

sans titre

La Cinquième 1 sur 4 sélectionnés. dim 5 avr 1998 00:00:00 00:00:00

Timeline view of a video. The top bar shows 'La Cinquième' and '1 sur 4 sélectionnés. dim 5 avr 1998 00:00:00 00:00:00'. The main area displays a sequence of logos: 'ESAC Cambrai - Nord-Pas de Calais' and 'ina'. Below the logos is a time axis from 01:00:00 to 23:00:00. A small 'p' icon is visible on the left side of the timeline.

Restauration système

A large black rectangular area representing the video restoration system, titled 'Restauration système'.

Annotation

La Cinquième

Début : 00:20:38:17

Fin : 00:00:00:00

Durée : 23:39:21:07

Aucune

Titre :

Notes :

1 sur 4 sélectionnés.

An annotation window titled 'Annotation' for 'La Cinquième'. It displays start time (00:20:38:17), end time (00:00:00:00), and duration (23:39:21:07). There are fields for 'Titre' and 'Notes', and a dropdown menu currently set to 'Aucune'. The bottom of the window indicates '1 sur 4 sélectionnés.'

Commandes

00:19:49:20

A video control panel titled 'Commandes'. It features a time display showing '00:19:49:20' and various playback controls including play, pause, stop, previous, and next buttons.

DANNE

seance novembre2019

seance fevrier 2020

A vertical sidebar on the right side of the desktop containing folder icons and labels: 'DANNE', 'seance novembre2019', and 'seance fevrier 2020'.

Capture d'écran 2020-...41.13

A small thumbnail icon labeled 'Capture d'écran 2020-...41.13'.

The Mac OS X dock at the bottom of the screen, containing various application icons such as Finder, Mail, Safari, and a trash can.



sans titre

1 sur 4 sélectionnés. dim 5 avr 1998 00:00:00 00:00:00

La Cinquième

LES QUESTIONS QUI SE SONT POSÉES AVANT LA CONSULTATION DES ARCHIVES :

Comment Internet était-il perçu à travers les médias audiovisuels en 1995-1996 ?

Qu'est-ce qu'Internet pour les Français en 1995-1996 (toutes générations confondues) ?

Quel est le devenir de l'ordinateur et d'Internet par rapport au Minitel, largement présent dans les foyers français à cette période ?

Pourquoi parle-t-on du bug de l'an 2000 ?

Quels sont les objets et usages technologiques de cette époque qui ont aujourd'hui perduré ?

Toutes ces interrogations servent de toile de fond pour expliquer le contexte de l'émergence d'Internet dans les années 1990 qui voient aussi les débuts du design d'interaction et la naissance de la culture numérique. C'est cet axe de réflexion qui a été choisi cette année dans le cadre du tout jeune programme de recherche RAS.

Les intentions scientifiques du programme sont les suivantes : une dynamique de partage, penser les outils du numérique, aider les étudiants à travailler avec les supports existants ou considérés comme dépassés et les sensibiliser par là-même à l'histoire des médiums et des techniques (sauvegarde/valorisation).

Site Internet de RAS : <http://www.ras.esac-cambrai.net>

Annotation

La Cinquième

Début : 00:20:38:17

Fin : 00:00:00:00

Durée : 23:39:21:07

Aucune

Titre :

Notes :

1 sur 4 sélectionnés.

Commandes

00:19:49:20

DANNE

seance novembre2019

seance fevrier 2020

Capture d'écran 2020-....41.13

La Cinquième

1 sur 4 sélectionnés. dim 5 avr 1998 00:00:00 00:00:00

ESAC Cambrai - Nord-Pas de Calais ina

Préambule

France 1 sur 139 sélectionnés. Dim 26 nov 2006 20:32:00 20:50:00

01:00:00 02:00:00 03:00:00 04:00:00

Titre	Début	Durée
	13:00:00	

**Séance du 04 octobre 2019 (étudiants et enseignants )  
Inathèque, Bibliothèque nationale de France, Paris**

Cette première séance présentée par Corinne Gauthier, responsable documentaire à l'Inathèque, a été l'occasion de connaître l'histoire des collections de l'INA, d'être initiés à l'histoire des archives de la télévision française de la première émission, le 26 juin 1949, jusqu'à nos jours. Des questions ont été abordées comme la définition du dépôt légal des images de télévision, élargi à partir de 2006 à Internet. Depuis 1992, l'INA est le dépositaire légal répondant au plan de sauvegarde et du numérisation des archives des contenus radiophoniques, télévisuels et Internet. La deuxième partie de la présentation a permis de comprendre l'utilisation d'Hyperbase (Médiacorp, Médiacorp, ...), les archives web consultables et les autres ressources disponibles à partir des postes de consultation. À travers cette présentation, il s'agissait de bien comprendre les différents registres des sources disponibles : journaux télévisés, reportages, émissions, publicités,...

Titre	Début	Durée
	22:00:00	23:00:00

**INA, Délégation régionale Nord (Lille)**

L'objectif de la première séance était de se familiariser avec les différents outils de la recherche documentaire. Les archives consultées ont permis de faire un premier état des lieux sur l'image d'Internet à travers la télévision française vers 1995-1996, au moment même où il commence à s'installer dans les foyers. Les micro-trottoirs, les reportages régionaux (dans le Nord de la France, notamment, région où se situe l'ESAC Cambrai) ont été des sources très inspirantes pour comprendre ce que représentait Internet au milieu des années 1990 et pour produire les supports dans le cadre du programme de recherche RAS (affiches, signalétiques, ...). Les habillages télévisuels, le design des émissions, le vocabulaire employé par les journalistes comme les spécialistes ont servi de sources pour les propres créations des étudiants.

22:00:00 23:00:00

DANNE

seance novembre2019

seance fevrier 2020

Capture d'écran  
2020-...41.13

MediaScope playback controls: play, stop, previous, next, full screen, volume, and other standard media controls.

Windows taskbar with various application icons including PCM, a globe, a database icon, a folder, a magnifying glass, a house icon, and several document icons.

## 01 DÉFRICHAGE

Cette première séance de découverte et de prise en main a été l'occasion de défricher et poser les bases de notre recherche à l'INA. Nous avons voulu, au premier abord, nous concentrer sur la vision que les français avaient d'internet dans les années 1995-1996 et ensuite sur l'univers visuel que pouvait offrir la décennie des années 1990. Pour se faire, nous avons eu accès au logiciel HyperBase, une base de données qui autorise une consultation de documents d'archives sur place. Elle permet la recherche par critères, le tri, l'impression et l'export de ressources documentaires. La sauvegarde de bandes vidéo n'est pas possible mais des captures d'écran sous la forme de petites vignettes permettent une collecte visuelle.

GÉNÉRATION  
COMPUTER

## 02 ARCHIVES

Avant la recherche sur HyperBase, nous avons eu l'occasion de visiter les salles des archives qui contiennent tous les supports analogiques. Beaucoup sont numérisés car ils se dégradent : notre «guide» Clément Mouly nous a fait remarquer l'odeur âcre qui se dégageait dans les travées. C'est le «syndrome du vinaigre» dû à un champignon qui s'attaque aux bandes vidéo et bandes magnétiques. Les données numériques sont ainsi stockées sur deux serveurs différents, géographiquement éloignés pour plus de sécurité. En plus de toutes les bandes vidéo, la salle des archives contient tous les conducteurs papier des journaux télévisés et des différentes émissions.

## 04 MOTS-CLÉS

C'est à partir du visionnage de ces premières recherches que nous avons pu dégager certains mots-clés, relevant du champ lexical du début d'internet des années 1990. Des mots tels que : «CDI(01)» (Compact Disc Interactive), «courrier électronique(02)», «micro-ordinateur(03)», «newsgroup», «CD-ROM(04)», «netsurfers», «génération computer», mais aussi la comparaison systématique faite à cette époque-là entre l'ordinateur et le Minitel ou bien encore le terme «serveur» employé pour désigner un site internet. Un vocabulaire qui est quasiment obsolète aujourd'hui. On parlait, à cette époque des années 1990, de véritables «autoroutes de l'information(05)». Ces mots et termes clés ont été piochés dans différents documents, des émissions populaires (*Cyberculture*, *Fanzine(06)*, *Megamix*), aux reportages, en passant par des interviews et micro-trottoirs(07) auprès de particuliers afin de s'imprégner au mieux de l'idée que les Français pouvaient se faire d'internet dans les années 1990. Les réponses des personnes interrogées sont souvent vagues et font état d'une méconnaissance de l'utilité d'internet à cette époque, vu comme une simple extension du Minitel, une sorte d'annuaire international. Nous nous sommes posés la question : si l'on devait retenter un micro-trottoir aujourd'hui sur ce que représente internet pour les Français, quelles pourraient être les réponses et les nouveaux termes rencontrés? Comment notre vision d'internet a-t-elle évolué?

## 03 LOGICIEL

Un système d'indexation permet la recherche par mots-clés. Nous avons effectué une première recherche à partir de mots tels que : «internet», «interview», «micro-trottoir», «reportages», «médias», «ordinateur» afin d'obtenir un large panel de documents. Deux bases de données étaient disponibles, la plus complète, destinée à la «consultation experte», et une deuxième plus «grand public», certes plus réduite mais plus facile à appréhender. Afin de faciliter la recherche, il était intéressant de combiner les deux logiciels. Nous avons repéré les dates et mots-clés qui nous intéressaient sur la version grand public puis basculé vers la version experte afin d'accéder au document souhaité, sa fiche descriptive complète et ainsi pouvoir enregistrer des vignettes issues des bandes vidéo. Nous avons sélectionné celles qui nous paraissaient pertinentes dans notre collecte de références visuelles puis de production d'images (affiches, charte graphique, signalétique...)

## NEWSGROUP

## CD-ROM

## CDI

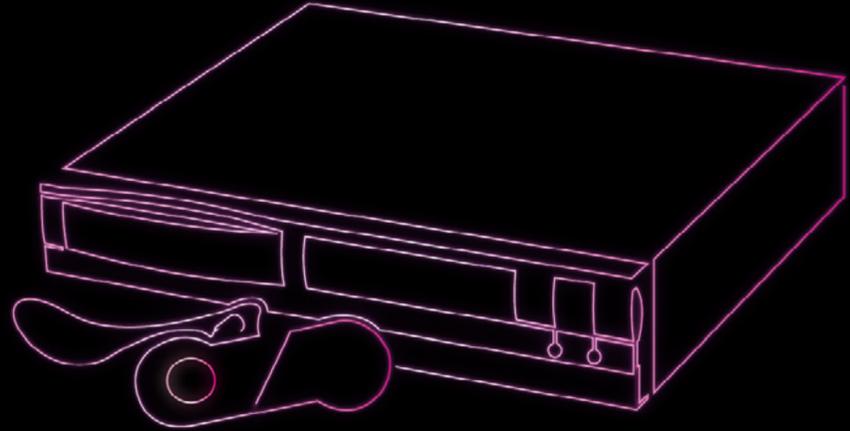
MICRO  
ORDINATEURAUTOROUTES DE  
L'INFORMATION

## NETSURFERS

## 05 TRANSMISSION

Il a été très important, durant cette première visite et la première utilisation de la base de données, de non seulement relever mots-clés et visuels, mais surtout prendre note des points importants et difficultés qui pourraient être appréhendés par la prochaine équipe. Certes, nous étions présents par petit groupe mais ce travail de recherche démontre un engagement collectif et progressif, ponctué de discussions et de comptes rendus. Chaque groupe servant le suivant.

