



"Vous avez des convictions ? Faites-leur confiance. Soyez enthousiaste, imposez votre vision, votre rêve." - René Monory

Le MemOParc

Le MemOParc (ou MOP – Parc des Mémoires Optiques) est un parc à thème à vocation touristique, culturelle et économique, avec l'ambition de rayonner au niveau national.

Conçu comme un ensemble de modules, il permet un déploiement progressif et est accessible à toute collectivité locale. Il peut être implanté dans des pavillons spécifiques, comme au Futuroscope, ou en réhabilitant un ou plusieurs bâtiments existants, comme pour le Musée des Costumes du Théâtre de Moulins. Le module de base abrite une exposition permanente consacrée à l'évolution des supports multimédia depuis les années 1970.

Les modules complémentaires accueillent :

- Des expositions temporaires
- Des ateliers et espaces pédagogiques
- Une boutique avec deux volets : l'un traditionnel, comme une boutique de musée, et l'autre comme une vitrine de produits et services actuels pouvant être proposés au public
- Un centre documentaire
- Un espace d'information sur les métiers
- Des services de restauration et d'hébergement
- Les locaux liés à la gestion du parc : administration, maintenance
- Les locaux pour des activités professionnelles
- Et pourquoi pas, un espace ludique de type laser game et escape game

À terme, une fondation pourrait être implantée sur le site.

Le MemOParc est un parc à dimension humaine et évolutif. Pouvant être implanté dans des locaux existants, il correspond à un budget abordable et permet un investissement progressif.

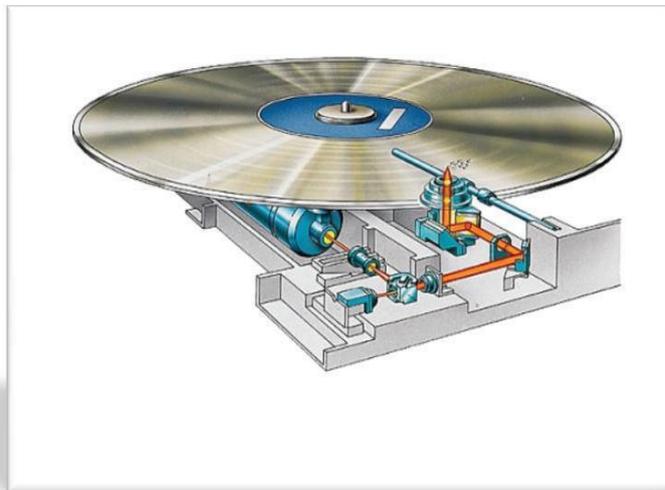
L'exposition permanente.

La baisse des vocations scientifiques est constatée depuis des années. En recherchant sur Internet "Les merveilles de la science", les trois premières pages de résultats renvoient aux ouvrages de Louis Figuiet, vénérable vulgarisateur ayant vécu de 1819 à 1894 !

Pourtant, depuis cette époque, les avancées scientifiques considérables dans de multiples domaines devraient susciter l'émerveillement. Si le smartphone et Internet font partie du quotidien de tous aujourd'hui, il est intéressant de mesurer l'inventivité, voire l'audace, qui ont été nécessaires pour atteindre ce niveau de technologie : c'est sans doute une des clés pour susciter des vocations.

Les merveilles actuelles de la science se trouvent dans tous les domaines, des sciences fondamentales à la biologie. L'exposition permanente se concentre, quant à elle, sur la fascinante histoire des applications du laser dans le stockage et la diffusion des données. Il ne s'agit pas de présenter une simple chronologie ou une collection, mais d'expliquer la technologie, d'en suivre les évolutions, de comprendre ses impacts sur les plans scientifique, économique et culturel, et de mesurer ses incidences sur notre vie quotidienne.

