

## SOMMAIRE

*Les ordinateurs... bonjour*, Zevar (J. André)

*Y' a un bug !*, Ponto, Cointe et Mesen (J. André)

*Les machines à penser*, J. Arzac (P. Berger)

*Introduction à la programmation*, J. Biondi et G. Clavel (J. P. Jacquot)

*Computational Linguistics, an Introduction*, R. Grishman (B. Levrat)

### Dessins humoristiques et informatique

L'hebdomadaire professionnel *Le Monde Informatique* vient de publier sous forme d'album l'ensemble des dessins humoristiques parus en 1987 dans ses colonnes. Il y a quatre ans déjà, son concurrent *01-Hebdo* publiait un recueil de dessins parus dans cet autre hebdo. Analysons ces deux ouvrages et plaçons-les dans un contexte plus général.

*Les ordinateurs... bonjour !*, par Zevar, *Éditests*, Paris, 1984, 48 pages.

Zevar (alias Michel Avezard, informaticien de métier dont le pseudonyme fait penser à quelque code d'assembleur comme RAZ !) publie toutes les semaines depuis 1975 une bande dessinée de 4 ou 5 dessins dans *01 Hebdo*. Ces bandes sont très souvent liées à l'actualité informatique, mais pas à tel ou tel article du journal. Elles sont autonomes. Cet album reprend environ 120 bandes, le choix s'étant porté sur celles où l'ordinateur (et surtout le micro-ordinateur) est présent dans la vie quotidienne : à la maison, dans le sport, à l'armée, chez les commerçants, dans l'enseignement, la police, la restauration etc. ; chacun de ces thèmes en faisant un chapitre. En tant qu'informaticien, je regrette ce

choix, ou plutôt je regrette qu'il n'y ait pas un second volume qui, lui, serait consacré à l'informaticien dans sa salle machine ou derrière son terminal. Car en fait, c'est là, dans son propre univers professionnel, que brille surtout Zevar. Le présent album a toutefois l'avantage d'être abordable par le grand public qui n'apprécierait peut-être pas l'ésotérisme des RS232 ou autres réseaux à jetons. Mis à part cette restriction, cet album est très bon, se regarde très agréablement et est à conseiller à chacun, informaticien ou pas, à condition bien sûr d'apprécier l'humour de Zevar, ce qui n'est pas le cas de tout le monde!

*Y' a un bug !*, par Ponto, Cointe et Mesen, *Le Monde Informatique*, Neuilly, 1987, 96 pages.

*Le Monde Informatique* publie chaque semaine des dessins humoristiques qui eux, contrairement à ce qui se passe dans *01 Hebdo*, sont plutôt des illustrations des articles du journal. Certains sont parfois difficilement compréhensibles sans le contexte de son article. Cet album reprend un grand nombre des dessins parus en 1987 dans cet hebdomadaire. Tous les 4 ou 5 dessins, un commentaire de Jean-Pierre Cahier vient compenser l'absence du ou des articles auxquels ils se rapportaient. Cet album est découpé en plusieurs chapitres, chacun correspondant à un thème issu de l'actualité (le piratage des logiciels, l'enseignement etc.). Contrairement à l'album de Zevar, on s'adresse manifestement ici aux seuls professionnels et on n'a pas peur de citer UNIX, RVA ou 9370, de parler d'IA (qui y tient une très grande place) et d'illustrer des *back up*. Sans doute à cause de ce côté « professionnalisme », et probablement du fait de la variété des dessins due à la présence de trois dessinateurs ayant chacun son style, je trouve cet album beaucoup plus amusant et plus riche que le

précédent. C'est donc un ouvrage indispensable à toute bibliothèque d'informaticien...