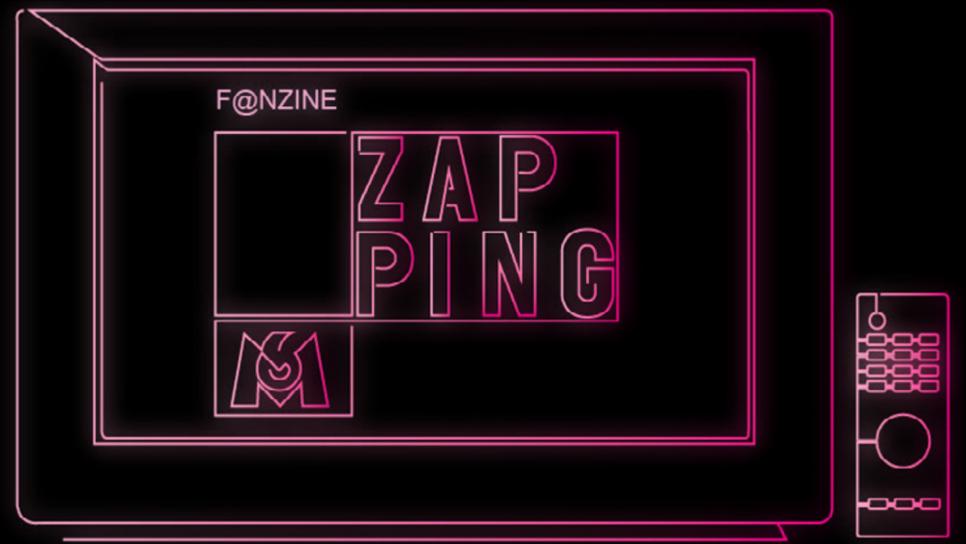
01. Compact Disc Interactive



04. CD-Rom



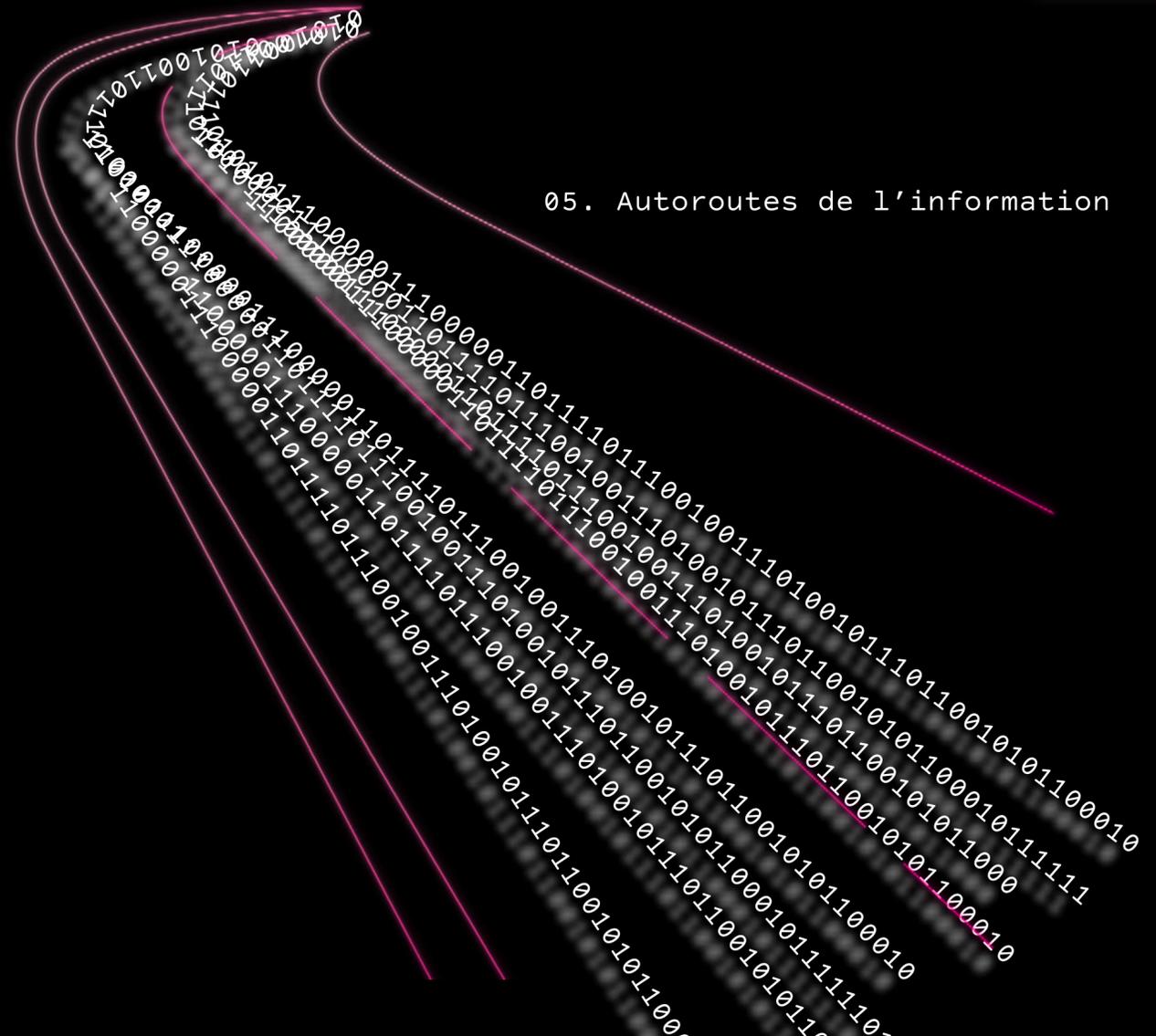
06. Fanzine, l'image d'internet à la télévision



02. Courrier électronique



05. Autoroutes de l'information



07. Micro-trottoir



03. Micro-ordinateur



### COURRIER ÉLECTRONIQUE

Avec la naissance d'internet en 1991, l'utilisation du courrier électronique s'est progressivement répandue, facilitant la communication entre les utilisateurs. Mais l'e-mail était seulement utilisé par les écoles et les entreprises du fait de son prix élevé. En 1996, Sabeer Bhatia et Jack Smith inventent Hotmail qui sera le premier service de courriel gratuit sur Internet. Le nombre d'utilisateurs a rapidement augmenté et offre la possibilité aux services de marketing de toucher plus facilement leur cible.

### AUTOUROUTES DE L'INFORMATION

Ce terme, popularisé dans les années 1990, désigne les systèmes de communication numérique et le réseau de télécommunication internet. Avec l'arrivée d'internet, la communication non-verbale se développe au travers du numérique, abolissant ainsi les frontières et les distances entre les pays, les machines et les médias. Les données convergent par des terminaux et des réseaux interposés créant un nouvel espace relationnel.

### CD-I

Le CD-i, sigle de Compact Disc Interactif, conçu par Philips et Sony est mis en vente à partir de 1991. C'est une extension multimédia du CR-ROM. Ce système permet de fournir plus de fonctionnalités qu'un lecteur de CD audio ou qu'une console de jeux vidéo. Il est capable de contenir des données, du son, des images graphiques et des vidéos. Conçu pour être utilisé avec la télévision, il permet d'utiliser des jeux, mais aussi des titres éducatifs, tels que des encyclopédies interactives, des visites de musées, etc. Il était surtout vu comme une console de jeu par le grand public et a donc été un échec commercial.

### CD-ROM

Conçu en 1982, le CD-ROM a principalement été utilisé au cours des années 1990 pour les données informatiques comme les systèmes d'exploitation et les applications. Le CD-ROM est ainsi devenu un standard de l'industrie pour être intégré dans presque tous les ordinateurs de bureau. L'autre utilisation du CD-ROM était le multimédia.

### NEWSGROUP

Ce sont des groupes de discussion de type « forum » qui sont catégorisés et hiérarchisés afin d'accéder à une information ou à un sujet rapidement. Au cours des années 1990, ces groupes sont rassemblés sous la forme d'un réseau informatique: Usenet, servant à générer, stocker et récupérer des « articles » ; permettant aussi l'échange de ces articles entre les membres d'une communauté. Les utilisateurs peuvent choisir les groupes auxquels ils veulent adhérer et reçoivent ainsi toute l'information fournie par le groupe choisi. Les newsgroup sont ainsi gérés par les internautes eux-mêmes.

### MICRO-ORDINATEUR

Les premiers ordinateurs personnels - généralement appelés «micro-ordinateurs» - étaient souvent vendus sous forme de kits et présentaient un intérêt surtout pour les amateurs et les techniciens. En 1990, le poste de travail NeXTstation est mis en vente, pour l'informatique «interpersonnel». La NeXTstation était censée être un nouvel ordinateur pour les années 1990 et était une version moins chère de l'ancien NeXT Computer. IBM a présenté sa gamme ThinkPad au COMDEX en 1992. Au milieu des années 1990, Sinclair et Amstrad, Commodore et Atari ne sont plus sur le marché, écartés par la forte concurrence des clones IBM PC. En 1994, Apple présente la ligne Power Macintosh, des ordinateurs de bureau professionnels haut-de-gamme orientés vers la publication assistée par ordinateur (PAO) et les graphistes. Toujours en 1994, Acorn Computers lance son Risc PC, série d'ordinateurs de bureau haut-de-gamme. En 1995, Be Inc. sort son ordinateur BeBox.

### NETSURFERS

Comme son nom l'indique en anglais, on utilisait ce terme pour désigner les personnes naviguant sur le web à travers leurs navigateurs. Ce terme n'est plus réellement utilisé aujourd'hui mais pour fêter les 30 ans du Web, le CERN (Organisation Européenne pour la Recherche Nucléaire) a remis, en 2019, au goût du jour le navigateur WorldWideWeb afin de se replonger dans la nostalgie de la recherche web des années 1990.

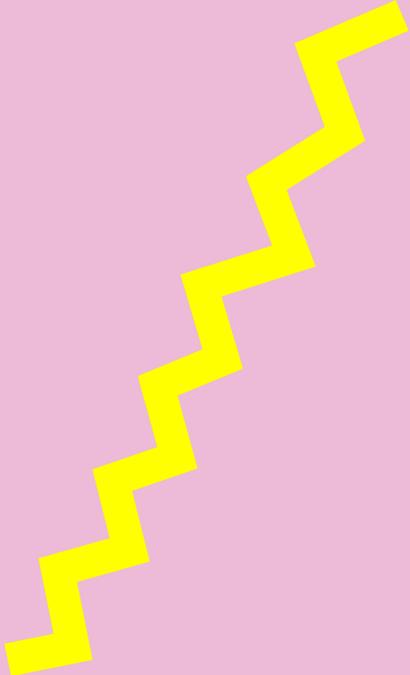
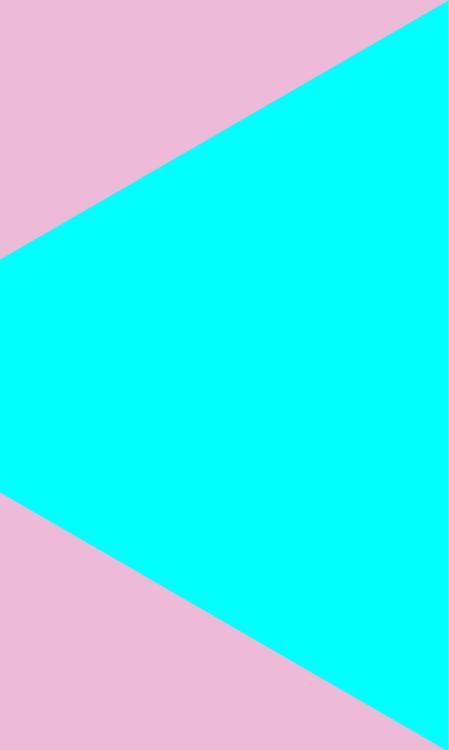
### MINITEL

L'Âge d'or du Minitel se situe aux alentours des années 1993-1997. Sa gratuité et sa facilité d'utilisation favorise son adoption par les français. C'est en 1993 que le nombre maximal de 6,5 millions de terminaux est atteint. Il représente 14,5 millions d'utilisateurs durant cette année, 20% des foyers en sont équipés. Mais l'ordinateur personnel devient rapidement un concurrent du Minitel même si seul 2% de la population française est connectée en 1993.