Après une lente évolution des supports de mémoire et des possibilités de diffusion, allant de l'émergence de l'écrit avec l'imprimerie, du son avec les phonographes, de l'image avec les pellicules photo et cinéma, le laser marque une période charnière entre 1970 et 2000. Il permet le stockage et la diffusion massive de vidéos, sons et données avec des supports fiables, de haute qualité et faciles à reproduire par une méthode de pressage.



Le laser a ainsi permis le développement successif des vidéodisques, CD Audio, CD-ROM, CDI, CDTV, CDV, DVD et Blu-ray. L'exposition permanente explique les points clés de la technologie, les médias, les codages et les enjeux : le passage de l'analogique au numérique, les dépôts de brevet, la guerre des standards avec un focus sur le système développé par deux ingénieurs de THOMSON en France, Jean Pierre LACOTTE et Pierre OPRANDI, ainsi que les applications grand public et professionnelles.

Cette exposition est transversale et s'appuie sur des appareils, des documents et des témoignages d'acteurs. Elle est mise en valeur par une scénographie adaptée aux locaux dans lesquels elle sera déployée. Elle est structurée selon un fil conducteur avec :

- **Un sas d'entrée** (ou d'attente) ; il permet aux visiteurs de faire la coupure avec le monde extérieur, donne le ton et les plonge dans une immersion laser
- **Un espace d'introduction** : un sas d'entrée permettant aux visiteurs de faire la coupure avec le monde extérieur, de s'immerger dans la problématique de la transmission et du stockage, et de se voir proposer le "menu" de leur visite.
- **AVANT : Un espace rétrospectif des années pré-70** : présentant des appareils emblématiques de leur époque et de grandes inventions :
 - Télégraphe : transmission de texte
 - Téléphone ADER : transmission de la voix
 - Phonographe, magnétophone à fil et à bande, tourne-disque : stockage et diffusion du son
 - Poste à galène et poste secteur : transmission de son par ondes
- **1960 : Et tout commence** :
 - Le 16 mai 1960, le physicien américain Théodore Maiman fait fonctionner le premier laser de l'histoire au Hughes Research Laboratory (HRL) à Malibu, en Californie.
 - La harpe laser sera l'élément d'illustration grand public de cette technologie.
- **1970 : L'émergence des supports laser** :
 - Principe du support optique : focalisation et réflexion
 - Les premiers supports et le LASERVISION
- **1982 à 2006 : De l'analogique au numérique, une évolution qui s'accélère** :
 - Le son CD audio : un support prudent
 - Les données CD-ROM : la fiabilité (1982)
 - Les rêves avec la vidéo et l'interactivité : CDTV, CDI
 - La diffusion vidéo : DVD puis Blu-ray
- **Place à une nouvelle ère** :
 - L'émergence de la diffusion à la demande : 70 services de vidéo à la demande en France en 2020
- **Un espace de fin et de prospective** :
 - Les enjeux de l'homme face au numérique

Les expositions temporaires.

Les expositions temporaires sont un complément attendu des visiteurs et concourent au rayonnement du site.

Elles peuvent être produites par d'autres établissements ou des industriels et accueillies sur place ou (co)produites par l'équipe du MemOParc et ensuite proposées à l'itinérance.

La liste des sujets pouvant être abordés est sans limite et peut s'orienter sur des personnages et des thématiques très diverses.

Quelques exemples :

- Figuiers, Robida, Flammarion et Jules Verne entre roman et vulgarisation scientifique
- L'ancêtre malin d'Internet, le MINITEL
- De la bande perforée à la micro SD ou l'histoire des mémoires informatiques
- Vous avez dit CODEC : l'histoire du codage des images et des sons
- Holographie et laser
- Les autres applications du laser (industrie, médecine)
- Souris et autres interfaces
- Exposition photo



Salles pédagogiques et ateliers

Les ateliers pédagogiques sont une des clés de la fréquentation scolaire.

L'accompagnement de ces groupes est essentiel : après un voyage en car il est utile de les sensibiliser à ce qu'ils vont découvrir et de susciter leur curiosité.

