France  
Quai François Mauriac, 75706 Paris Cedex 13  
xavier.loyant@bnf.fr*

---

*RÉSUMÉ. Le département Audiovisuel de la Bibliothèque nationale de France expose dans une réserve visitable une collection d'appareils de lecture et d'enregistrement des documents sonores, vidéos et multimédias. Pour sanctionner l'entrée de l'informatique et du jeu vidéo dans le champ culturel et pour témoigner avec plus de force de la diversité des collections qu'il possède, le département a entrepris d'y valoriser ses collections d'appareils informatiques et vidéoludiques jusqu'ici tenues à l'écart du parcours de visite.*

*La réflexion a dû se jouer de multiples contraintes liées à la configuration des lieux, à la diversité des technologies et des modèles et à la nature même de cette collection d'appareils, voulue comme un reflet des collections documentaires du département mais exposée comme un musée historique de l'enregistrement sonore.*

*ABSTRACT. The French National Library's Audiovisual Department hosts a collection of sound, video and multimedia playback and recording devices in a stack accessible on demand. As a way to take into account the rise of computing and video games in the cultural field and to show the variety of its collections, the department has decided to present a short display of computers and game consoles, a part of the collection that was not exhibited yet.*

*The project had to deal with many limits due to the small size of the stack, the variety of the technologies and the nature of the collection, considered as a reflection of the documentary collection but exhibited as a museum of sound history.*

*MOTS-CLÉS : informatique, ordinateur, jeu vidéo, console de jeu, musée, exposition, valorisation, multimédia, Charles Cros, bibliothèque, audiovisuel, appareil de lecture et d'enregistrement*

*KEYWORDS: computing, computer, video game, game console, museum, exhibition, valorisation, multimedia, Charles Cros, library, audiovisual, playback and recording device*

---

## 1. Introduction

La collection Charles Cros du département Audiovisuel de la Bibliothèque nationale de France regroupe des appareils de lecture et d'enregistrement des médias audiovisuels collectés et conservés au sein du département : documents sonores, documents vidéo, documents multimédias. Elle s'est constituée au fil des années de manière empirique et selon trois modes d'accroissement. Dès l'origine, les Archives de la parole ont pris l'habitude de conserver les appareils hors d'usage plutôt que de s'en débarrasser ; plus tard, la Phonothèque nationale a entrepris une politique d'achats patrimoniaux dans le but délibéré d'exposer en ses murs un musée du phonographe ; rapidement enfin, l'institution a réussi à susciter des dons. Aujourd'hui encore, la régie audiovisuelle continue de verser dans la collection Charles Cros les appareils qu'elle n'utilise plus, qu'ils soient devenus hors d'usage ou obsolètes ; le département poursuit une politique d'acquisitions onéreuses dans les domaines où la collection reste parcellaire ; les dons enfin sont devenus la voie d'accroissement la plus fertile.

Baptisée dans les années 1980 du nom du concepteur français du phonographe, la collection Charles Cros, longtemps remise après le déménagement du département Audiovisuel sur le site François Mitterrand, a finalement pu se déployer dans un magasin de 300m<sup>2</sup> en 2006. Ni musée, ni espace de stockage, le magasin a pu être aménagé en une réserve visitable qui accueille chaque année 100 à 120 visiteurs : agents de la BnF, groupes d'enseignants, d'étudiants, de chercheurs, spécialistes, collectionneurs.

Le parcours de visite tel que défini il y a six ans privilégiait les technologies d'enregistrement et de diffusion des documents sonores. Les technologies vidéo et surtout multimédias, sans être passées sous silence, souffraient d'une valorisation beaucoup plus restreinte et apparaissaient comme tout à fait secondaires puisqu'elles n'étaient évoquées qu'à travers une quinzaine d'appareils. On peut comprendre ce déséquilibre manifeste lorsqu'on mesure la séduction que produit un phonographe ancien sur chacun d'entre-nous, mais l'absence de matériel micro-informatique ou vidéoludique dans le parcours de visite initial s'explique encore de façon plus pragmatique. En 2006 en effet, la collection Charles Cros possédait extrêmement peu d'appareils liés aux technologies de l'informatique et du multimédia et il était donc impossible de valoriser un patrimoine que nous ne possédions pas. La volonté délibérée du département de nourrir un effort pour compenser cette lacune traduit la légitimité culturelle acquise par les documents électroniques depuis leur soumission au dépôt légal en 1992. Cette volonté a permis de développer le patrimoine informatique et vidéoludique de la collection Charles Cros et il était temps, six ans après l'inauguration de la réserve visitable, de lui faire une place dans nos espaces d'exposition.