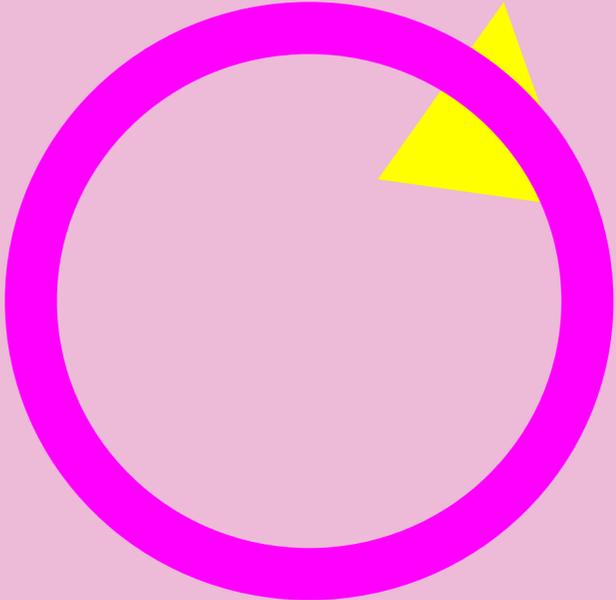
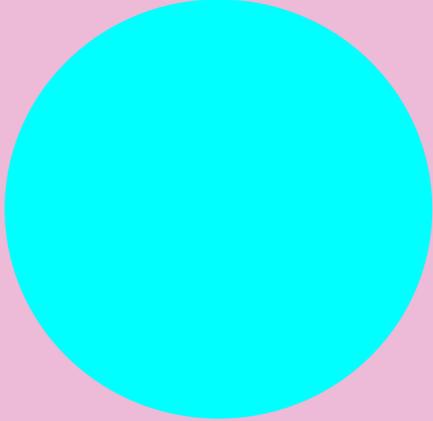
# GOGO - GADGETO

Journal de bord - Session INA du 14 / 11 / 2019

Cette séance était plus particulièrement axée sur l'usage des nouveaux objets technologiques des années 1990. Il s'agissait de comprendre quelles pouvaient-être les inventions de l'époque liées à l'arrivée d'internet et leurs logiques d'usage.



Jeanne de Bergevin

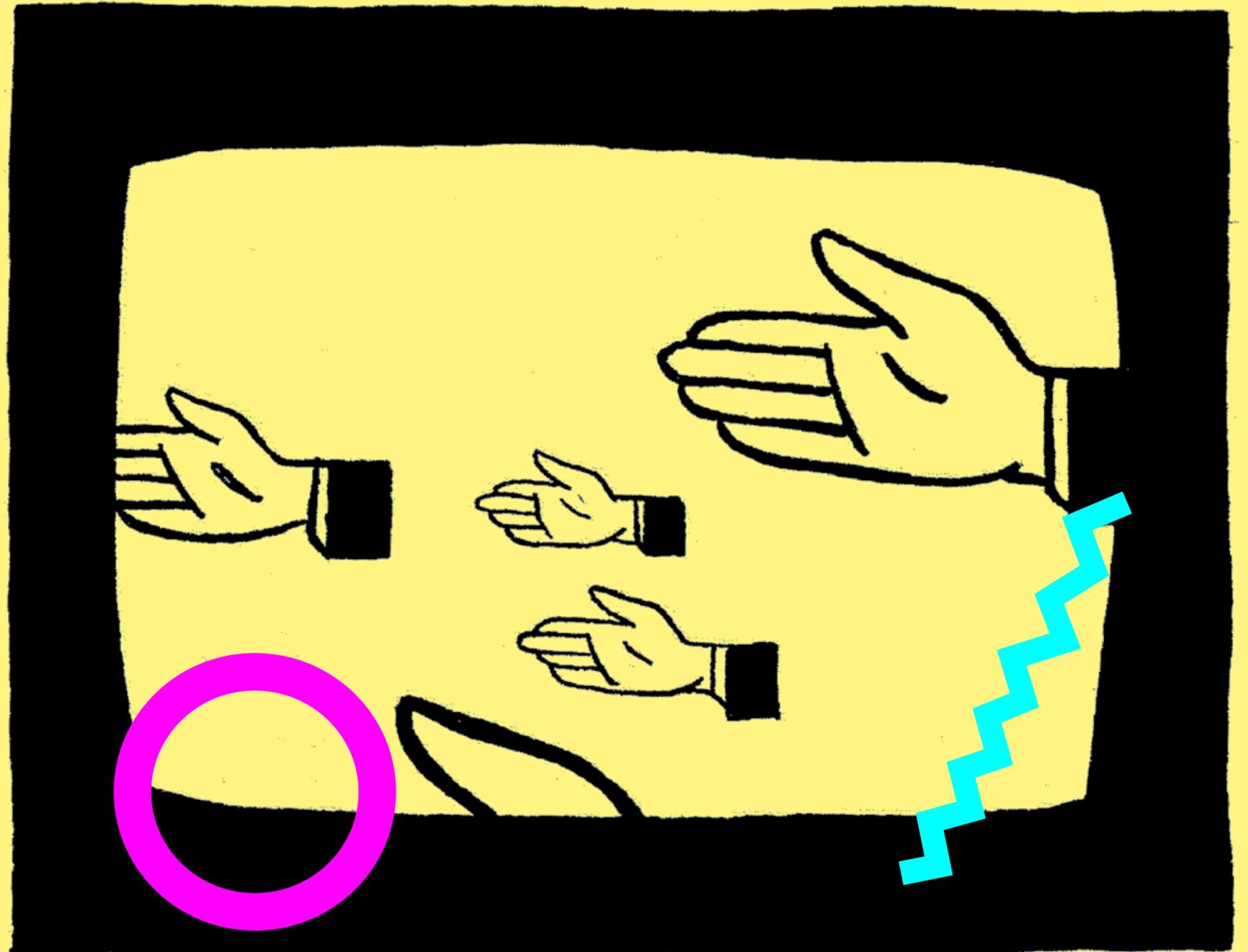


Axel Durand

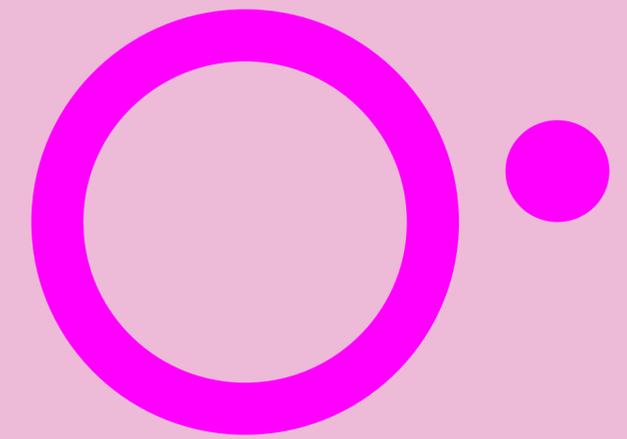
Julie Port

# STRUCTURE

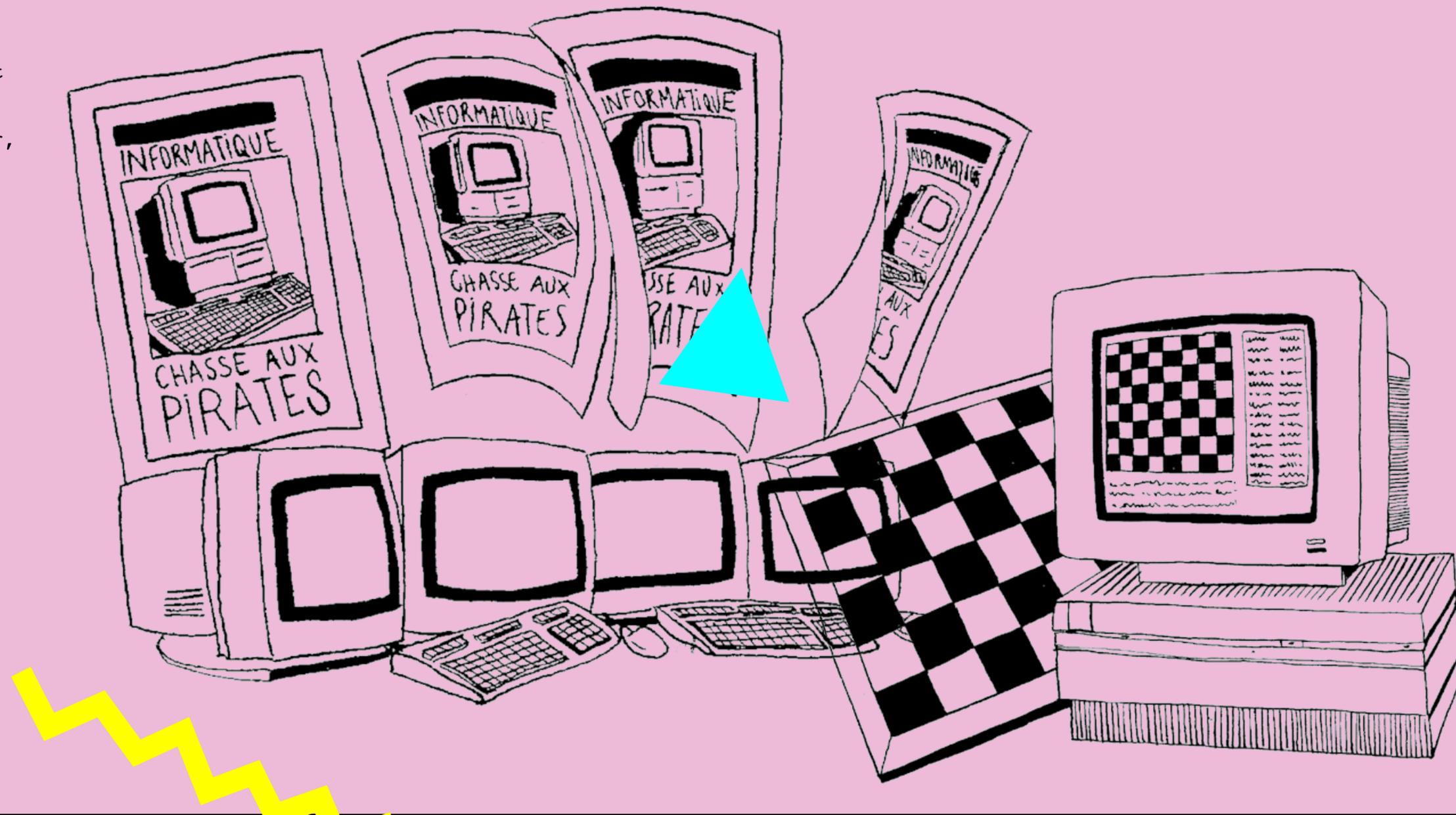
Après un voyage en train depuis Cambrai qui a pris du retard, nous sommes arrivé.e.s à l'INA Lille où nous avons été très chaleureusement accueillis. Nous avons décidé de diviser notre groupe en deux équipes. Jeanne et Julie ont travaillé sur une session de recherche tandis qu'Axel a mené ses recherches sur une session plus grand public. Nous avons toutefois été surpris par la complexité des interfaces, sortant des usages traditionnels de la recherche que nous pouvons faire habituellement (bibliothèques, Internet,...). Keyvane Alinaghi nous supervisait et nous a permis de procéder à des recherches qui prenaient le relais par rapport au groupe précédent. Ainsi, nous avons travaillé par mots-clés comme « Internet » dans un sens large, puis « jeux vidéo », « réalité virtuelle » et enfin « téléphone », ciblant essentiellement notre recherche sur les années 1990.



