Festival Informatique Vintage Montréal 2026

Vintage Computer Festival



LA GUERRE DES PLATEFORMES

ÉPISODE 1977 : UN NOUVEL ESPOIR POUR LE GRAND PUBLIC

C'est l'aube de l'informatique *personnelle*. Longtemps *réservés* aux entreprises, *aux universités* et à quelques *amateurs* chevronnés, *les ordinateurs* font leur *entrée* dans les foyers.

Guide du programme

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.





Vente en consignation



samedi 7 novembre 2026 : 11 h – 17 h
dimanche 8 novembre 2026 : 10 h – 15 h

COMMENT FONCTIONNE LA VENTE EN CONSIGNATION ?

L'espace de vente en consignation du VCF Montréal n'est pas qu'un lieu d'achat et de vente — c'est un espace vivant consacré à l'histoire de l'informatique.

Un marché historique : Achetez et vendez du matériel, des logiciels et des objets de collection liés à l'informatique d'époque dans un espace animé aménagé comme un magasin. La vente en consigne est ouverte à tous. Plusieurs participants compensent une partie importante de leurs frais en vendant des articles de leur collection.

Vente simplifiée : Les vendeurs enregistrent leurs articles à l'avance dans le système de consigne. Les bénévoles gèrent le système de point de vente pour des transactions rapides.

Soutenir la mission : La CVCFED prélève une commission sur chaque vente pour soutenir ses activités de préservation, de sensibilisation et d'éducation. Le reste du montant revient directement au vendeur.

Table gratuite (Free Pile) : Donnez des articles utiles sans les enregistrer dans le système. Les articles qui n'ont pas trouvé preneur doivent être récupérés par la personne qui les a apportés à la fin de l'événement.. Si vous déplacez un article de la vente en consignation vers la table gratuite, veuillez en aviser un bénévole.

Fin de l'événement : Les articles vendus génèrent des paiements. Les articles invendus doivent être récupérés. Les vendeurs reçoivent le montant net de leurs ventes à la fin de l'événement.

Accès au système de consignation :

HEURES DE LA VENTE EN CONSIGNATION

samedi 7 novembre 2026 : 11 h – 17 h
dimanche 8 novembre 2026 : 10 h – 15 h

CONSEILS AUX ACHETEURS

Toutes les ventes se font au prix affiché dans le système.

Exposants



Les exposants du VCF déploient des efforts considérables pour présenter leurs systèmes informatiques historiques préférés. N'hésitez pas à aller les voir, à poser des questions, à jouer, à apprendre, à partager vos impressions sur les réseaux sociaux et à prendre de nombreuses photos ! Qui sait, vous aurez peut-être envie d'exposer votre propre chef-d'œuvre au VCF Montréal 2027 !

Chris Rupnik
Apple's possible GUIs

Daryl Richards
Have You Played Atari Today?

John Hammarberg
C64 PAL demos and Transmission64

Pierre-Armand Lalonde
History of Portable Gaming

Pierre Renaud
Canadian Computers / Ordinateurs Canadiens

Noah Leon
Legendary Failure?

Matthieu Yiptong
Dial-up/Networking

Olivier Desautels-Lavoie
Les machines IBM

Andrew Bocchicchio
Early British Personal Computing – Sinclair/Timex, Amstrad, Acorn/BBC, Enterprise

Paul Bernard
MacPB

Jean-Pierre Lessard
GalaxieMan

Guillaume Deroy
Mizuki Mobile

Clyde Shaffer
GameTank - Homebrew 8 Bit Console

Leo Binkowski
NABU.CA - The NABU Network

André Mantha
'Gemstone Warrior', a Canadian game!

