

In the beginning was the command-line

Stéphane Bortzmeyer

<stephane+blog@bortzmeyer.org>

Première rédaction de cet article le 6 décembre 2005

<https://www.bortzmeyer.org/command-line.html>

Auteur(s) : Neal Stephenson

ISBN n°0-380-81593-1

Éditeur : Avon Books

Publié en

Aujourd'hui, on entend et on lit très souvent, comme si cela allait de soi, que l'interface d'un logiciel doit être graphique et, de préférence, WYSIWYG. Toute mise en doute de ce dogme ne peut être, semble-t-il, que l'œuvre de dinosaures obtus, attachés aux incompréhensibles commandes d'Unix. C'est ce dogme que Neal Stephenson, le célèbre auteur de la trilogie "Cryptonomicon" a décidé d'ébranler.

Dans ce petit livre, le raisonnement de Stephenson est simple : la ligne de commande, contrairement à l'interface graphique, est un langage. Comme tout langage, elle prend du temps à être maîtrisée. Mais, une fois que c'est fait, elle permet bien plus d'expressivité qu'une interface graphique, qui ne permet que de choisir parmi des options pré-définies.

Stephenson compare l'utilisateur de l'interface graphique à un singe qui ne sait pas parler, seulement montrer du doigt (ou de la souris) la banane qu'il veut, peut-être en ajoutant quelques grognements.

Stephenson ne se limite pas au sujet évoqué dans le titre : il analyse toute l'évolution de l'informatique depuis vingt ans, l'influence des feuilletons télé et de Disneyland sur la mentalité états-unienne, les voitures, et les épopées antiques comme Gilgamesh. Qui a dit que les informaticiens étaient incultes et ne philosophaient pas ?