

APRES LES CLUBS MICRO-INFORMATIQUE

L'INFORMATIQUE AU CLUB

organisation de Gilbert Trigano ne faillit pas à sa mission : investigation de nouveaux modes de vie, le responsable de cette activité nous dit ce qu'il en est de cette nouvelle manière d'être... en vacances.

L'informatique, sous sa forme de pensée actuelle, est une vieille idée. Les Chaldéens, les Hébreux, avec leurs différentes manières d'associer le chiffre, la lettre le mot. Les Chinois, avec leur binaire en forme de Yin et de Yang. Les différentes civilisations pour lesquelles les réponses — oui/non — lumières/ténèbres — action/passion — sont des commencement de réponses.

Ils ont espéré une machine — un Golem — permettant à l'homme d'acquérir l'esclave, la fabuleuse machine à calculer, à engranger, à trier.

A l'aube des dernières années qui nous séparent du XXI^{ème} siècle, les chemins vont se croiser. L'un mène à l'idée de donner à la machine une place très importante. Faire d'elle notre jumeau, lui conférer le pouvoir de gérer, de créer, d'inventer, de guider de devenir de l'homme. L'autre, le moins facile, est de lui laisser sa qualité de fabuleux outil-esclave, dont le pouvoir doit être de nous aider à créer, inventer et guider le devenir de l'homme.

Au XXI^{ème} siècle, il est clair que nos enfants auront la possibilité de donner à leur temps libre, les couleurs du savoir, du connaître, de l'apprendre ou du non-apprendre.

Le travail « à la maison » devrait se généraliser. Le temps libre sera certainement un choix. L'être et le faire seront, à n'en pas douter, des parallèles qui tendront à se joindre. Les transports devraient être choses simples ou, de plus en plus simples. Oui, l'ère du Verseau doit voir l'homme se déplacer rapidement et en toute sécurité. Oui à la convivialité, oui à l'envie de partager la connaissance. Jouir enfin du temps et des outils que la technologie humaine aura maîtrisés pour son service.

Mais, direz-vous, tout cela est affaire de philosophie... Et bien, peut-être pas... Imaginons, ensemble, une société. Une société pleine de défauts et de qualités. Une société d'hommes et de femmes, d'hommes et de femmes simples, non spécialistes. Experts en bonne volonté.

Les années 1950, ils inventent le Club, la vie du village, avec ses lois, ses rigueurs, ses fêtes. Le Club Méditerranée commence sa vie.

Il intègre (comme on dit) les différentes données, les critères de la société, et il décide d'aller à la pêche aux idées nouvelles, aux idées des hommes pour les hommes. Le voyage, la nature, le sport, la pensée (qui

est, et doit être un complément de la vie du corps) le groupe (sans la guerre), l'abondance, la fête, et puis,

L'Informatique vint

Tout simplement, comme la continuation naturelle de la vie. Pas hypertrophique, pas agressive, pas compliquée, donc...

Été 1981, 1^{ère} expérience voulue par Gilbert Trigano à Kamarina, en Sicile.

Le but : permettre aux enfants de la regarder, approcher, toucher, comprendre « ces drôles de machines » et leurs drôles de langages.

Moins de deux mois font la preuve que les enfants sont passionnés mais que les adultes, les parents les plus sceptiques, sont acquis à l'idée d'essayer.

A Kamarina, le Direction Générale des Télécommunications, avec sa formidable Télématicque, CII Honeywell Bull, et Thomson, l'un pour le micro-ordinateur, l'autre pour le vidéodisque, prouvent que l'idée mérite d'être creusée.

Ensuite, Philips, SMT Goupil, Tektronics, Sharp, Atari, demandent à entrer dans le jeu.

L'année 1981 est un immense test. 12 000 personnes passent par l'atelier de Kamarina et 3 200 d'entre elles suivent les cours de Basic, à la « mode du Club ».

L'été d'après, nouvelle expérience. Atari accepte d'équiper 8 ateliers du Club sur 3 continents. Atari accepte surtout de sortir du « Jardin secret Informatique » et permet à la générosité de prendre le chemin des activités du Club. Les ateliers commencent de penser, de créer de nouveaux logiciels, des programmes que l'adhérent de Paris veut réaliser, dont celui de New-York ou Tokyo rêve d'équiper son magasin, ou son entreprise ou, tout simplement son « home ».

De World Processing à Visicalc, de Family Budget à Cavern of Mars,

Une seule idée

Traduire dans ce nouveau langage, les rêves, les besoins, l'efficacité de l'homme.

Dans deux ans : 45 ateliers du Club.

On y continuera les expériences d'éducation, de musique, de graphisme, de communication et d'invention, (carte à mémoire, fibre optique...) qui sont quelques unes de nos manières d'être en vacances.

Certains disent à la fin de la semaine, quand le jour va s'éteindre « puissions-nous séparer le sacré du profane... ».

Mais quand le profane est informatique, quel plaisir d'attaquer la semaine !...

Pierre Schemla
Club Méditerranée