### Des témoins...

Ces albums valent bien sûr par leur humour, mais aussi en tant que témoin du phénomène informatique dans notre société. Ces deux livres sont d'ailleurs loin d'être les premiers du genre. Dès 1966, le magazine américain *Data-mation* sortait un recueil de ses dessins parus depuis 1955 [Moshman 66], et en 1977 paraissait un gros ouvrage d'au moins 400 de ces *cartoons about computer* [Ahl 77]. Une première constatation s'impose : le très grand nombre de dessins sur l'informatique. Certes l'automobile, la télévision ont largement influencé l'imagination des humoristes, mais sûrement pas de façon aussi importante que l'ordinateur. Il suffit pour s'en rendre compte de feuilleter un journal professionnel de télévision ou de mécanique pour voir que ces dessins y sont bien moins nombreux que dans les journaux d'informatique. Ces dessins sont apparus d'ailleurs incroyablement tôt : Dès 1946 paraît en Angleterre ce qui doit être le premier dessin d'ordinateur (cité par [Michaelson 86]) ; aux États-Unis, il faut attendre semble-t-il 1953 (dessin cité par [Matthews 84]). On ne sait pas quel est le plus vieux dessin français d'ordinateur (1).

Jusque plus ample informé, il ne me semble pas que ces dessins, que tout le monde trouve pourtant intéressants, fassent l'objet de nombreuses études sociologiques. Dans [André 88], j'ai essayé de montrer combien les dessins d'avant l'avènement de la micro-informatique sont des témoins du mythe de l'ordinateur. Il me paraît intéressant de voir rapidement comment ont évolué ces dessins et comment les quatre dessinateurs de ces albums voient aujourd'hui les choses et les gens.





**Le matériel.** Ces dessins étant faits par des professionnels de l'informatique, il est normal que l'ordinateur ressemble à un ordinateur et non, comme dans les dessins d'autrefois, à quelque monstre électrique. Fait nouveau, le gros ordinateur central n'est que rarement présent dans ces dessins (environ 4 % seulement des dessins du Monde Informatique, 8 % pour Zevar). Et lorsqu'il y est, on le représente presque toujours par un dérouleur de bande, plus rarement (chez Zevar) par des unités de lecteurs de disques. Seul Ponso fait figurer des matériels bizarres : graphiques lumineux (page 14) ou cadrans à aiguilles (page 19). De même, l'ordinateur n'apparaît que deux fois dans ces deux livres sous une forme humaine (Ponso page 36 et Zevar page 46, encore dans ce cas s'agit-il plutôt d'humains ordinatorisés) et on ne retrouve pratiquement pas trace des « attributs » de l'ordinateur mythique (cartes ou rubans perforés, listings, binaires, etc.) : à nouvelles générations d'ordinateurs, nouvelles générations de dessins d'ordinateurs !

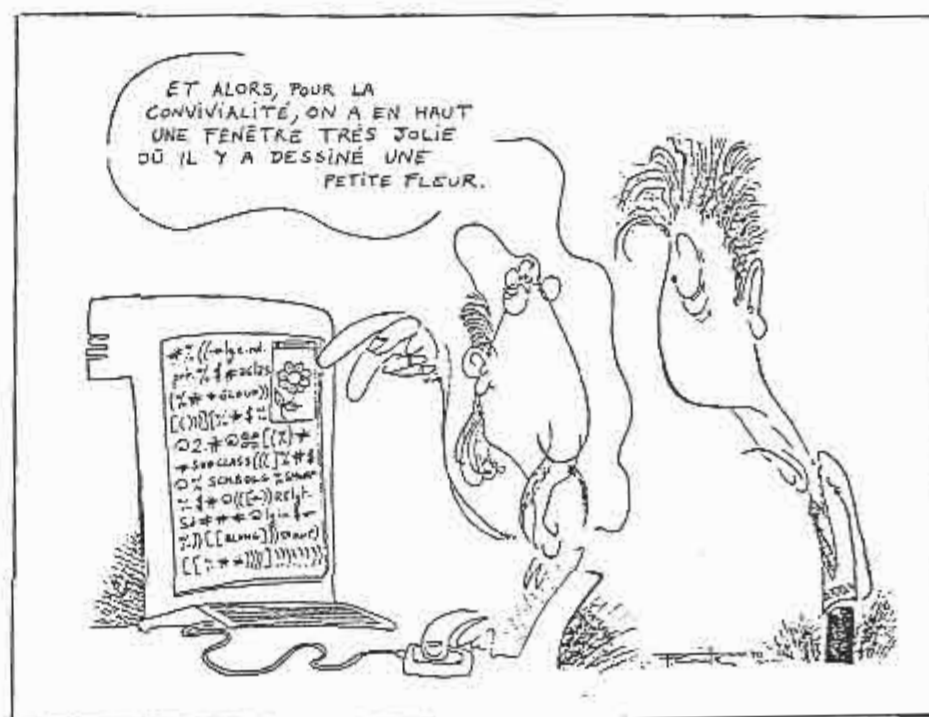
Sont donc présents, le terminal ou le micro-ordinateur : clavier plus écran. Un nouvel attribut indique qu'il s'agit d'un micro-ordinateur ou d'informatique, même si