# INTERNET

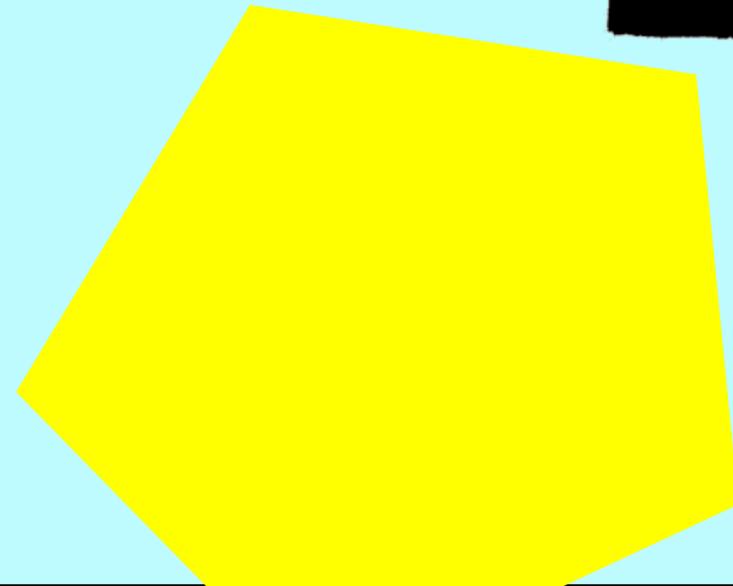
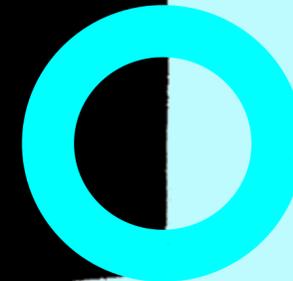
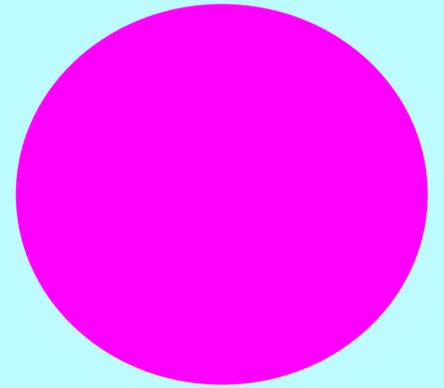
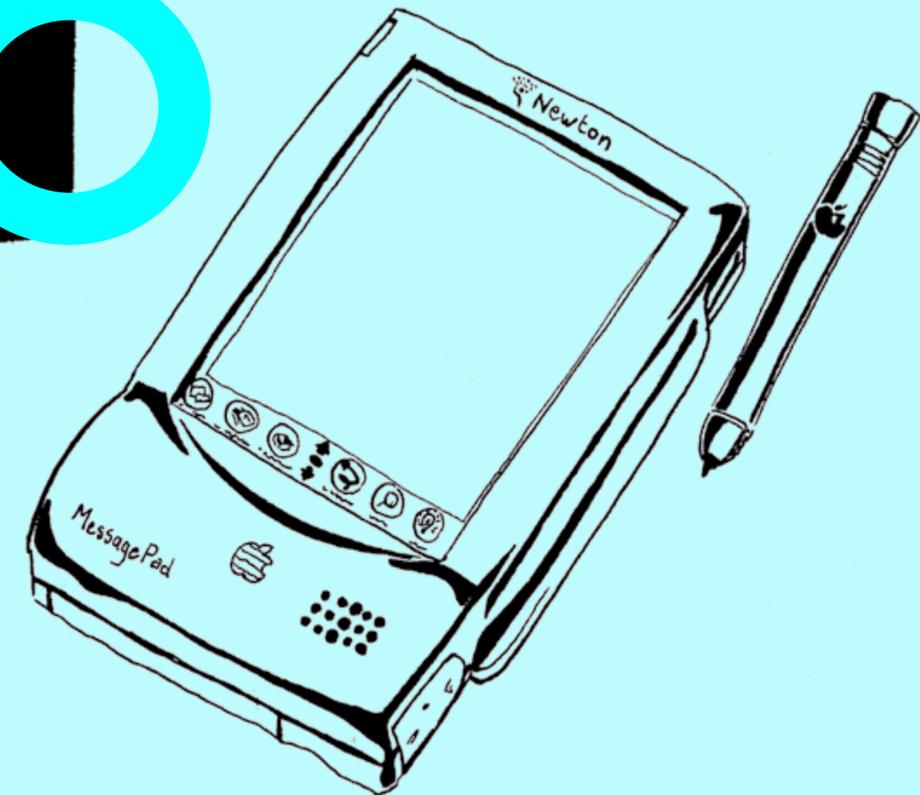


En recherchant, à partir du mot « Internet », nous avons trouvé les premiers chats en ligne. Nous nous sommes ensuite intéressé.e.s aux pratiques de hacking. Nous avons retrouvé le site de la CIA, hacké pour être renommé en « Central Stupidity Agency », montrant déjà les pratiques du piratage et de réappropriation dès les débuts d'Internet. À travers le visionnement de journaux télévisés, nous redécouvrons des moments importants de l'histoire de l'ordinateur, comme la victoire de l'algorithme Deep Blue qui, en 1996, battait pour la première fois Kasparov, l'un des meilleurs joueurs d'échecs au monde. Enfin, cette recherche sur la mise en réseau nous a menés aux jeux vidéo. C'est l'aspect multijoueurs des jeux vidéos et la possibilité de jouer en ligne qui semblaient être les nouveautés de l'époque.



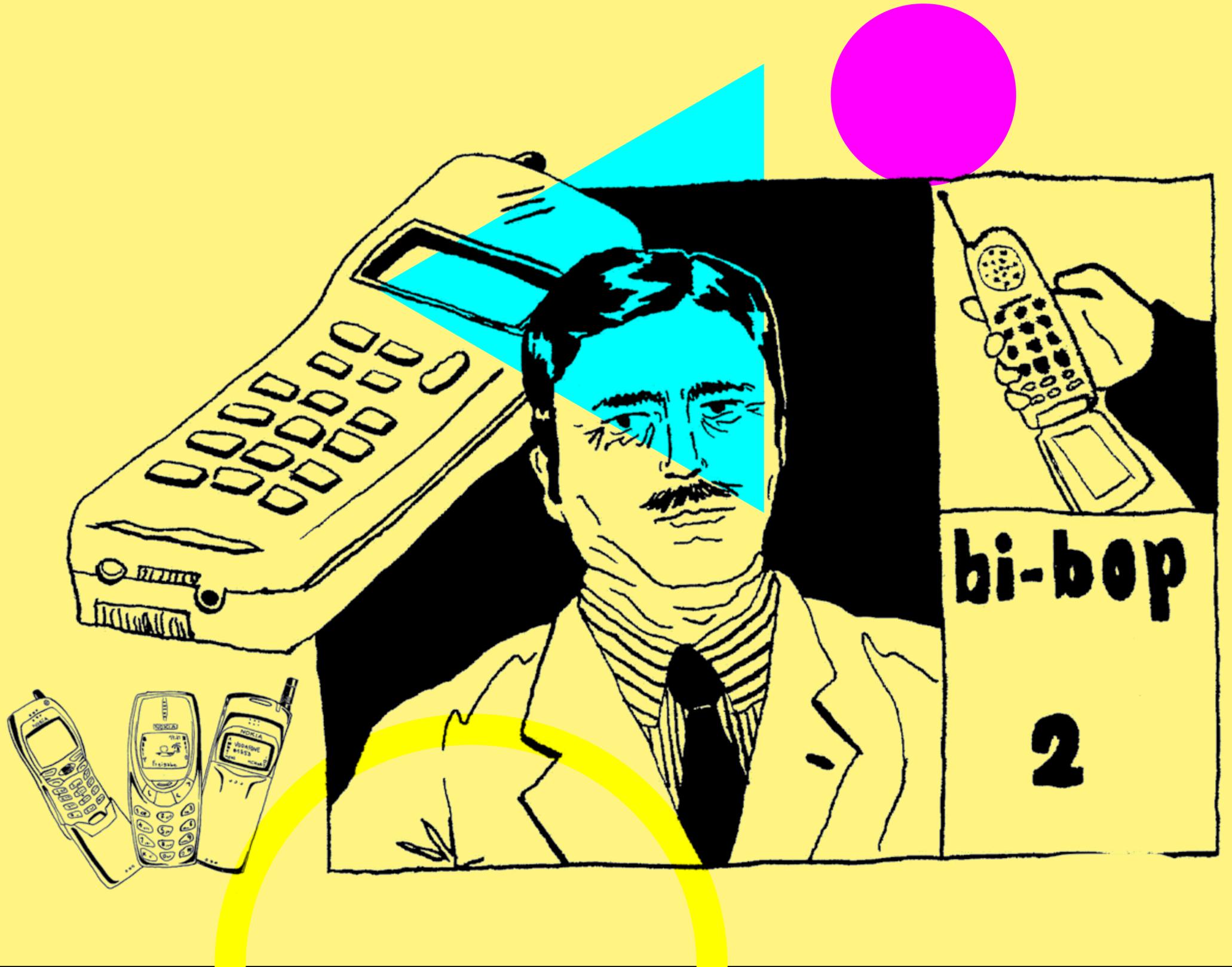
# GADGETS

Les gadgets connectés des années 1990 ont révolutionné la deuxième moitié des années 1990. Pourtant, de nos jours, ils sont majoritairement tombés dans l'oubli ; nous pensons au pad ou encore au design imposant de la montre augmentée. Même si nous les considérons comme désuets, ils représentaient des objets pionniers qui font partie de notre quotidien depuis les années 2010. Le pad faisait fonction de bureau mobile (comme peut l'être une tablette ou un smartphone de nos jours). Les bracelets-montres connectés rappellent ceux d'aujourd'hui (plus maniables et moins visibles), mais qui restent toujours considérés comme des gadgets. Les reportages des JT et la publicité à la télévision les présentaient comme modernes, innovants sans finalement énoncer réellement leur utilité.