Aaron Middleton
One Maybe Two Retro

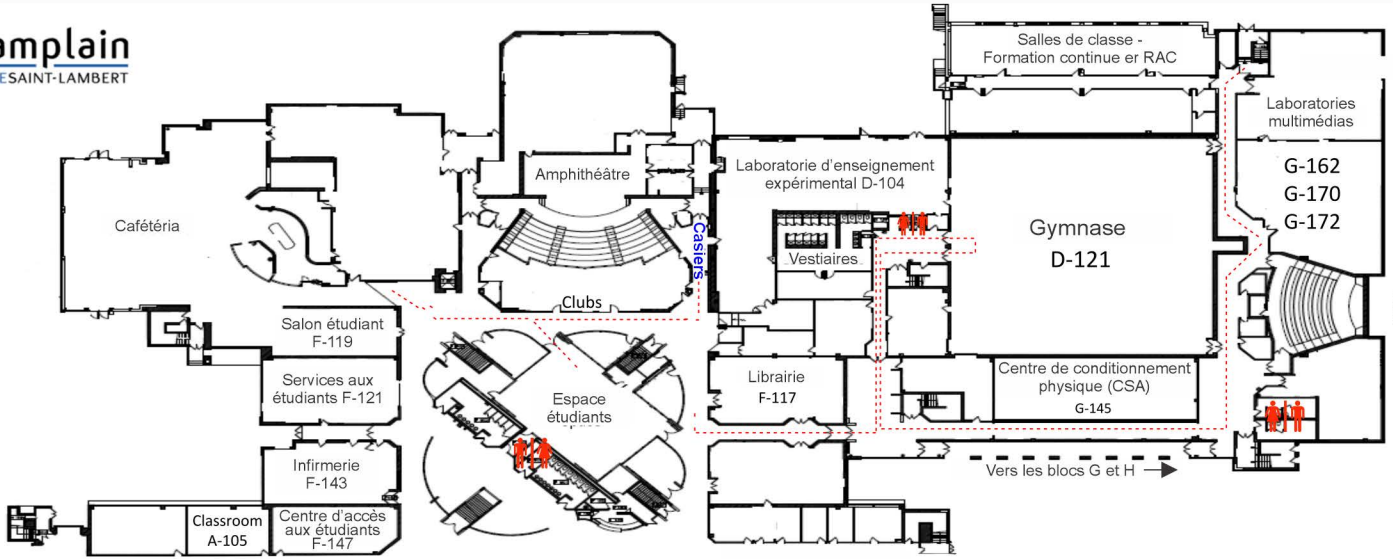
Sébastien Bariteau
Gopher It: The Internet for Vintage Machines

Francis Gradel
Retronic Design

Ashley Hacker
Griefenbunker LAN Party

Ze Cahue Machado
The Band.

Champlain
COLLEGE SAINT-LAMBERT



1er étage

Nos commanditaires

One Maybe Two Retro



ALL ACCESS PASSES .COM

Accréditations et produits dérivés
pour les industries du divertissement
et de l'événementiel

Les badges et le programme de la CVCFED ont été conçus par Mike@AllAccessPasses.com



1946 – Il y a 80 ans

En 1946, l'ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), considéré comme le premier ordinateur électronique numérique programmable à usage général, est présenté au public. Il occupe environ 167 m², pèse 27 tonnes et contient quelque 17 468 tubes à vide et 70 000 résistances.



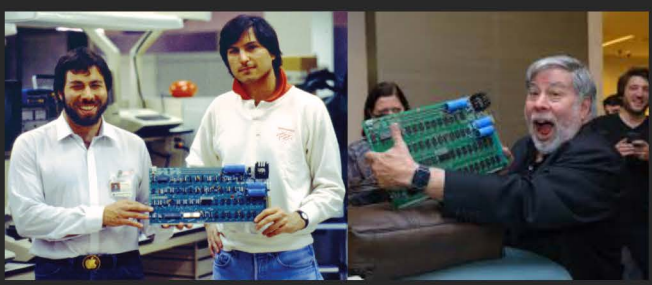
1956 – Il y a 70 ans

En 1956, IBM présente le 305 RAMAC, premier ordinateur commercial à utiliser un disque dur. Cette innovation jette les bases du stockage moderne sur disque.