seul cet attribut est présent (sous forme de table, carcan, guillotine, etc.) : la disquette (voir par exemple Mesen et Cointe page 34, Mesen pages 36, 68, etc.). Par ailleurs, témoin de l'utilisation interactive de la micro-informatique dans la vie de tous les jours, l'écran passe de ses deux dimensions à la troisième : lors du *login*, le pistolet du responsable de sécurité sort de l'écran (Cointe page 34) tout comme celui du système boursier lors du récent crash (Ponso page 13). Crash pendant lequel Cointe (page 13) fait descendre la courbe de l'indice Dow Jones si bas qu'elle sort de l'écran et tue le pauvre utilisateur, tandis que Mesen (page 12) fait signer ses chèques par la plume 3D du billet de Delacroix.

De façon antagoniste, le billet de banque comporte, en relief, un terminal. Mais il y a des fois où l'on se demande si ne resurgit pas le vieux mythe « qu'y a-t-il dedans ? » (c.-à-d. l'incompréhension) lorsque l'on voit Mesen faire un trou de voyeur dans un micro (page 35) puis montrer l'intérieur d'un micro comme étant une piscine (page 82) ; Ponso et Meser l'assimilent à la mer (page 79). Cointe à un pot de lait (page 36) : volonté de banaliser l'ordinateur en montrant qu'il ne contient que des choses banales. Aspects rassurants d'une crainte plus évidemment flagrante quand Ponso présente l'ordinateur comme une cage contenant Superman (page 75).

Autrefois, les gros ordinateurs étaient branchés, dans les dessins, à des prises de courant bien mises en évidence, symbole de l'intelligence, de la vie (c'est encore le cas chez Zevar, page 22). Aujourd'hui, terminaux ou micros sont aussi « branchés » (avec les câbles ostensiblement montrés) : presque toujours chez Mesen, plus rarement chez Ponso (par exemple pages 13 ou 25), pratiquement jamais chez Zevar et Cointe. Mais branchés à quoi ? Probablement entre eux, à des réseaux, etc. Mais en fait, comme leurs aînés, à la vie, à l'intelligence peut-être : car les rares fois où l'on voit l'autre bout du câble, ce dernier est branché dans l'encrier du pupitre d'écolier (page 7), à un goutte-à-goutte (page 18), à des berceaux d'enfants (page 57), etc.

