Horaire



samedi 7 novembre



Christine Finn
Archéologue et autrice d'Artifacts: An Archaeologist's Year in Silicon Valley
9 h 15 - 10 h 05
Son livre, Artifacts: An Archaeologist's Year in Silicon Valley (MIT Press, 2001), étudie la culture matérielle de la Silicon Valley au tournant du millénaire sous un angle archéologique. Il examine notamment le parcours des ordinateurs, depuis leur utilisation comme outils jusqu'à leur mise au rebut et à leur éventuelle entrée dans des collections. L'ouvrage explore également ce que nos déchets numériques peuvent nous apprendre.



Tom Jennings
Pionnier de l'informatique et artiste du numérique
10 h 15 - 11 h 05
Depuis plus de cinq décennies, Tom Jennings fabrique des objets — le plus souvent physiques, presque toujours liés à des logiciels et souvent porteurs d'une dimension sociale. Après avoir commencé avec un kit SWTPC 6800 dans les années 1970, il a conçu des systèmes embarqués de traitement des données pour des opérations en haute mer à l'aide d'un système Data General Nova, avant de rejoindre Phoenix Software Associates. Ses travaux ont mené au développement d'une ROM BIOS portable compatible avec les PC IBM.

Installé à San Francisco en 1983, Tom Jennings commence à développer le logiciel de BBS Fido. En 1984, il met en place FidoNet, un réseau permettant aux BBS d'échanger des messages. À son apogée, FidoNet reliait plus de 35 000 systèmes à travers le monde. À son apogée, FidoNet reliait 35 000 systèmes et un demi-million d'utilisateurs dans 100 pays. Fondé sur des principes anarchistes et des normes ouvertes, FidoNet a marqué l'histoire des réseaux informatiques. Plus tard, Tom Jennings a créé The Little Garden, un service de connexion Internet partagée exploité par TLGNet Inc.

Installé à Los Angeles, il a créé des sculptures technologiques à portée sociale, obtenu une maîtrise en beaux-arts (MFA) dans le cadre du programme Arts Computation Engineering de l'UC Irvine en 2010 et enseigné au département Art and Technology de CalArts jusqu'à sa retraite en 2019. Aujourd'hui, il se consacre à des projets originaux, dont l'ordinateur Friendly fZ80 MP/M.







Équipe ReBoot ReWind
Restauration des bandes maîtresses originales de ReBoot — Vancouver, C.-B.
11 h 15 - 12 h 45 [Pause du dîner : 12 h 45 à 13 h 30]
Reprise de 13 h 30 à 15 h
Le projet — En décembre 2023, Jacob Weldon et Raquel Lin ont fouillé les archives de Mainframe Studios et y ont retrouvé les bandes maîtresses D-1 originales de ReBoot. Après avoir uni leurs forces à celles de Mark Westhaver et Bryan Baker, et lancé un campagne sur les réseaux sociaux pour dénicher le matériel capable de lire ces bandes, Jacob et Raquel ont donné naissance au projet actuel de sauvegarde et de pérennisation de ces supports. Au cours des deux dernières années, Mark s'est chargé de réparer et d'entretenir les magnétoscopes D-1 et de capturer les plus de 260 bandes que comptent les archives de ReBoot ; Jacob a établi l'inventaire complet des supports et a passé toutes les images au peigne fin pour repérer les défauts ; Bryan a créé le chaîne de post-traitment vidéo de post-traitement vidéo permettant de nettoyer l'ensemble des séquences. En mai 2026, toutes les bandes maîtresses de la série ont été sauvegardées ; il ne reste que quelques bandes de matériel additionnel à transférer, et le post-traitement est presque terminé. À la fin du projet, l'objectif est de remettre les supports à Mainframe Studios pour distribution sur supports physiques et plateformes numériques.

Jacob Weldon — Coréalisateur, coproducteur et monteur du documentaire ReBoot ReWind. Originaire de Vancouver, il travaille comme monteur dans l'industrie du cinéma.

Mark Westhaver — Un véritable génie du matériel vintage de sa génération. Compétences acquises en autodidacte sur les standards vidéo et informatiques d'époque ; savoir-faire inestimable en préservation, maintenance et récupération des supports magnétiques. Propriétaire et exploitant de Disappearing Inc, boutique de rétro-informatique et d'accessoires de tournage à Vancouver.
Bryan Baker — Spécialiste en contrôle et automatisation le jour, magicien du code la nuit. Figure clé des communautés ReBoot depuis le milieu des années 2000, il développe des algorithmes adaptés au traitement des signaux vidéo au pixel près afin de restaurer des séquences mal transférées ou mal capturées.