Lors de la visite des activités peuvent leur être proposés avec par exemple un quiz de groupe pour revenir ce qu'ils ont pu voir et des ateliers.



C'est une équipe de médiateurs qui va gérer les ateliers dont le programme, adapté aux différentes tranches d'âge s'enrichit au fil du temps.

Différents ateliers peuvent être proposés à d'autres tranches d'âge :

- Les photos numériques, qu'en faire ?
- Cyber sécurité, les pièges à éviter
- ...

L'impact économique.

Ce parc a une finalité économique. C'est un lieu touristique, certes, mais c'est aussi un lieu de promotion, d'échanges et de rencontres pour les professionnels du secteur. Il contribue à la constitution de réseaux de créateurs pour mutualiser les moyens et les relations d'affaires indispensables au développement des entreprises et de l'emploi.

Impact économique direct

Le parc génère des emplois directs liés à son fonctionnement, notamment dans la gestion, l'accueil et la boutique. Ces postes créent des opportunités directes, renforçant l'économie régionale.

Retombées touristiques

La fréquentation touristique du parc apporte des retombées économiques importantes pour le secteur de l'hôtellerie et de la restauration. En tant que produit d'appel, il attire des visiteurs qui découvrent également les attractions touristiques traditionnelles de la région, augmentant ainsi le revenu touristique global.

Synergie avec le secteur du multimédia

Le parc est conçu pour favoriser une synergie avec le secteur du multimédia, ce qui peut se manifester de plusieurs façons :

- **Centre de formation :**

La création d'un centre de formation dédié aux technologies multimédias permet de développer des compétences locales et d'attirer des étudiants et des professionnels en formation continue.

- **Zone d'activité mixte**

À l'image des pôles d'excellence déjà existants, une zone d'activité mixte peut accueillir des entreprises actives dans le domaine du graphisme, du multimédia et de la formation. Cela inclut des stages professionnels et des programmes destinés au grand public, renforçant ainsi l'attractivité du parc pour les entreprises et les talents.

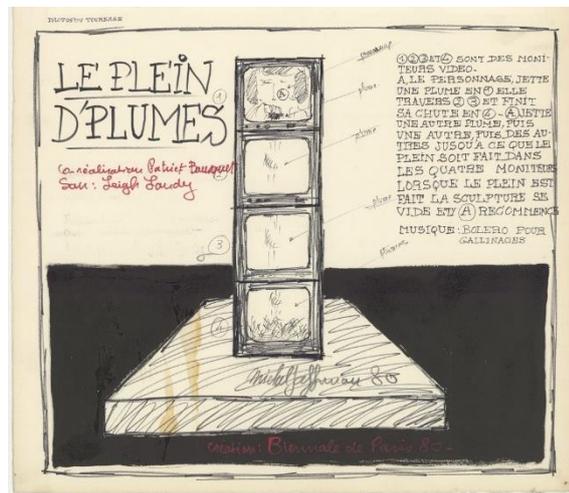
- **Événementiel :** Le parc peut accueillir des congrès, des conférences, des réunions de syndicats professionnels et des présentations d'installations d'artistes. Ces

événements attirent des professionnels du monde entier, augmentant la visibilité et les opportunités de partenariat pour les entreprises locales.