## 2. Une collection façonnée par l'histoire du département

Mais pour comprendre comment un tel ensemble continue de se développer dans les collections de la bibliothèque nationale de France, il convient de remonter le fil d'une histoire qui commence en 1911, lorsque le linguiste Ferdinand Brunot fonde les Archives de la parole, au sein de la Sorbonne et avec le concours technique des frères Pathé. L'institution nouvelle se lance dans la collecte de témoignages oraux : voix des grandes personnalités de l'époque, captation de patois et dialectes locaux, musiques traditionnelles, en France d'abord, bientôt dans le monde entier. Lorsqu'en 1938 est promulgué le décret d'application de la loi organisant le dépôt légal des phonogrammes, la Phonothèque nationale, créée pour accomplir cette mission, est installée dans les locaux des Archives de la parole, devenues entre temps un Musée de la parole et du geste. Dès lors, destins de l'entreprise privée initiale et de l'institution publique nouvelle se trouvent liés jusqu'à ne plus faire qu'un.

Le développement de l'industrie du disque avait poussé le législateur à étendre le dépôt légal aux documents sonores. On observe le même processus de légitimation culturelle devant les développements de l'édition vidéo et multimédia, nouveaux médias auxquels le dépôt légal est étendu au milieu des années 1970. Leur collecte est confiée à la Phonothèque nationale qui devient en 1977 un *Département de la Phonothèque nationale et de l'Audiovisuel* au sein de la Bibliothèque nationale. On ne doit pas se tromper sur ce que l'on entend par document multimédia en 1977 : point de CD-ROM interactifs alors, mais bien, au sens premier du terme, des documents composés de plusieurs médias. Il s'agit alors principalement de documents pédagogiques, manuels scolaire ou méthodes de langues regroupant des fascicules, des disques et des cassettes. En 1992, le département reçoit encore la charge de la collecte du dépôt légal des documents électroniques : bases de données, logiciels, jeux vidéo... Quand la Bibliothèque nationale de France ouvre ses portes sur le site François Mitterrand, le souvenir de la Phonothèque nationale est abandonné au profit de la seule dénomination de *Département de l'Audiovisuel*, dont la mission première est la collecte, la conservation et la diffusion du dépôt légal des phonogrammes, des vidéogrammes, des documents multimédias et des documents électroniques.

Dès l'origine, donc, les Archives de la parole ont dû se doter d'appareils de lecture et d'enregistrement qui n'étaient autre que leurs outils de travail : travail de collecte, travail de diffusion. C'est le noyau de la collection Charles Cros, noyau qui s'est développé au gré des évolutions techniques et de l'extension du dépôt légal. Petit à petit s'est ainsi constituée une collection témoignant de l'évolution des techniques d'enregistrement et de lecture, les appareils étant remplacés régulièrement en fonction de leur état de fonctionnement ou de leur obsolescence, une technologie en chassant une autre. Longtemps constituée de phonographes et autres appareils relevant des techniques d'enregistrement sonore, la collection s'est diversifiée en même temps que le champ du dépôt légal, et la collecte de documents vidéo, multimédias puis électroniques s'est accompagnée de l'acquisition des appareils nécessaires à leur diffusion auprès du public. Ces appareils sont versés à l'inventaire de la collection Charles Cros une fois devenus obsolètes ou inutilisables.

Parallèlement, la Phonothèque nationale avait entrepris dans les années 1950 une politique d'acquisition patrimoniale d'appareils de lecture dans le but de constituer un musée historique du phonographe qui possédait en 1967 plus de 300 appareils<sup>1</sup>. Aujourd'hui, le département de l'Audiovisuel poursuit cette politique d'acquisitions onéreuses dans les domaines de la collection qui apparaissent comme lacunaires. C'est le cas précisément des collections d'appareils micro-informatiques et vidéoludiques, qui font par ailleurs l'objet de dons de plus en plus nombreux.