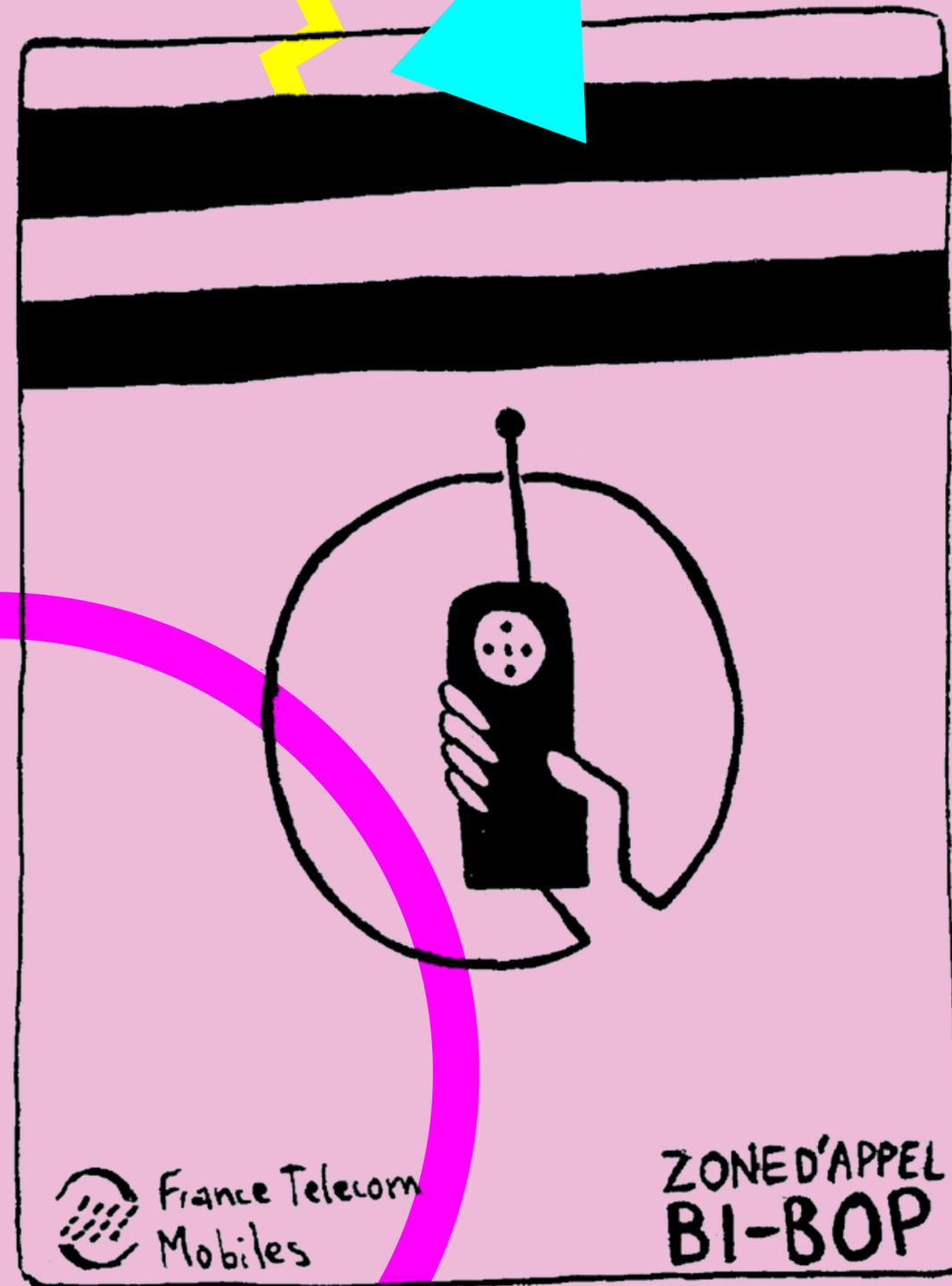
# T É L É P H O N E

Les années auxquelles nous nous intéressons sont aussi celles des débuts du téléphone portable. À travers des publicités ou des reportages, nous avons pu concrètement voir les fonctions du téléphone satellite et du Be-bop. Ces téléphones ont en commun une technologie sans fil mais avec des capacités de connexion et de mise en réseau limitées par rapport à celles que nous connaissons. Le téléphone satellite offrait la possibilité de communiquer sur une longue distance tout en restant très encombrant. Le Be-bop quant à lui, semblait assez léger et facile à manipuler mais ne fonctionnait qu'à proximité d'antennes relais dont il ne fallait pas trop s'éloigner. Les JT en parlent comme d'une petite révolution technologique, les publicités pour France Telecom prônent son innovation et pourtant, il aura une gloire éphémère. Pour nous, qui appartenons à la génération « smartphone », nous n'avons jamais vraiment réalisé qu'il existait une portabilité aussi réduite avec des prix vraiment exorbitants (le coût des appels notamment). Il était donc intéressant de voir l'apparition et l'engouement pour les nouvelles technologies comme le téléphone portable. Pour nous, c'est devenu un objet un quotidien, vivre sans lui nous paraît impossible.



# RELAIS

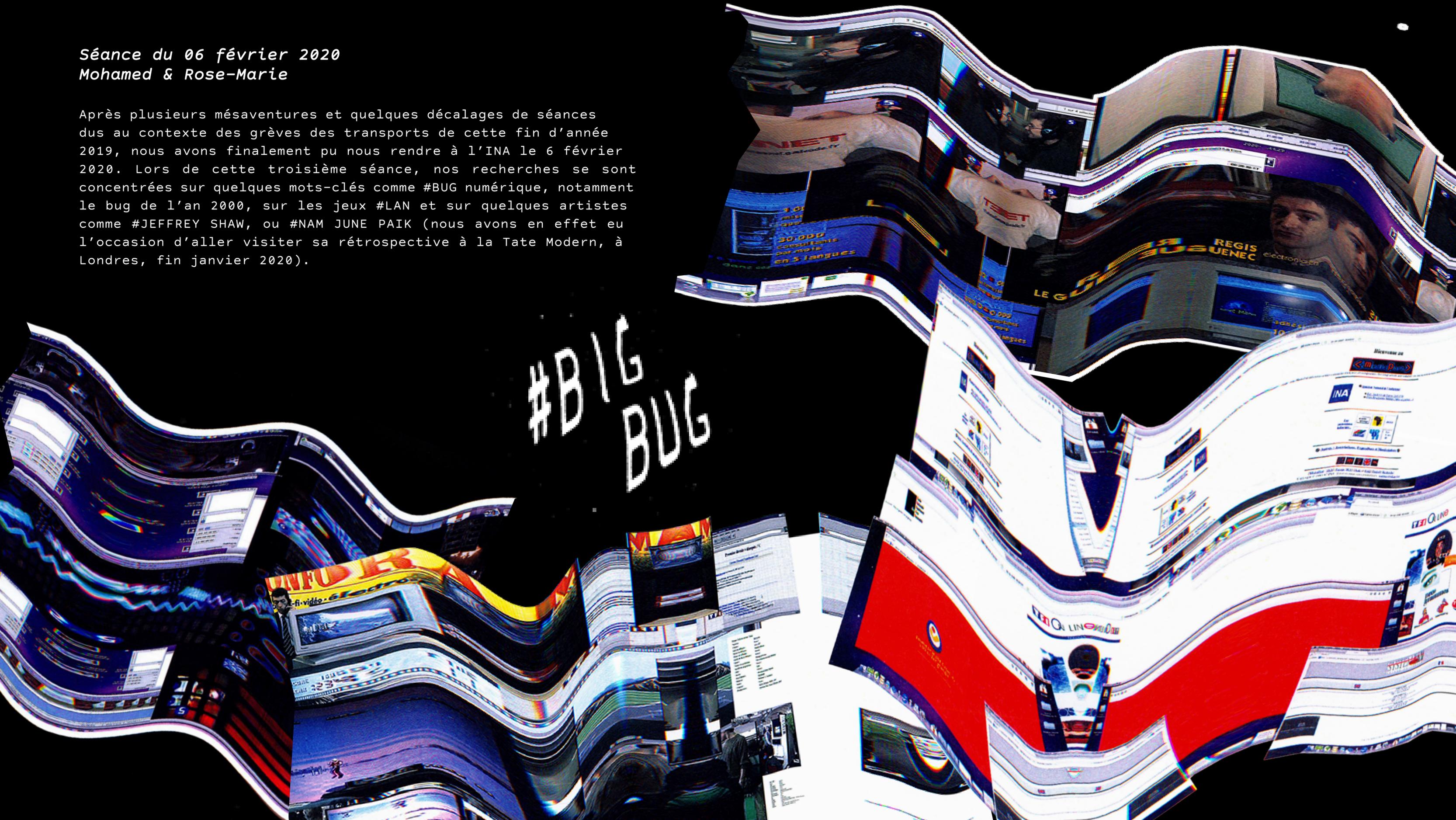
Nos recherches se sont donc principalement portées sur les outils numériques des années 1990. Une seule séance étant un peu courte pour voir tout ce que nous voulions, nous avons donné quelques mots-clés à l'équipe suivante qui nous semblaient intéressants de développer pour l'ARC. Notamment le « le bug de l'an 2000 », des artistes comme « Jeffrey Shaw », « Nam June Paik » ou encore « les jeux en réseau local (LAN) ».

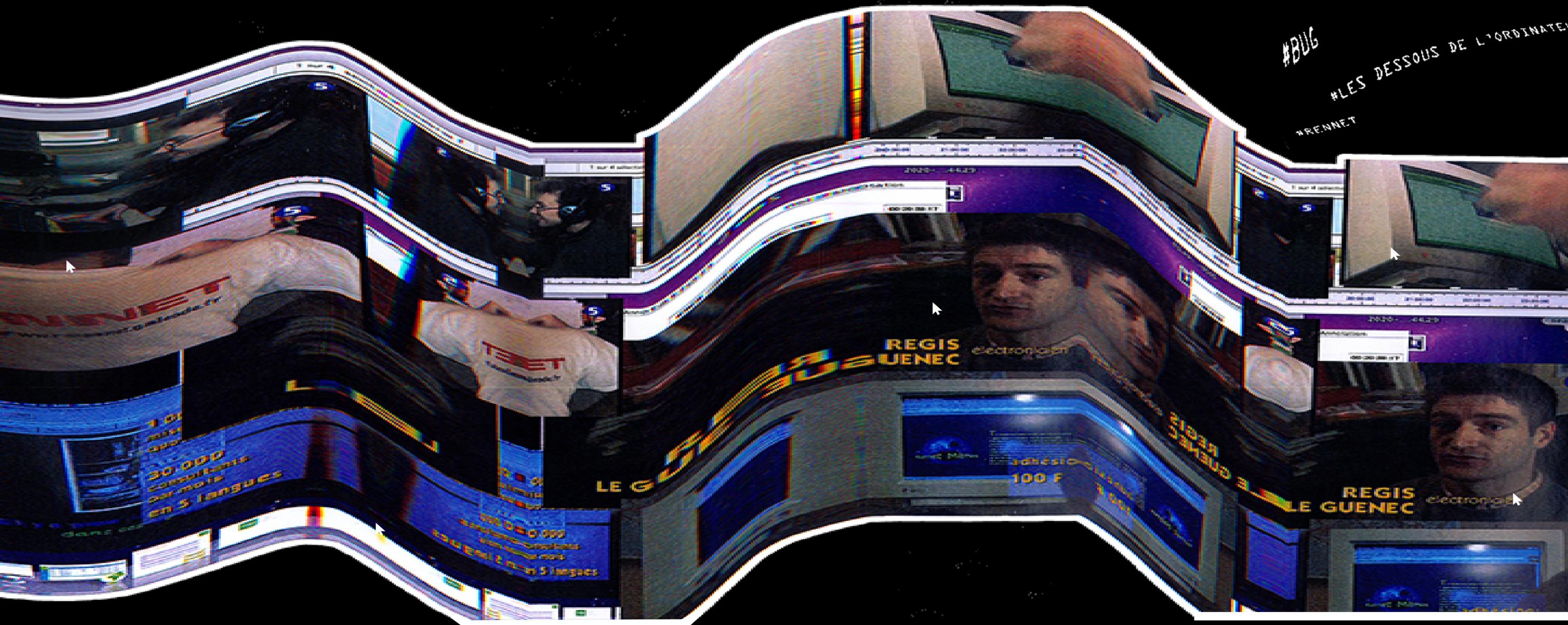


Séance du 06 février 2020  
Mohamed & Rose-Marie

Après plusieurs mésaventures et quelques décalages de séances dus au contexte des grèves des transports de cette fin d'année 2019, nous avons finalement pu nous rendre à l'INA le 6 février 2020. Lors de cette troisième séance, nos recherches se sont concentrées sur quelques mots-clés comme #BUG numérique, notamment le bug de l'an 2000, sur les jeux #LAN et sur quelques artistes comme #JEFFREY SHAW, ou #NAM JUNE PAIK (nous avons en effet eu l'occasion d'aller visiter sa rétrospective à la Tate Modern, à Londres, fin janvier 2020).