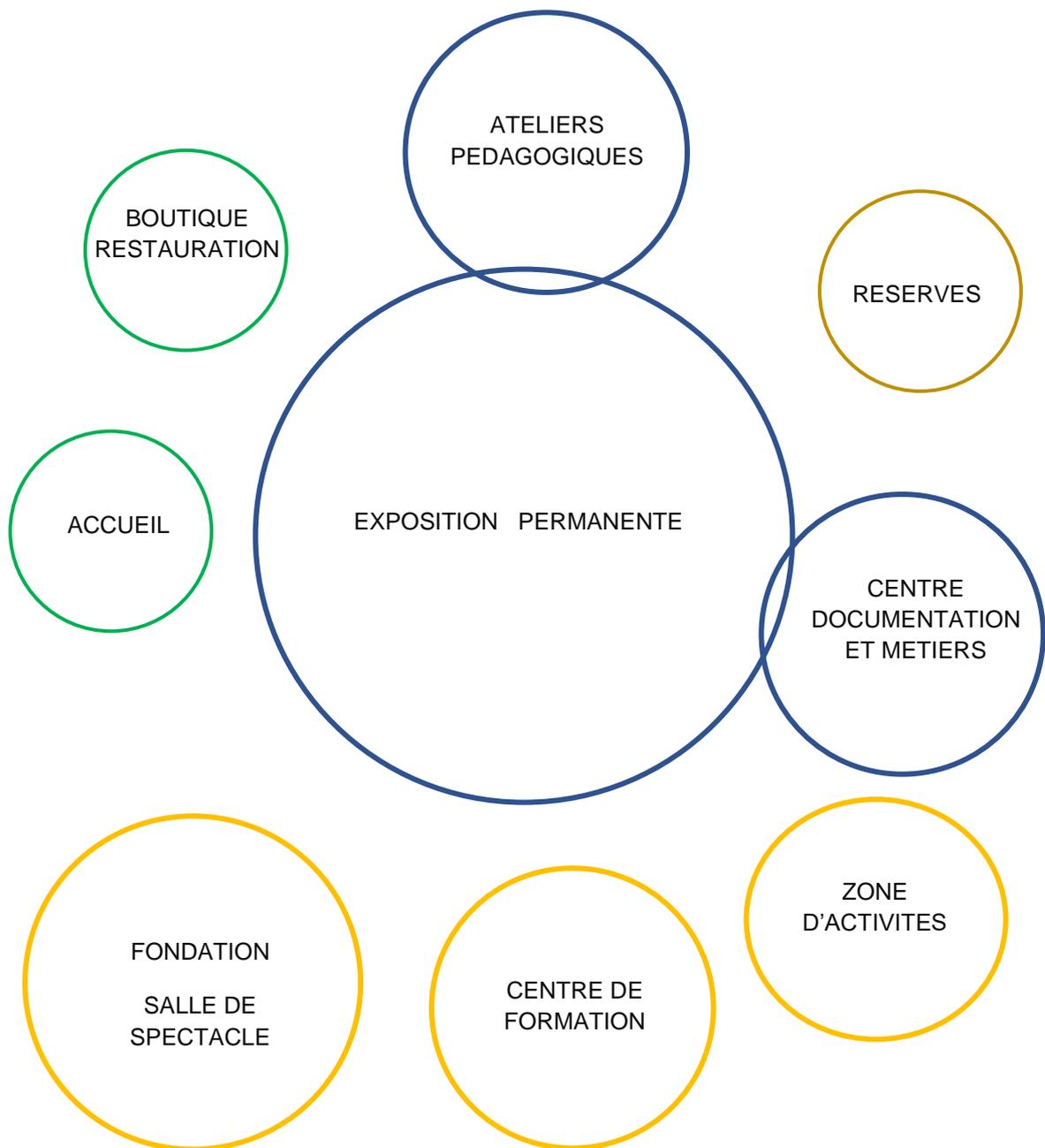
- **Fondation pour la sauvegarde des créations artistiques**

Le parc peut également accueillir une fondation dédiée à la sauvegarde de créations et d'installations d'artistes. De nombreuses œuvres artistiques sont perdues au fil du temps en raison de la dégradation des supports et de la disparition des systèmes pour les lire. La fondation pourrait réadapter ces créations sur des supports fonctionnels. Par exemple, l'installation de Michel Jaffrenou, « Le plein de plumes », a été préservée en utilisant successivement quatre magnétoscopes professionnels synchronisés, quatre vidéodisques, puis un serveur vidéo à quatre flux.