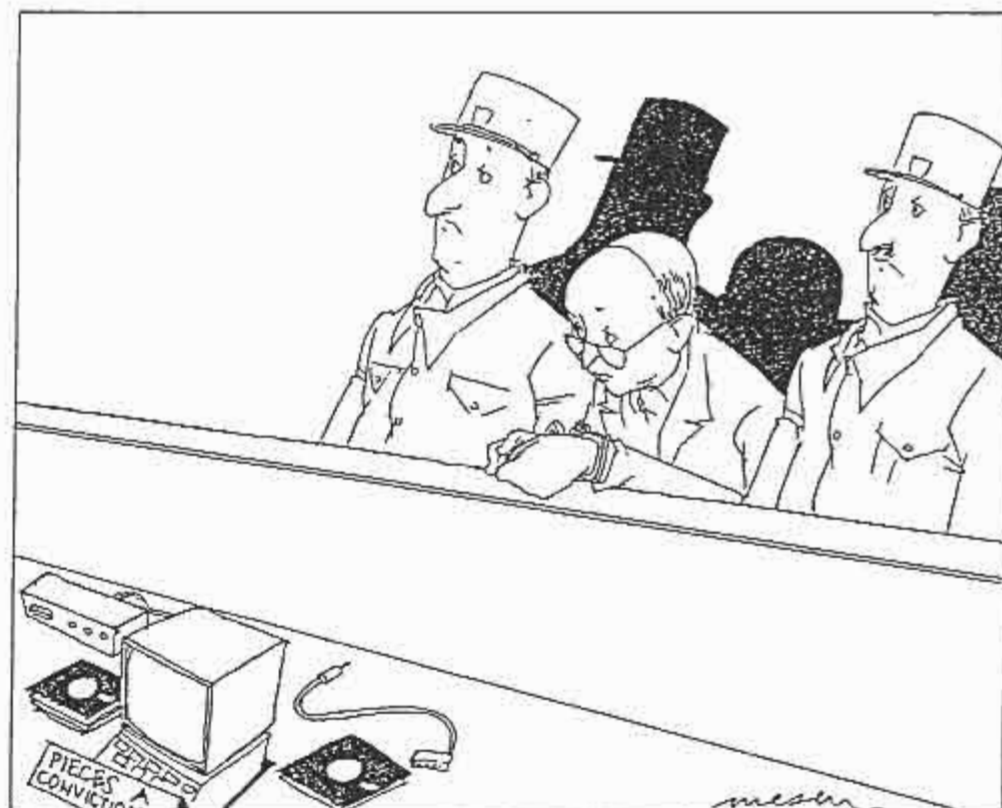
Enfin, si autrefois les ordinateurs



parlaient un langage ésotérique que devait traduire un informaticien (« Il dit... »), presque tous les ordinateurs de ces dessinateurs parlent désormais français sur leur écran. A signaler toutefois quelques irréductibles de Fortran (*Goto...* Mesen page 80) mais aussi quelques icônes, organigrammes ou fenêtres (Cointe page 36, Ponso page 80) tout aussi abscons que du Lisp très parenthésé (Cointe page 95).

**Les hommes.** Dans [Ahl 77], le programmeur est souvent un « savant en blouse blanche », un fou et ses relations avec l'ordinateur très souvent agressives. On voit, dans ces deux albums, comment les choses ont évolué puisque le micro-ordinateur est entré dans la vie de tous les jours, même pour les catégories sociales dont le cliché veut qu'elles soient culturellement (c'est quand même encore le mythe de l'ordinateur intelligent) peu développées (Zevar place des micros chez les militaires, les charcutiers, les concierges, les CRS, les femmes de ménage et les paysans). Du fait du choix des bandes de Zevar (orientées « vie quotidienne ») on n'y retrouve que rarement son programmeur type (bavard, roublard, sûr de lui, aimant femmes et vin, avec ses *tssss* et autres *si, si !*). Pour Mesen, le professionnel informaticien se présente sous deux aspects (d'ailleurs assez ressemblants l'un l'autre) : le professeur un peu las et un peu myope, ou le gentleman élégant mais un peu voûté. Tous deux ont la quarantaine bien passée. Ponso le voit peut-être plus jeune, mais, bien que cravaté, avec moins de classe que Mesen. Cointe par contre voit ses informaticiens plus jeunes, en blue-jean un peu à la Lagaffe. Mais chacun est tellement vrai qu'on a toujours envie de mettre un nom dessus... Ce qui montre la grande qualité de ces albums et l'intérêt qu'il y aurait à les étudier plus avant avec l'œil d'un sociologue.

Jacques ANDRÉ  
INRIA/Irisa Rennes



[Ahl 77] DAVID H. AHL (ed.), *The Colossal Computer Cartoon Book*, Creative Computing Press, Morristown, NJ USA, 120 pages, 1977.

[André 88] Jacques ANDRÉ, *Le mythe de l'ordinateur vu au travers des dessins humoristiques*, soumis au Colloque sur l'Histoire de l'Informatique en France, Grenoble, mai 1988.

[Matthews 84] W. M. MATTHEWS and K. REIFERS, *The computer in Car-*

*toons : a Retrospective from "The Saturday Review"*, Communications of the ACM, vol. 27, n° 11, pp. 114-119, novembre 1984.

[Michaelson 86] Greg MICHAELSON, *Early computer cartoons*, Computer Bulletin, p. 22-24, Dec. 1986.

[Moshman 66] Jack MOSHMAN (ed.), *Faith, Hope and Parity, An anthology of selected humor from Datamation Magazine*, Thomson Book Company, Washington DC, USA, 192 pages, 1966.