

MÉMOIRE DU JEU VIDÉO

COLLOQUE #6

SAMEDI 9 NOVEMBRE 2024

De 9h à 19 h
Forum des images - Salle 500
2 rue du cinéma 75001 Paris

« **DESSINE-MOI UN JEU VIDEO** »

Saison #1 - Des pixels de plus en plus petits

Sixième colloque national organisé par
le Conservatoire National du Jeu Vidéo

Programme et inscriptions : www.cnjv.fr/colloque



DOSSIER DE PRESSE

L'interview de Bertrand Brocard, Président du CNJV



Après les réussites des précédentes éditions, le colloque du Conservatoire national du jeu vidéo aura lieu cette année le 9 novembre 2024, une nouvelle fois, au Forum des Images. Bertrand Brocard, président du CNJV, revient sur les origines du Conservatoire National du Jeu Vidéo et des colloques qui permettent chaque année de faire le point sur la sauvegarde des archives vidéoludiques françaises, la valorisation de ces fonds documentaires précieux et le lien avec les pratiques d'aujourd'hui.

Pourquoi avoir décidé de créer le Conservatoire National du Jeu Vidéo ?

Ce serait une longue histoire ! En deux mots, j'ai créé une des premières sociétés de jeu vidéo en France, Cobrosoft, en 1983. J'avais au départ toutes les casquettes : concepteur, programmeur, graphiste, producteur, éditeur... J'ai conservé les archives des dizaines de logiciels que j'ai créés ou produits, même quand j'ai rejoint Infogrames. J'ai aussi piloté le projet de Cité du jeu vidéo à Lyon et travaillé sur la conception d'expositions de préfiguration. Pour de multiples raisons, ces projets ambitieux ne se sont pas concrétisés mais quand j'ai pris ma retraite en 2015 il m'a semblé important de réaliser le volet "conservation des archives". Ce qui était le plus simple à mettre en place, et le plus urgent. Urgent parce que les premiers créateurs commencent à être très âgés et que leurs témoignages sont précieux. Par ailleurs, les chercheurs, de plus en plus nombreux, s'intéressent à cette culture et ont besoin de s'appuyer sur des documents.

Quelles sont les missions du CNJV ?

La mission principale du Conservatoire National du Jeu Vidéo consiste à rassembler les archives industrielles de l'industrie du jeu vidéo pour les préserver, les archiver, en faciliter la valorisation et l'étude par les chercheurs qui s'intéressent à cette culture. Si les archives de création des jeux vidéo anciens sont des éléments essentiels, dans le futur il sera aussi important d'étudier les méthodes de création et de production des jeux d'aujourd'hui. C'est pourquoi le CNJV souhaite également aider les industriels d'aujourd'hui à mettre en place de bonnes pratiques pour assurer l'archivage de leur production en vue de leur conservation pour le futur.

Le Centre de ressources du CNJV est ouvert aux chercheurs, formateurs, étudiants, journalistes et professionnels qui souhaitent étudier les fonds documentaires. Le CNJV a également vocation d'assurer lui-même la valorisation de ses fonds au travers d'expositions, de publications et d'événements.



Quelle est la vocation des colloques que vous organisez chaque année ?

Dès la création du CNJV, il est apparu important de travailler en collaboration avec des organismes spécialisés dans la conservation, comme la BnF, mais aussi qu'il était fondamental de devenir visible et identifié par les personnes détenant encore des archives. A côté des rencontres que nous organisons en région, mettre sur pied un colloque national nous a paru un bon moyen pour réunir tous les acteurs intéressés par ces questions.

Et d'année en année, cela devient un rendez-vous incontournable.

Je remercie nos partenaires qui, à côté du CNC et du Forum des images rendent cette rencontre possible qu'il s'agisse du SELL, de l'AFJV et de l'Institut national de l'audiovisuel.

Le CNJV vient d'embaucher son premier salarié. Pouvez-vous nous en dire plus ?

Le besoin d'avoir un archiviste permanent est identifié depuis la création du CNJV mais nous n'en avons pas les moyens financiers. Nous avons pu les dégager sur deux projets pour lesquels nous avons obtenu des subventions. Le premier, aidé par la DRAC et le département de Saône-et-Loire, s'intitule «Partager la mémoire du jeu vidéo»; le second, soutenu par le CNC, c'est bien sûr notre colloque national. Il fallait aussi rencontrer la personne capable de les mener à bon port. Il se trouve que Guillaume Montagnon, qui travaille depuis 15 ans sur l'histoire du jeu vidéo, était disponible pour six mois. Il a le bon profil, connaît très bien nos archives ! Evidemment, il est mobilisé par les deux projets en questions et n'a pas le temps de s'occuper des tâches de fond (classement, indexation, etc.) mais sa présence est l'occasion de vérifier que notre recherche de financements permanents est pertinente. Le CNJV a vraiment besoin d'un archiviste à plein temps... voire de deux tant les fonds d'archives sont riches et continuent de grossir.