La politique de développement de la collection veut qu'idéalement, chaque support présent dans nos collections documentaires soit accompagné de son versant matériel, de l'appareil de lecture qui lui correspond au sein de la collection Charles Cros. C'est ce qui explique notamment qu'on privilégie aujourd'hui, au regard de la nature de nos collections documentaires, l'acquisition d'appareils de salon, utilisés dans le cadre du cercle de famille, plutôt que du matériel professionnel. L'objectif n'est donc pas de retracer une histoire exhaustive des techniques de lecture et d'enregistrement, l'objectif n'est pas de constituer un musée des techniques, mais bien de témoigner du dispositif nécessaire à la consultation des documents que nous diffusons dans nos salles de lecture, alors même que nos lecteurs n'ont pas un accès direct aux documents. En effet, les documents audiovisuels sont diffusés en régie via un réseau, et les lecteurs ne voient qu'un écran d'ordinateur, quel que soit le document qu'ils ont demandé. Il est ainsi mal aisé de mesurer les conditions originelles de consultation et de comprendre les dispositifs nécessaires à la mise à disposition du document. C'est la trace de ces dispositifs que la collection Charles Cros, riche aujourd'hui de plus de 1300 objets, entend conserver, tout en permettant de retracer une histoire qui est autant culturelle que technique. Il fallait donc concilier les exigences d'une nécessaire politique de développement de la collection, qui doit faire des choix et rester cohérente, avec la volonté d'écrire une histoire des techniques et des pratiques liées aux documents conservés dans le département.

### **3. Les étapes du réaménagement**

Posé ce cadre, le projet de valorisation des matériels informatiques et vidéoludiques présents dans nos collections trouvait ses limites. Il n'était pas question de proposer une histoire linéaire des technologies électroniques, et encore moins une histoire qui fût complète. Il n'était pas non plus question de chercher à valoriser des appareils rares ou spectaculaires, ni d'exposer des ordinateurs ou consoles qui n'avaient pas été commercialisés en France. Il fallait au contraire chercher dans la collection Charles Cros les appareils les plus représentatifs d'une histoire française du marché de la micro-informatique et de la console de jeu, toujours en veillant à faire le lien entre ce qui allait être exposé et les documents accessibles en salle de lecture. Il fallait en quelque sorte rechercher les appareils les plus communs, sans s'interdire pour autant la mise en valeur de curiosités qui font le sel d'une visite guidée. Cette étape a été l'occasion de dresser un inventaire complet des ordinateurs et consoles de jeu de la collection Charles Cros et de les rassembler dans un même magasin alors qu'ils étaient jusque là dispersés dans différents

---

<sup>1</sup> Décollogne, Roger, « La phonothèque nationale », *BBF*, 1967, n° 2, p. 35-60. [en ligne] <<http://bbf.enssib.fr/>> Consulté le 12 septembre 2012

espaces du département et pour nombre d'entre eux en attente de traitement. Nous avons ainsi réuni plus d'une centaine d'appareils relevant des domaines de la micro-informatique et du jeu vidéo parmi lesquels nous avons fait une sélection.

C'est alors que s'est posée la question du discours à tenir, du parcours de visite à proposer. Cette question était indissociable des contraintes matérielles auxquelles nous étions confrontés. Nous n'avions en effet aucune possibilité d'extension des espaces d'exposition, ni aucune possibilité de réaménagement mobilier. La collection se déploie dans une vingtaine de vitrines pour les appareils de petite taille tandis que les plus volumineux sont exposés sur palettes. La seule option possible était donc de dégager de la place dans les vitrines existantes. Le choix s'est rapidement porté sur la libération de cinq vitrines. Cela permettait en effet de ne pas modifier outre mesure le parcours de visite précédent et de ne pas faire d'ombre à l'histoire de l'enregistrement sonore, tout en libérant suffisamment de place pour proposer un parcours intéressant et suffisamment consistant. Nous avons donc fusionné plusieurs vitrines consacrées à l'enregistrement sonore et mis en réserve les phonographes que nous ne pouvions garder dans le parcours de visite. Il fallait à présent sélectionner les appareils qui allaient être exposés et surtout, définir la façon dont nous allions les présenter.