#BIG  
BUG

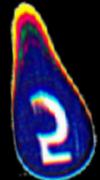




## Rose-Marie :

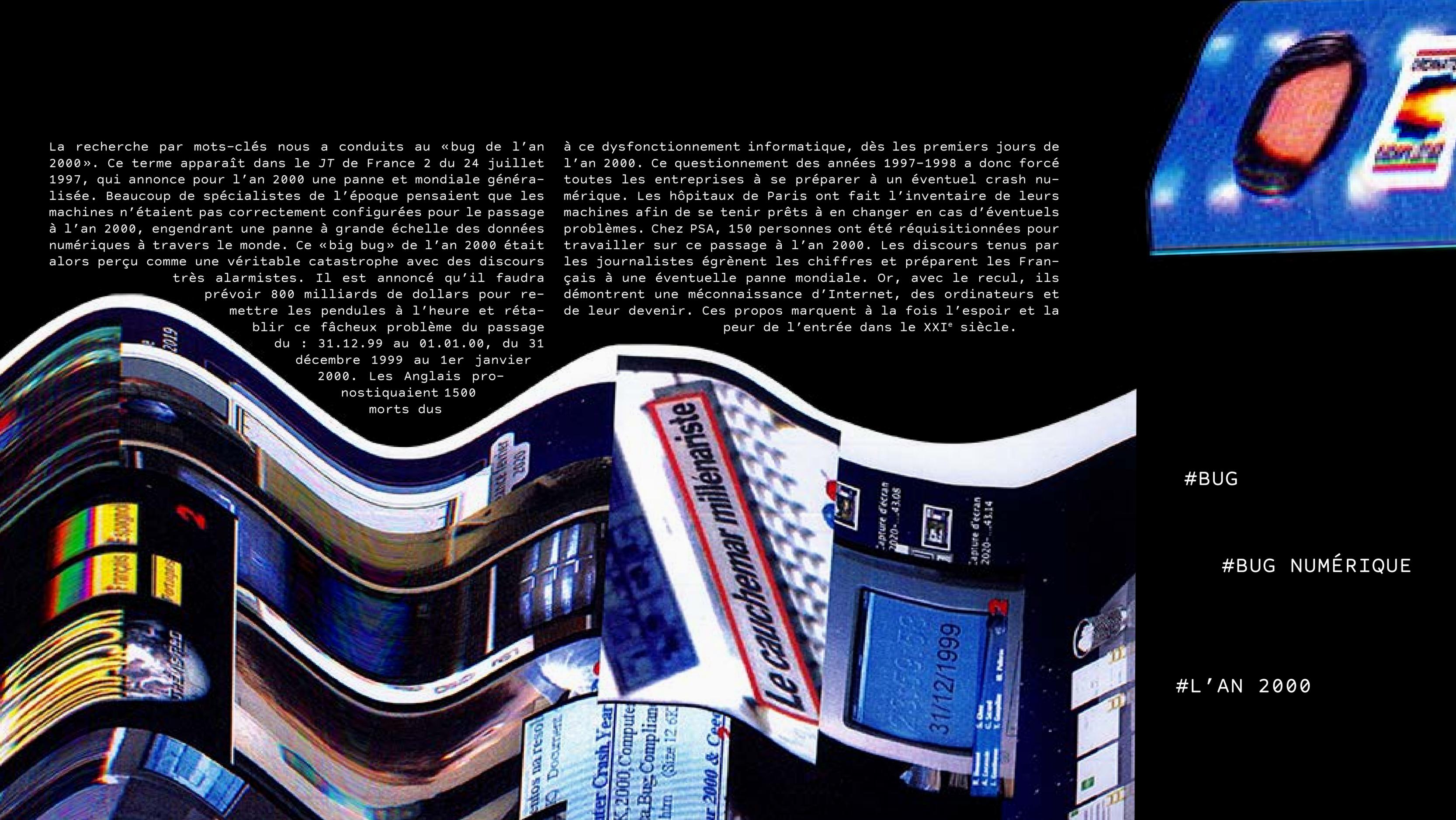
C'est en tapant le mot-clé #BUG que nous avons découvert de nombreuses émissions comme Informatique 2000 diffusé sur France 3, ou encore l'émission Les dessous de l'ordinateur diffusée sur la Cinquième consacrée à une association Rennaise nommée BUG qui rassemblait un large panel de personnes ayant Internet pour passion. Le but de cette association était, à l'époque, de faire découvrir une page web par semaine sur leur serveur RENNET et de rassembler des amis sur le web. Elle se voulait accessible par le plus grand nombre de personnes, sans critère social. Elle accueillait aussi bien les artistes que les chômeurs ou même les enfants grâce à leur plateforme RENNET MÔMES. Ce serveur RENNET permettait, contre une adhésion de 100 Francs, d'accéder à un outil de communication puisqu'il donnait accès aux

activités touristiques et artistiques de la région. C'était un espace de communication permettant de produire de l'information pour tous avec, pour chacun, des moyens différents. Cette association avait également une radio dont l'objectif était de diffuser de la musique à travers le monde. Ainsi, RENNET avait pour but de regrouper des gens aussi différents que possible sur un même média. D'ailleurs, l'association existe encore aujourd'hui et le site destiné à Rennet est consultable à l'adresse suivante <http://www.rennet.org/> A travers ce reportage, nous avons également pu nous rendre compte de l'évolution du langage employé pour parler de l'univers d'Internet. Par exemple, «webmaster» se disait «électricien» et correspondait à la personne qui s'occupait de la programmation HTML.



La recherche par mots-clés nous a conduits au «bug de l'an 2000». Ce terme apparaît dans le JT de France 2 du 24 juillet 1997, qui annonce pour l'an 2000 une panne et mondiale généralisée. Beaucoup de spécialistes de l'époque pensaient que les machines n'étaient pas correctement configurées pour le passage à l'an 2000, engendrant une panne à grande échelle des données numériques à travers le monde. Ce «big bug» de l'an 2000 était alors perçu comme une véritable catastrophe avec des discours très alarmistes. Il est annoncé qu'il faudra prévoir 800 milliards de dollars pour remettre les pendules à l'heure et rétablir ce fâcheux problème du passage du : 31.12.99 au 01.01.00, du 31 décembre 1999 au 1er janvier 2000. Les Anglais pronostiquaient 1500 morts dus

à ce dysfonctionnement informatique, dès les premiers jours de l'an 2000. Ce questionnement des années 1997-1998 a donc forcé toutes les entreprises à se préparer à un éventuel crash numérique. Les hôpitaux de Paris ont fait l'inventaire de leurs machines afin de se tenir prêts à en changer en cas d'éventuels problèmes. Chez PSA, 150 personnes ont été réquisitionnées pour travailler sur ce passage à l'an 2000. Les discours tenus par les journalistes égrèment les chiffres et préparent les Français à une éventuelle panne mondiale. Or, avec le recul, ils démontrent une méconnaissance d'Internet, des ordinateurs et de leur devenir. Ces propos marquent à la fois l'espoir et la peur de l'entrée dans le XXI<sup>e</sup> siècle.



#BUG

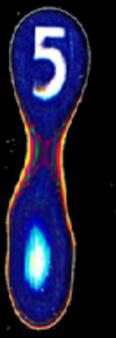
#BUG NUMÉRIQUE

#L'AN 2000

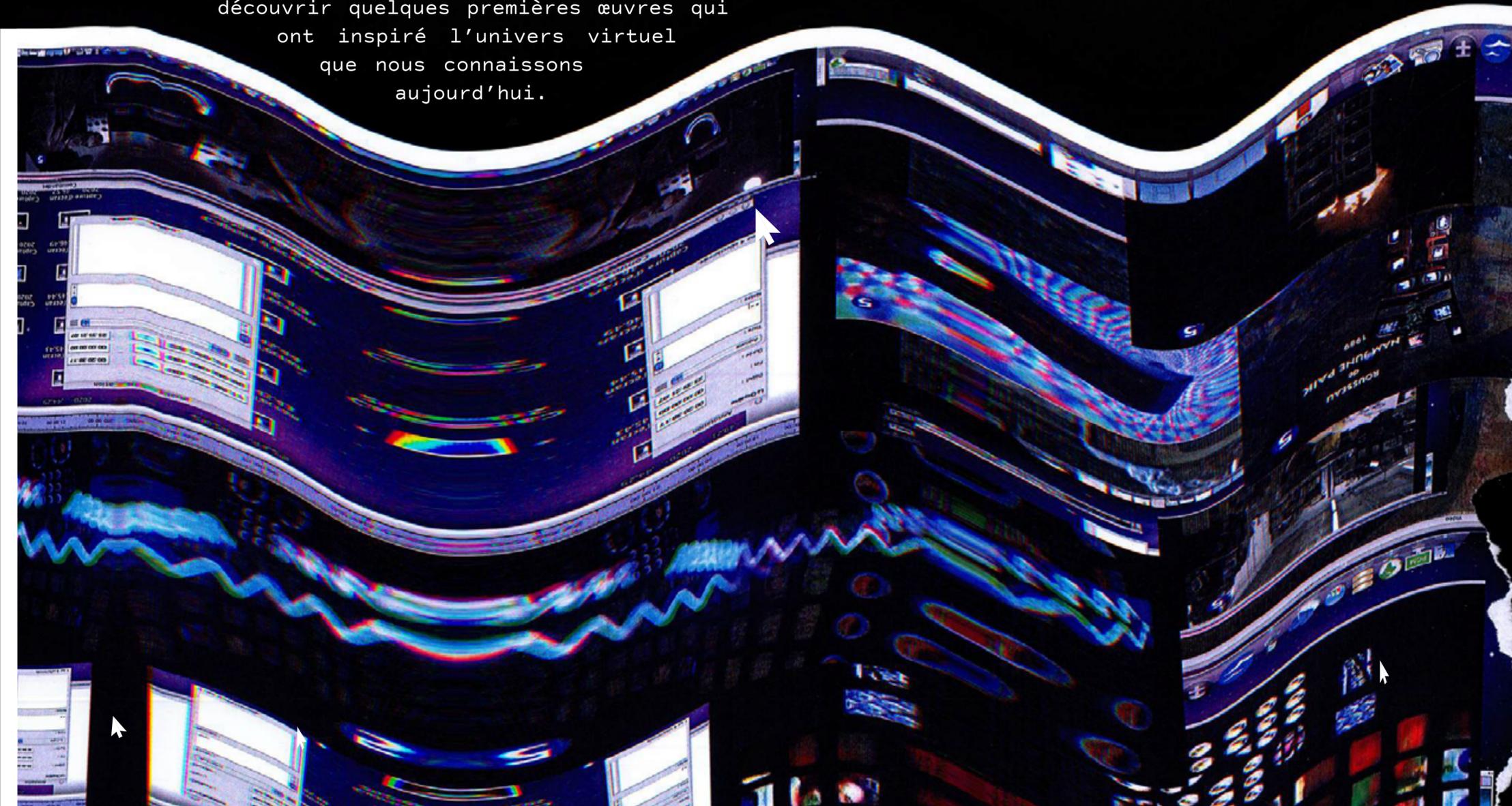


Par la suite, les recherches se sont orientées vers des artistes sur lesquels nous avons travaillé dans l'ARC «Retour aux sources». Art et Technique, diffusé sur La Cinquième (1998) propose un numéro consacré sur la collaboration entre l'homme et la machine, dans lequel le travail de Raoul Duffy sur la fée électricité est présenté ainsi que le travail de Nam June Paik autour des écrans, et sur sa façon de penser le devenir du monde par le prisme de la télévision. Puis quelques images du travail de Jeffrey Shaw ont permis de nous familiariser avec son univers notamment l'œuvre The Legible City (pionnière de l'art numérique, réalisée en 1989) qui crée un nouvel espace de fiction, en laissant le spectateur pédaler dans une ville imaginaire. Dans cet univers où les immeubles deviennent des lettres, où l'expérience éphémère rencontre l'espace virtuel, nous avons pu découvrir quelques premières œuvres qui ont inspiré l'univers virtuel que nous connaissons aujourd'hui.