Quels sont les projets en cours ?

Nous devons terminer les deux projets évoqués précédemment. Le colloque du 9 novembre entre dans la phase finale de la préparation. Le programme est bouclé, Guillaume règle les détails des tables rondes avec les intervenants et les inscriptions ont commencé. Pour "Partager la mémoire du jeu vidéo" il reste à transférer les milliers de fichiers numérisés sur les serveurs des Archives départementales avec lesquelles nous avons un accord. La médiation passe également par la finalisation d'un documentaire tourné l'an dernier par l'archéologue et documentariste Marc Azéma.

En parallèle, nous avons enfin mis en place notre Conseil scientifique qui compte une trentaine de professionnels et de chercheurs, français et étrangers, pour nous fournir des avis constructifs et épauler le CNJV dans ses actions.

Pour finir, nous avons deux projets éditoriaux. La publication régulière d'une revue "Les Cahiers du CNJV" qui sera destinée à faire connaître et valoriser nos fonds documentaires. Par ailleurs, à titre expérimental, nous avons également décidé de publier un ouvrage intéressant les passionnés et "gamers" en faisant appel au crowdfunding. Cette campagne Ulule, lancée début octobre, visera à financer un livre écrit par Guillaume Montagnon intitulé "Jeu vidéo en vrac" et lui donner les moyens de continuer à travailler sur une suite au livre "L'histoire du jeu vidéo en France", co-écrit avec Alexis Blanchet et considéré un peu comme la référence dans le domaine.





Le colloque 2024

« Dessine-moi un jeu vidéo ! » Saison #1 - Des pixels de plus en plus petits

Après s'être penché sur les enjeux de la conservation du patrimoine vidéoludique, l'évolution des métiers dans cette industrie, l'écriture dans le jeu vidéo et enfin à la programmation et au code lors des précédents colloques, cette nouvelle édition se concentrera sur le graphisme et son rôle dans le jeu vidéo.

Le sujet est vaste ! C'est pourquoi nous avons choisi de scinder ce thème en deux saisons.

Cette année, la première intitulée "Des pixels de plus en plus petits" se focalisera sur les aspects techniques et esthétiques à l'intérieur des jeux, l'occasion de parler de l'évolution graphique depuis les premières bornes d'arcade.

Cette journée composée de 3 tables rondes et 5 interventions, s'annonce riche et intense en contenu et en échanges.



PROGRAMME MATIN

► 8h30 - Ouverture des portes - Accueil des participants

► 9h00 - Ouverture du colloque

Intervention des partenaires

► 9h40 - Intervention #1 - Dessiner un jeu vidéo - 40 ans de (r)évolutions

Intervenant : Laurent Cluzel

► 10h15 - Table ronde #1 - Les graphismes, une technique au service du jeu vidéo

Modérateur : Jean Zeid

avec Anna Bressan ; Esther Mangel ; Jean-Christophe Alessandri ; Matthieu Davy

► 11h50 - Intervention #2 - Graphismes vidéoludiques : la question de la propriété

Intervenant : Geoffroy Brunaux

► 12h30 Pause déjeuner



PROGRAMME APRÈS-MIDI

► 14h00 - Table ronde #2 - De beaux graphismes sont-ils indispensables à un jeu vidéo ?

Modérateur : Enzo D'Armenio

avec Philippe Dessoly ; Amanda Goengrich ; Thierry Perreau

► 15h30 - Intervention #3 - Les liens entre jeu vidéo et art : une relation nourrie

Intervenants : Rodolphe Bessey / François Message

16h00 Pause

► 16h15 - Intervention #4 - 3D temps réel : l'avant et l'après à travers la série Alone In The Dark

Intervenant : Nicolas Deneschau

► 16h45 - Table ronde #3 : Evolution de la profession graphiste et des outils employés

Modératrice : Anaïs Cravic

avec Didier Chanfray ; Patrick Charpenet ; Suzanne Rault

► 18h15 - Intervention #5 - Découverte de la démoscène à travers l'Atari ST

Intervenant : Sébastien Larnac

► 18h45 Clôture

► 19h00 Pot convivial

Le forum ferme ses portes à 20H.

De petits changements peuvent intervenir dans ce programme prévisionnel.



INFORMATIONS PRATIQUES

Le 6ème colloque du CNJV se tiendra le samedi 9 novembre 2024

Forum des Images
2, Rue du Cinéma
75001 Paris

Métro : Les Halles

Ouverture des portes à 8h30

Entrée gratuite pour tous mais réservation obligatoire.

Les participants sont invités à soutenir le CNJV en versant une contribution lors de l'inscription.

**L'inscription en ligne est obligatoire via le site du CNJV :
www.cnjv.fr/colloque**



NOS PARTENAIRES



CONTACTS PRESSE

contact@cnjv.fr

Bertrand Brocard - 06 14 26 86 56

Guillaume Montagnon - 06 77 72 28 13