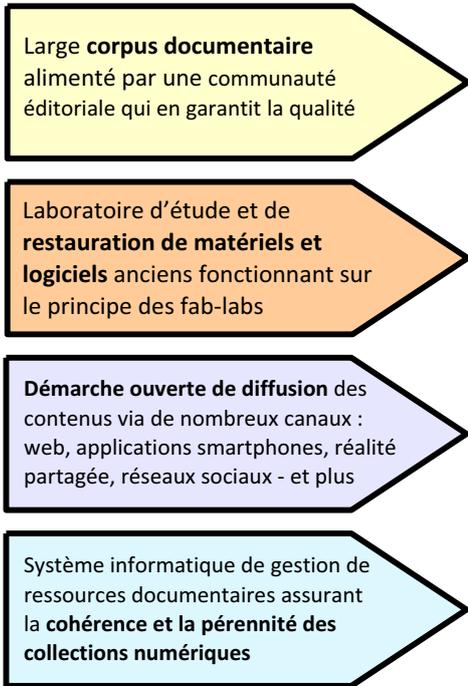


# CYBER-MUSÉE DE L'INFORMATIQUE ET DE LA SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE

Moteur de toutes les technologies du numérique, l'informatique devient omniprésente. Les premiers « indigènes numériques » sont maintenant aux postes décisionnels de nos sociétés. La maîtrise de l'outil informatique promet d'être demain aussi importante que l'était hier celle de l'écriture. Pourtant, la connaissance des technologies du numérique par la population reste superficielle. La société industrielle a enseigné les bases des sciences de la matière à ses citoyens. **La société de l'information doit acculturer le plus grand nombre à l'informatique et aux disciplines associées.**



## MUSÉOGRAPHIE ET MÉDIATION

Partenariats avec les acteurs de la CSTI, de la recherche et du secteur privé innovant  
 Protocoles ouverts et logiciels open source  
 Opportunités de monétisation dans la sphère de diffusion



**Des publics divers pour une audience de masse**

*Canaux ciblant les usages des publics visés  
 Médiation adaptative selon profils et intérêts des visiteurs  
 Co-construction et participation ouverte*



**De la petite histoire au futur de l'innovation numérique**

*Illustrer le passé pour éclairer l'avenir  
 Muséographie étayée par une large collection  
 Lien avec la pédagogie et les cursus d'enseignement*



**Lien à l'objet**



*Lien à l'objet préservé : fab lab, show-room  
 Une collection de matériels, logiciels, documents, témoignages... virtualisés  
 Complémentarité avec un musée "physique"*

Le projet CERVIN vise à créer un centre de ressources virtuelles sur l'innovation numérique, sans équivalent connu à ce jour. **Véritable cyber-musée de l'informatique et de la société numérique**, il s'inscrit dans une démarche résolument « muséale » et historique, c'est-à-dire ancrée sur les faits avérés de l'histoire des machines et des hommes/femmes, sans être passéiste. Au contraire, il a pour objectif de montrer comment les problèmes successifs ont été abordés et résolus au fil du temps, dans leur contexte sociétal, pour mieux expliquer le monde actuel et aider à penser le monde de demain. Initié en 2012, il capitalise sur 25 années d'existence de l'association ACONIT, sa collection de plus de 2.000 pièces, unique à l'échelon européen et son expérience démontrée de conservation et de diffusion de la culture scientifique et technique. A travers une approche collaborative et l'utilisation de technologies de pointe, CERVIN vise une audience de masse.

## PERSONNES ET STRUCTURES

### Pilotage du projet CERVIN

François LETELLIER : porteur du projet  
 Sacha KRAKOWIAK : coordinateur de la communauté éditoriale

### Equipe ACONIT

Philippe DUPARCHY : président  
 Monique CHABRE-PECCOUD : vice-présidente  
 Philippe DENOYELLE : responsable du système d'information  
 Jacques MOSSIERE : chargé des relations / partenariats

### Conseil Scientifique

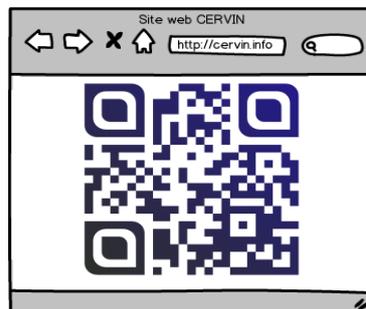
Jean-Pierre VERJUS : président du Conseil Scientifique

### Partenaires

CCSTI Grenoble, PRES Grenoble, Grenoble INP, UJF, CNAM/MAM, INRIA (liste non exhaustive)

## POUR EN SAVOIR PLUS ...

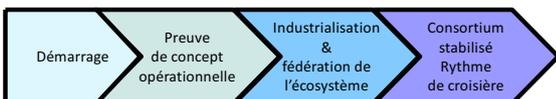
Flashez ce QR Code pour visionner la bande annonce de présentation du projet CERVIN



Visitez le site web <http://cervin.info> et rejoignez la communauté CERVIN

## ECHÉANCIER

2012      2013      2014      2015



**QUESTIONS / RÉPONSES**

**Encore un site web sur l'histoire de l'informatique ?**

CERVIN n'est pas un site web. C'est un centre de ressources fédérateur utilisé à travers différentes formes de diffusion : web bien sûr, mais aussi e-books, bornes interactives, applications smartphones, jeux sérieux, réseaux sociaux, etc - en partenariat avec les acteurs existants de la médiation culturelle scientifique et technique. De plus, une partie du projet traite des "objets" réels, en particulier à travers des actions de restauration d'équipements anciens au contact du public.

**Un musée de l'informatique ? Cela n'existe pas déjà ?**

Les musées physiques qui existent dans certains pays (USA, Allemagne, ...) offrent une présentation partielle de l'Histoire, fortement influencée par leur région d'origine. CERVIN propose une vision complémentaire à travers une logique dématérialisée conçue dès le départ pour traverser les frontières et permettre de colporter aussi bien la "grande Histoire" que les "petites histoires fragiles" de la société numérique - y compris vers les publics qui ne visiteraient pas un musée.

**L'histoire de l'informatique ? Qu'y a-t-il à raconter ?**

Contrairement à une croyance naïve, l'histoire de l'informatique (et de la société numérique) a déjà plusieurs siècles - avec par exemple des figures telles que Pascal. Outre la dimension pittoresque des anecdotes du passé, l'histoire de la discipline continue à s'écrire chaque jour - et modèle insensiblement nos sociétés. CERVIN s'inscrit dans une démarche « muséale » et historique, c'est-à-dire ancrée sur les faits avérés de l'histoire des machines et des hommes/femmes, sans être passéiste. Au contraire, elle a pour objectif de montrer comment les problèmes successifs ont été abordés et résolus au fil du temps, dans leur contexte sociétal, pour mieux expliquer le monde actuel et aider à penser le monde de demain.

**Le virtuel ? Ce qui intéresse les gens, c'est voir et toucher l'objet !**

CERVIN conserve un lien à l'objet - par exemple à travers des activités de restauration. Cependant, l'histoire des machines n'est qu'une petite partie de l'histoire de la société numérique. Les logiciels, les oeuvres numériques, le parcours des hommes et des femmes, y tiennent une place majeure. Pour ceux-ci, les musées "physiques" ne sont pas la panacée tandis que l'approche CERVIN permet de les rendre accessibles au plus grand nombre.

**VISION TECHNIQUE ET ORGANISATION**