Ressource INA.fr :  
Antenne 2 (producteur), Émission  
Désirs des arts. Nam June Paik au  
Centre Pompidou, 20 mars 1983, 2  
min 28 s [consulté en mars 2020].  
[vidéo en ligne]. <https://www.ina.fr/video/I13175588>



#JEFFRAY SHAW  
#NAM JUNE PAIK  
#RAOUL DUFFY  
#ART ET TECHNIQUE

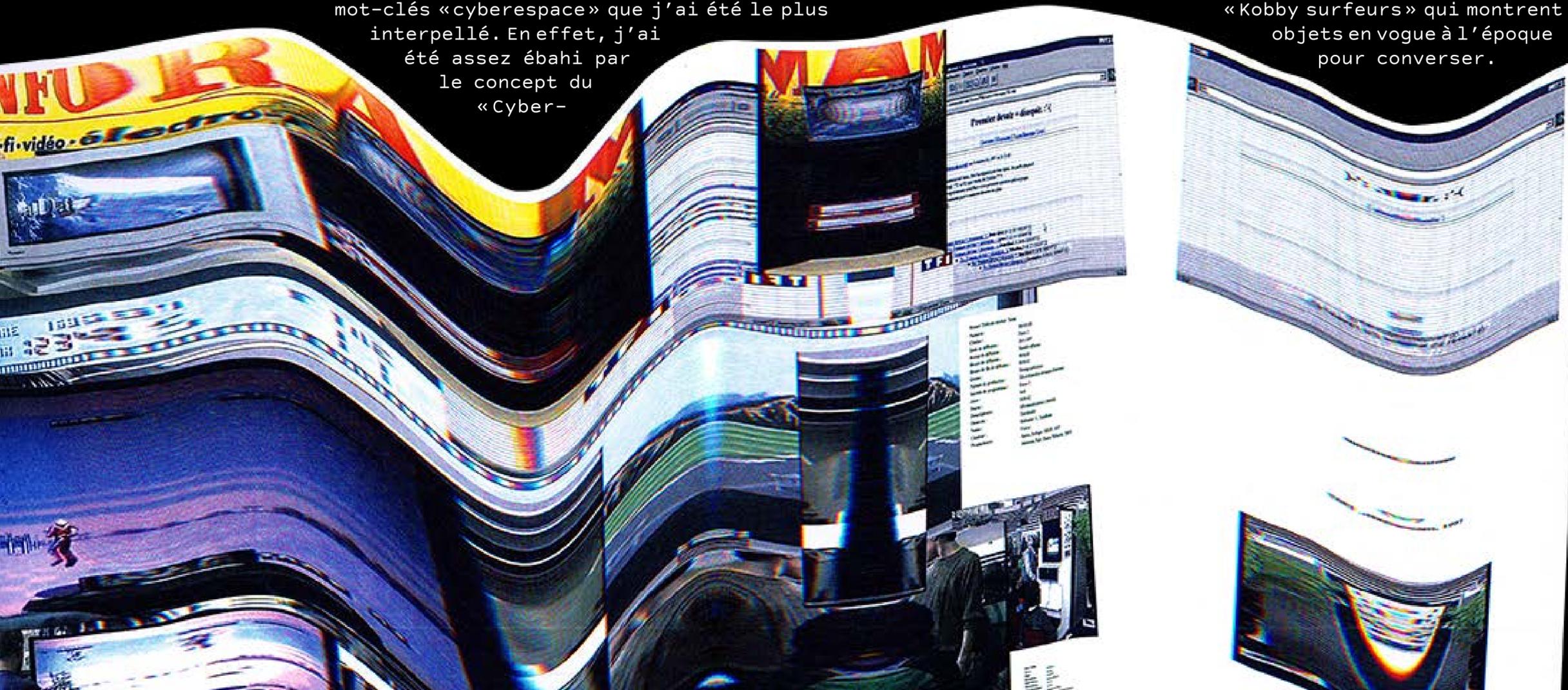
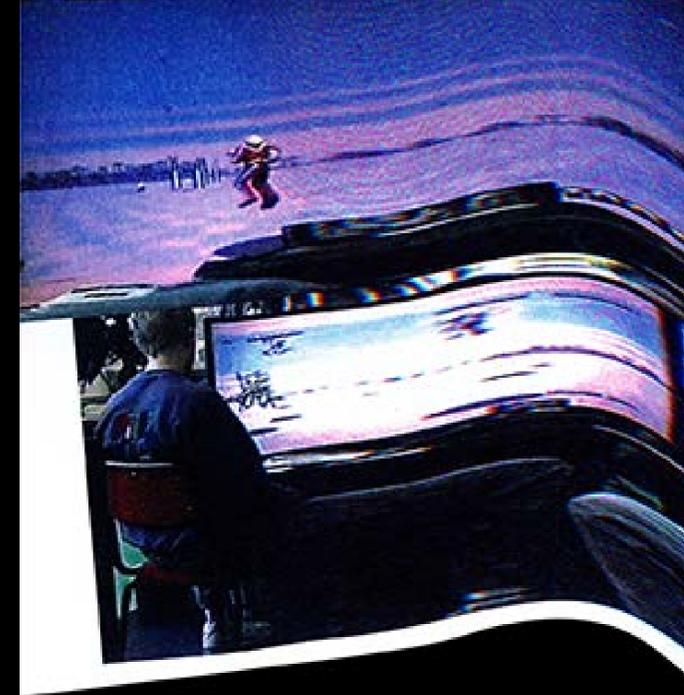


## Mohamed

Étant sur le logiciel grand public, je savais que mes recherches n'allaient pas être aussi approfondies que sur HyperBase. Au début, j'ai ciblé mes recherches sur des mots peut-être un peu trop spécifiques pour le logiciel comme «sport électronique», «jeux en LAN», «Bug» mais sans résultats concrets. J'ai donc simplifié les mots-clés, avec «vidéos», «Cambrai minitel», «internet». Ces mots me permettaient de trouver plus d'entrées. J'ai été particulièrement surpris par les avancées technologiques d'Internet et le graphisme de cette époque. À vrai dire, je m'attendais à voir des graphismes en noir en blanc assez rudimentaires qui étaient pour moi liés aux années 1990. Par exemple, le graphismes des jeux vidéo du salon de Saint-Quentin en 1997 consacré au gaming a particulièrement retenu mon attention. Mais c'est en tapant le

mot-clés «cyberespace» que j'ai été le plus interpellé. En effet, j'ai été assez ébahi par le concept du «Cyber-

papys», un cyberespace qui met en relation des papys et des enfants (primaire et collège) pour les aider dans leur devoir, montrant le principe du partage des informations entre citoyens bien avant les réseaux sociaux. Avec le mot «internet» (toujours ciblé sur les années 1990), j'ai aussi découvert que l'apprentissage d'Internet à l'école était déjà présent. Grâce au reportage dans une école à Saint-Ouen l'Aumône, j'ai pu me rendre compte que les termes liés à l'ordinateur et à l'utilisation d'internet comme «double clip», «clip», «appuie sur entrée» étaient utilisés par les élèves désireux de maîtriser l'outil. En fin de compte, l'interface grand public reste efficace pour chercher des publicités en tout genre. On trouve des références populaires comme des publicités pour France Télécom ou pour la marque «Kobby surfeurs» qui montrent les objets en vogue à l'époque pour converser.



#LILLE NUMÉRIQUE

#JEUX VIDÉO

#INTERNET

#CYBERESPACE

# SPORT ÉLECTRONIQUE

Ressources INA.fr :

Kobby Surfeur, publicité,  
00 min 22 s, Agence Hémisphère  
droit, Amonceur Infomobile  
(production), Atai Takeo  
(Réalisateur) [En ligne]  
[https://m.ina.fr/video/  
PUB629308114/kobby-surfeurs-  
video.html](https://m.ina.fr/video/PUB629308114/kobby-surfeurs-video.html)