Il est apparu rapidement qu'il convenait de distinguer ordinateurs et consoles de jeu. Au sein de ces deux grands ensembles, une présentation chronologique aurait permis de suivre l'évolution technologique tout en confrontant directement des modèles concurrents mis en parallèle. Mais cette vision s'est avérée peu pertinente d'un point de vue pratique, aussi la scénographie proposée mêle-t-elle concurrence des marques et grandes thématiques. Pour les consoles de jeu, nous avons envisagé de consacrer une vitrine aux consoles portables et une autre aux consoles de salon. Visuellement, le résultat n'était pas séduisant et nous avons finalement choisi de présenter dans une vitrine les deux grands géants et concurrents directs de l'industrie du jeu vidéo que sont Nintendo et Sony, toutes consoles confondues, et dans la deuxième vitrine consacrées aux consoles de jeu, de présenter un panorama de consoles plus anciennes, de marques différentes mais non moins emblématiques de l'histoire du jeu vidéo comme Atari, Amiga ou Sega.

Nous avons procédé dans le même esprit pour installer les deux vitrines consacrées au matériel informatique. Suite à de récents dons, nous pouvions en effet consacrer une vitrine entière à Apple en montrant le talent de la marque à la pomme pour le packaging, dont on sait qu'il est une des clefs de sa réussite : plastique translucide et coloré de l'iMac, véritables écrans pour présenter les périphériques. La seconde vitrine dresse un panorama plus hétéroclite des autres fabricants et cherche à montrer la diversité des modèles commercialisés.

La cinquième vitrine, enfin, a été conçue comme un trait d'union entre anciennes et nouvelles technologies. Cent ans d'histoire sont en effet racontés dans cette vitrine qui propose d'établir une continuité entre les premiers phonographes-jouets et les jeux multimédia les plus récents, entre une poupée parlante en porcelaine de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et un lapin en plastique parlant par connexion wifi.

#### 4. Conclusion

Malgré la dimension extrêmement modeste du projet au regard de ce que pourra être un Musée de l'informatique, cette expérience de valorisation a surtout été l'occasion de dresser un état de notre collection d'ordinateurs et consoles de jeu. De nombreux appareils en attente de traitement ont été portés à l'inventaire et ont rejoint le reste de la collection ; nous avons pu ainsi acquérir une meilleure connaissance de cette partie de nos fonds et les objets exposés dans les vitrines ont tous reçu une fiche descriptive. Ainsi le réaménagement de la collection Charles Cros se veut plus comme une première pierre que comme un aboutissement. Aujourd'hui, de nouvelles perspectives s'offrent à nous. D'abord en termes de politique de développement, tant la réflexion menée autour du projet de réaménagement a soulevé de questions sur ce que devait, ou tout au moins pouvait être une collection d'appareils de lecture et d'enregistrement au sein d'une bibliothèque. Ensuite en termes de valorisation, car le projet même de réserve visitable a changé de nature : le parcours jusque là proposé à travers l'histoire des techniques d'enregistrement et de diffusion sonores est devenu un parcours en creux à travers l'histoire des collections du département. On peut donc inclure les nouvelles vitrines dans un parcours plus global retraçant l'histoire du département, ou au contraire proposer des visites spécialisées à un public beaucoup plus ciblé. Car ainsi réaménagée, la collection Charles Cros n'est plus tout à fait un musée de l'histoire du son et tend un peu plus à devenir un miroir, une image inversée des collections documentaires du Département de l'Audiovisuel. La prochaine étape consistera donc à porter notre effort de valorisation vers le matériel vidéo présent dans la collection Charles Cros. Alors la collection d'appareils sera véritablement représentative des collections conservées dans le département. Ce projet de valorisation, qui semblait de prime abord relativement circonscrit et aisément définissable, a ainsi renouvelé l'approche que nous avons de la collection Charles Cros en lui donnant, peut-être, plus de cohérence et plus de légitimité au sein de la Bibliothèque nationale de France.