Une telle initiative valorise le patrimoine artistique tout en offrant une nouvelle attractivité au parc.



Ce parc, bien plus qu'un simple lieu touristique, se présente donc comme un catalyseur économique pour la région où il va être implanté. Il génère des emplois directs, stimule le secteur touristique et crée des synergies avec le secteur du multimédia. En accueillant des événements professionnels et une fondation dédiée à la sauvegarde des créations artistiques, il devient un centre dynamique de promotion et d'échanges, contribuant au développement économique et culturel de la région.



L'implantation

Ce pôle doit devenir l'image de marque de la collectivité qui va l'accueillir au même titre que le Futuroscope l'a été pour la Vienne ou Nausicaa pour Boulogne sur Mer.

Sa création sera conduite par un comité de pilotage et nécessite une synergie entre différents acteurs :

- Les responsables des collectivités locales qui seront porteurs du projet
- Christian DURIX concepteur, qui dispose d'une base de collection pouvant contribuer à illustrer l'exposition permanente
- La chambre de commerce
- Les industriels du secteur via les syndicats professionnels.
- Les ministères de l'industrie, de la Culture et de l'Education

Et probablement la Communauté Européenne au travers des aides au développement.

Un comité de pilotage sera constitué pour suivre les différentes phases du projet.

Le lieu d'accueil de ce pôle doit correspondre à :

- une accessibilité aisée
- un flux touristique potentiel (donc un positionnement par rapport à des axes de circulation)
- un espace suffisant qui peut correspondre soit à un espace vierge – ce qui nécessiterait la création de bâtiments- soit une zone à réhabiliter (friche industrielle, anciens entrepôts), soit à des bâtiments existants
- une réelle motivation des élus locaux pour porter ce projet

Le projet fait l'objet de copyright de Christian DURIX (Dépôt auprès du SNAC) . Il est soutenu par la société Attitude Multimédia © et l'association ASPECT.

L'auteur du projet.

Christian DURIX, Président de l'association ASPECT, possède un parcours professionnel étroitement lié à l'histoire proposée. Diplômé de SUPELEC en ingénierie et titulaire d'une thèse de docteur ingénieur, il participe dès 1982 à la création de LOGIVISION, entreprise spécialisée dans le développement d'applications interactives utilisant le vidéodisque. Il prend part aux expositions de pré configurations et contribue à la réalisation de la Cité des Sciences, largement basée sur la technologie LASERVISION. Au fil des années, au sein de LOGIVISION puis d'ATTITUDE Multimedia, il se spécialise dans le domaine des musées et expositions.

Son parcours est marqué par de nombreux projets d'envergure : la création des premières salles interactives du Futuroscope, la conception et réalisation d'un spectacle multi-écrans au 56ème étage de la Tour Montparnasse intitulé « La légende des tours », l'exposition « Du morse à la souris » pour la DGAC, l'espace d'interprétation de la grotte Chauvet, ainsi que diverses expositions telles que « Chantiers d'Histoire » au Musée Gadagne de Lyon, « Il était une fois Walt Disney » pour la Réunion des Musées Nationaux, « Trésors de l'ÉGYPTE engloutie, MONUMENTA » au Grand Palais, « SARKIS » au Musée du Louvre, et « Divas » à l'Institut du Monde Arabe.

Très actif dans le domaine de la culture et de la médiation scientifique, il a collaboré avec des centres de culture scientifique et technique sur plusieurs projets, notamment FUTUR SUR, OGM pour l'INRA, et « D comme Découvreuses » sur les femmes et la science. Il a également produit plusieurs expositions itinérantes telles que « A comme Alifères » sur les femmes et l'aviation, et « Histoire d'A » à l'occasion de l'année de la lumière.

Il a fondé le réseau BRICSCIENCES pour la sauvegarde et la promotion du patrimoine scientifique