Jason Scott
Archiviste en liberté — Internet Archive
15 h 10 - 16 h



Jason Scott est le free-range archivist — l'« archiviste en liberté » — de l'Internet Archive, où Il a participé à de nombreux projets au fil des ans, dont The Emularity au fil des ans, dont The Emularity, qui permet de jouer à des jeux et utiliser des logiciels émulés directement dans le navigateur. Il a aussi encadré des millions de téléversements de toutes sortes touchant l'histoire de l'informatique et la documentation technique, dont un effort étalé sur dix ans pour sauver et numériser une collection de 13 000 manuels d'appareils de mesure menacée de disparition. Il est cofondateur d'Archive Team, une organisation d'archivistes activistes, ainsi que le fondateur et le mainteneur de TEXTFILES.COM, une collection consacrée à l'histoire des BBS. Il a réalisé plusieurs documentaires et s'est fait de nombreux amis comme ennemis.

Dave Plummer
Créateur du Gestionnaire des tâches de Windows — chaîne YouTube Dave's Garage
16 h 10 - 17 h



Né à Regina, en Saskatchewan, en 1968, Dave Plummer est entré chez Microsoft en 1993 et y a contribué à plusieurs composants de Windows que des millions de personnes utilisent sans savoir qui les a écrits : le Gestionnaire des tâches, la prise en charge des fichiers Zip et le portage de Space Cadet Pinball vers Windows NT. Il est également à l'origine d'HyperCache pour l'Amiga et détient six brevets en génie logiciel. Il raconte aujourd'hui les coulisses de ces années sur ses chaînes YouTube Dave's Garage et Dave's Attic.

dimanche 8 novembre

Gary Bowser (GaryOPA)
Pionnier du TI-99/4A (Texas Instruments) — Oasis Pensive Abacutors / OPA Phoenix Technologies
9 h 15 - 10 h 05



Né à Montréal en 1969, Gary Bowser — GaryOPA dans la communauté — est développeur de matériel et de logiciels ainsi qu'ingénieur en conception numérique. Il possède plus de quarante ans d'expérience en électronique embarquée et en programmation en assembleur de bas niveau. Par l'intermédiaire de ses entreprises Oasis Pensive Abacutors et OPA Phoenix Technologies, il conçoit des solutions modernes pour plusieurs systèmes d'époque : le TI-99/4A de Texas Instruments, les systèmes MSX, ColecoVision/Adam et NABU. Aujourd'hui retraité à Toronto, il a transformé sa maison en laboratoire consacré au matériel de la fin des années 1970 et du début des années 1980. Il s'en sert pour concevoir et tester des projets tels que des cartes mémoire, des contrôleurs de disquettes et des cartouches artisanales. Il travaille sur du matériel d'origine, à l'aide des outils d'IA d'aujourd'hui, dans l'espoir d'attirer une nouvelle génération vers la rétro-informatique.

Aucune conférence
10 h 15 - 11 h 05

Leo Binkowski
Directeur du développement de contenu chez NABU
11 h 15 - 12 h 05



Leo Binkowski est l'un des programmeurs d'origine du NABU Network, au Canada. En 1982, tout juste sorti du secondaire, on lui a dit que « les gens qui jouent aux jeux vidéo devraient aussi en créer ». C'est ce qu'il a fait. Leo a développé des jeux et des logiciels pour NABU, avant d'y devenir directeur du développement de contenu. Plus de quarante ans plus tard, il contribue à préserver et à restaurer les logiciels, le matériel, le code source et les histoires de NABU pour une nouvelle génération de passionnés de rétro-informatique.

Ken et Roberta Williams (avec Al Lowe)
Cofondateurs de Sierra On-Line
13 h - 14 h 30 - Vidéoconférence



Ken et Roberta Williams ont cofondé On-Line Systems en 1979, qui a pris le nom de Sierra On-Line en 1982. L'entreprise a ensuite grandi jusqu'à compter près de 1 000 employés avant d'être vendue en 1996. Roberta, surnommée la « reine des jeux d'aventure », a créé Mystery House (1980, considéré comme le premier jeu d'aventure graphique), la série

King's Quest et Phantasmagoria (1995). Et a reçu le Pioneer Award de la GDC en 2020. Ken, bâtisseur de la compagnie, est l'auteur de Not All Fairy Tales Have Happy Endings (2020). Le duo est de retour dans l'industrie avec Colossal Cave 3D.

Al Lowe



Créateur de Leisure Suit Larry —
Sierra On-Line
Pendant 16 ans chez Sierra, Al Lowe a été programmeur principal sur King's Quest III et Police Quest I, avant de créer la série culte Leisure Suit Larry, l'une des franchises les plus reconnaissables de l'âge d'or des jeux d'aventure. Ancien professeur de musique devenu développeur, il a également signé la musique de nombreux jeux Sierra et conçu Freddy Pharkas et Torin's Passage.