#ÉCOLE D'ART

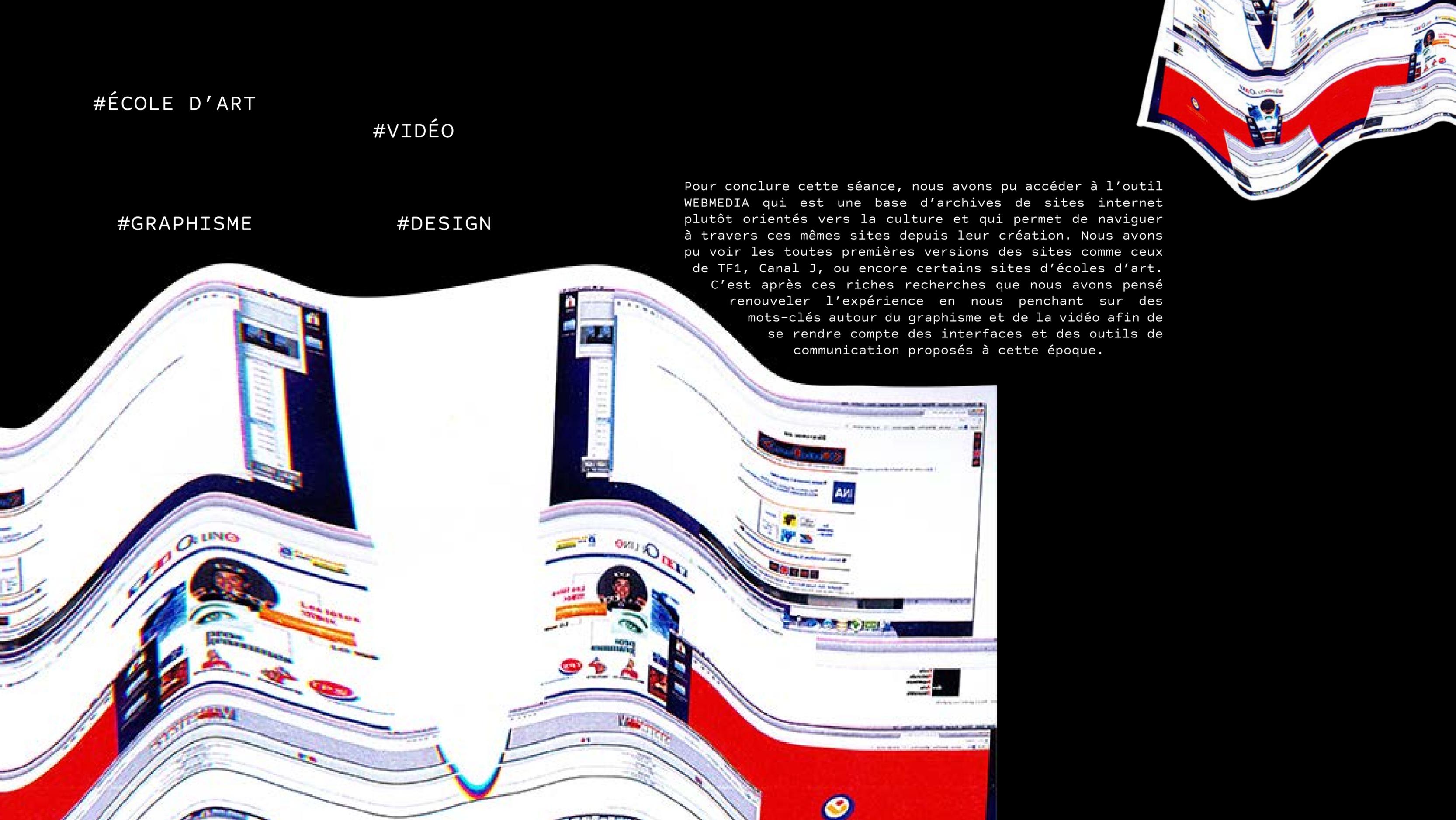
#VIDÉO

#GRAPHISME

#DESIGN

Pour conclure cette séance, nous avons pu accéder à l'outil WEBMEDIA qui est une base d'archives de sites internet plutôt orientés vers la culture et qui permet de naviguer à travers ces mêmes sites depuis leur création. Nous avons pu voir les toutes premières versions des sites comme ceux de TF1, Canal J, ou encore certains sites d'écoles d'art.

C'est après ces riches recherches que nous avons pensé renouveler l'expérience en nous penchant sur des mots-clés autour du graphisme et de la vidéo afin de se rendre compte des interfaces et des outils de communication proposés à cette époque.



Les mots de...

La Cinquième

1 sur 4 sélectionnés. dim 5 avr 1998 00:00:00 00:00:00

ESAC Cambrai - Nord-Pas de Calais ina ESAC Cambrai - Nord-Pas de Calais

Caroline

France 1 sur 139 sélectionnés. Dim 26 nov 2006 20:32:00 20:50:00

Titre	Début	Durée
-------	-------	-------

ESAC Cambrai - Nord-Pas de Calais ina ESAC Cambrai - Nord-Pas de Calais

Caroline

France 1 sur 139 sélectionnés. Dim 26 nov 2006 20:32:00 20:50:00

Titre	Début	Durée
-------	-------	-------

en graphisme de se plonger dans l'histoire d'Internet à travers la télévision des années 1990 et de manipuler des logiciels propres à la recherche documentaire. C'est aussi pour nous enseignants un moyen de prendre la distance nécessaire pour traiter de cette période, tout en évacuant nos idées préconçues, les souvenirs déformés et de développer une approche plus pragmatique sur le design, la typographie, les habillages télévisuels, les mentalités, les peurs et les espoirs suscités à cette période avec l'avènement du Web.

17:00:00 18:00:00 19:00:00 20:00:00 21:00:00 22:00:00 23:00:00

J'appartiens à la génération des jeunes de 20 ans qui a connu les débuts d'Internet dans les années 1990 en France et qui a été par ailleurs une téléspectatrice assidue du petit écran. En accompagnant les étudiant.e.s de l'ESAC dans leurs recherches, je me rends compte à quel point ma vision sur cette décennie est fortement marquée par la nostalgie d'appareils qui semblaient simples d'utilisation, d'un univers Internet libre et sans publicité. La consultation des archives télévisuelles, ciblée sur les années 1990 en France, permet de comprendre le passage de la télématique (Minitel), vers le numérique (Internet) notamment via les reportages des journaux télévisés qui focalisent leur attention sur l'arrivée du Web, ses usages et ses objets, interrogeant régulièrement les Français de toutes générations sur leurs habitudes concernant Internet. Revoir ces images, avec le recul nécessaire, offre la possibilité de regarder plus précisément le graphisme, les interfaces, les discours tenus (de la part des médias et des personnes interviewées) sur des objets technologiques qui ont disparu mais aussi analyser les discours tenus sur Internet qui, aujourd'hui, a largement supplanté la télévision chez les étudiants – quoique la situation du Covid-19 montre que l'augmentation a été spectaculaire chez les jeunes de 15 à 24 ans, traditionnellement réfractaires au média : leur consommation a augmenté de quasiment un tiers, passant de 1 heure 03 par jour en moyenne à 1 heure 29. L'objectif du programme de recherche RAS en lien avec l'INA, permet aux étudiant.e.s

en graphisme de se plonger dans l'histoire d'Internet à travers la télévision des années 1990 et de manipuler des logiciels propres à la recherche documentaire. C'est aussi pour nous enseignants un moyen de prendre la distance nécessaire pour traiter de cette période, tout en évacuant nos idées préconçues, les souvenirs déformés et de développer une approche plus pragmatique sur le design, la typographie, les habillages télévisuels, les mentalités, les peurs et les espoirs suscités à cette période avec l'avènement du Web.

---

<sup>1</sup>Voir Nikos Smyrniaios, «Le confinement n'a pas révolutionné l'espace public numérique, mais il a accéléré sa transformatio», *La revue des Médias*, publié le 14 mai 2020, consulté le 12 juin 2020. <https://larevuedesmedias.ina.fr/confinement-coronavirus-usages-numerique-medias-espace-public>

Annotation

1 sur 139 sélectionnés. Dim 26 nov 2006 20:32:00 20:50:00

Keyvane

France 1 sur 139 sélectionnés. Dim 26 nov 2006 20:32:00 20:50:00

Titre	Début	Durée
-------	-------	-------

Lorsque nous avons pensé le programme de recherche retour aux sources, il était évident de calquer notre méthodologie de travail, de créations, sur les organisations d'algorithmes open source: un système de production itératif dont la base est immuable. Retourner en arrière pour réinventer, transformer. Théoriquement, ces temps à l'INA, nous ont aidés à défricher l'idée primordiale d'un concept technologique omniprésent. Pour ma génération de millénial, ayant vécu la révolution numérique, ce cheminement d'informations vers une dystopie cybernétique est compréhensible. En fouillant dans les archives de l'INA, il était touchant de revoir des magazines d'informations, datant des années 1990, traitant d'un Internet collaboratif, neutre, et informatif (cybercafé, encyclopédie, basculement des CD Rom d'Art, IRC, ...) dans le devenir. Il était surtout intéressant de pouvoir comparer cet idéal naissant avec l'Internet du narcissisme et du service d'aujourd'hui. Une occasion de se remettre dans le bain d'un idéal de partage, de communication avec nos étudiants en art, né dans le web centralisé de la data et de calculabilité, et pour qui, ce rapport à une société technocratique écrasante est moins perceptible.



La Cinq Préambule

France 1 sur 139 sélectionnés. Dim 26 nov 2006 20:32:00 20:50:00

Titre	Début	Durée
<b>Crédit des archives consultées</b>		
«Saint Quentin: le salon de l'informatique», JT, France 3 Picardie, 22/10/1990.		
«Le téléphone portable Bi-Bop», Le journal de 20 heures, France 2, 25/04/1993.		
«Minitel/pariscope», Le journal de 20 heures, TF1, 06/01/1994.		
«Imagina», Le journal de 13 heures, TF1, 16/02/1994		
«Téléphones portables», Le journal de 20 heures, TF1, 03/05/1994.		
«Kasparov et le logiciel F2», Le Journal 20H, France 2, 02/09/1994.		
«Minitel», Le journal de 20 heures, France 2, 09/10/1994.Fanzine, M6, 1994.		
«Minitel/carte bleue», Le journal de 20 heures, TF1, 20/10/1994.		
«Internet», La marche du siècle, France 3, 1994.		
«Internet: le réseau des réseaux», 19/20, France 3, 26/10/1994.		
«Las Vegas: salon de l'électronique», Le journal de 20 heures, TF1, 12/01/1995.		
Le vade-mecum de l'internet, France 3, 24/01/1996.		
«Image virtuelle: Imagina» Le journal de 20 heures, TF1, 01/02/1995.		
Le nouvel âge du piratage, La Cinquième, 04/05/1995.		
«Chanteuse de Native et Internet», Fanzine, M6, 17/05/1995.		
«Monuments historiques Rome 3D», Le journal de 20 heures, TF1, 15/01/1996.		
Les dessous de l'ordinateur, La Cinquième, 01/04/1996.		
Graphisme et Internet, La Cinquième, 22/10/1996.		

sans titre

1 sur 4 sélectionnés. dim 5 avr 1998 00:00:00 00:00:00

Titre	Début	Durée
<b>Préambule</b>		
France 1 sur 139 sélectionnés. Dim 26 nov 2006 20:32:00 20:50:00		
<b>Titre</b>		
<b>Début</b>		
<b>Durée</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Informatique 2000</i>, 19/20, France 3, 07/02/1996.</li> <li>• <i>Internet: pour le meilleur ou pour le pire</i>, France 2, 23/02/1996.</li> <li>• «Piratage informatique», <i>Le journal de 20 heures</i>, France 2, 14/04/1997.</li> <li>• «Kobby: Surfeurs», Publicité, 26/05/1997.</li> <li>• «Ordinateur, 31 décembre 1999», <i>Le journal de 20 heures</i>, France 2, 24/07/1997.</li> <li>• «Haptique Cyberculture», Canal +, 27/09/1997</li> <li>• «Cyber papys», <i>Le journal de 20 heures</i>, TF1, 22/10/1997.</li> <li>• <i>Génération Web, Une heure pour l'emploi</i>, La Cinquième, 31/10/1997.</li> <li>• <i>La préhistoire du cybermonde</i>, La Cinquième, 22/11/1997.</li> <li>• <i>Megamix Club RTL</i>, 1997.</li> <li>• «Dossier bug an 2000», <i>Le journal de 20 heures</i>, France 2, 23/02/1998.</li> <li>• «Bug Bang», <i>Net plus ultra</i>, n° 57, La Cinquième, 11/04/1998.</li> <li>• «Depann'2000», <i>Net plus ultra</i>, n° 57, La Cinquième, 11/04/1998.</li> <li>• <i>Art et Technique</i>, n° 9, La Cinquième, 05/04/1998.</li> <li>• <i>L'An 2000</i>, France 3, 23/06/1999.</li> <li>• <i>CD Rom Lara Croft</i>, France 2, 10/01/1999.</li> <li>• <i>Cyberculture</i>, Canal+, 1995 à 1999.</li> <li>• <i>Planète pub</i>, M6, 15/10/2000.</li> </ul>		

Préambule

France 1 sur 139 sélectionnés. Dim 26 nov 2006 20:32:00 20:50:00

Titre	Début	Durée
<b>Remerciements</b>		
<p>Nous tenons à chaleureusement remercier l'ensemble de l'équipe de l'INA: Géraldine Poels, Claude Mussou, Corinne Gauthier pour leur implication et leur temps consacré à l'organisation de ce projet. Nous remercions également François Chambon, Délégué régional, pour l'accueil des étudiants et des enseignants dans les locaux de l'INA Nord à Lille ainsi que Clément Mouly, responsable documentaire à l'INA Nord pour ses précieux conseils et son accompagnement généreux dans la recherche d'informations et d'images.</p>		