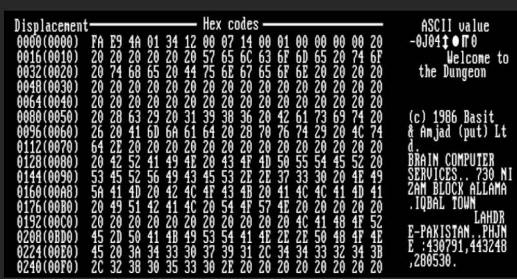
1966 – Il y a 60 ans

En 1966, IBM élargit sa gamme System/360 avec de nouveaux ordinateurs centraux compatibles. Le System/360 repose sur une architecture commune à toute une gamme de produits, un concept encore utilisé aujourd'hui.



1976 – Il y a 50 ans

En 1976, l'Apple I est présenté au public pour la première fois. Il compte parmi les premiers ordinateurs personnels réellement utilisables et marque les débuts d'Apple.



1986 – Il y a 40 ans

Le virus Brain, considéré comme le premier virus destiné aux PC IBM, marque le début de l'ère moderne des logiciels malveillants pour PC et de l'industrie de la cybersécurité qui en a découlé. Brain infecte le PC en remplaçant le secteur d'amorçage d'une disquette par une copie du virus. Le secteur d'amorçage original est déplacé vers un autre emplacement, tandis que son emplacement initial est marqué comme défectueux.

Un programme d'antan...

Saisissez ce programme de Mandelbrot sur votre Apple I,][,][+ ou //e et regardez-le se dérouler !

Allez voús faire un café (ou trois) pendant qu'il s'exécute.




```
100 REM UN MANDELBROT BASIQUE, ASCII
120 REM DROITS D'AUTEUR (C) 2019, GORDON HENDERSON
140 REM L'UTILISATION À TOUTE FIN EST AUTORISÉE, MAIS
150 REM FOURNI TELL QUEL, SANS GARANTIE. BONNE CHANCE !
161 REM ADAPTÉ POUR APPLESOFT ET APPLE-1 PAR CLAUDIO PARMIGIANI, 2024
170 C$ = " .,'~=+:;[/(*?&0@X# ": REM 'PALETTE ' DU PLUS CLAIR AU PLUS FONCÉ...
180 S1=1: REM REGLEZ SUR 0 SI L'INDEX DE VOTRE MID$() COMMENCE À 0.
190 M1 = LEN (C$)
200 M2=4
210 L5 = -2.0
220 T1 = 1.25
230 X5 = 2.5
240 Y5 = -2.5
250 W = 38
260 H = 21
270 S2 = X5/W
280 S3 = Y5 / H
300 FOR Y = 0 TO H
310 C3 = Y * S3 + T1
320 FOR X = 0 TO W
330 C2 = X * S2 + L5
340 Z2 = 0
350 Z3 = 0
360 C1 = S1
370 X2 = Z2 * Z2
380 Y2 = Z3 * Z3
390 IF C1 > M1 THEN 460
400 IF (X2 + Y2) > M2 THEN 460
410 T = X2 - Y2 + C2
420 Z3 = 2 * Z2 * Z3 + C3
430 Z2 = T
440 C1 = C1 + 1
450 GOTO 370
460 PRINT MID$(C$, C1 - S1, 1);
470 NEXT X
480 PRINT
490 NEXT Y
520 END
999 REM *
```

*Oui, on le sait : mon Apple I ne permettait pas l'affichage sur 80 colonnes, et les moniteurs en mode portrait n'étaient pas vraiment de mise à l'époque. En plus, il n'est même pas branché ! Et puis, les Post-it n'ont été commercialisés à l'échelle nationale aux États-Unis que le 6 avril 1980. alors... :-)

Voici quelques jeux pour vous occuper pendant que vous faites la file au stand de vente en consignation ou que vous attendez votre tour pour acheter de quoi manger.

Apple-doku

Remplissez la grille de sorte que chaque ligne, chaque colonne et chaque bloc de 3 × 3 contienne les chiffres de 1 à 9 sans répétition. Les crayons de couleur ne sont pas nécessaires.

					8			
				6				
		9	1		2	6	8	
	6	4	5	3	9	1		
	9	5	8	1	6	4		
	3	8	7	2	4	5		
	1	7	6	4	3	2	5	
		3	2	7	5	8		
			9		1			

Difficulté : Moyenne

rétro match

Testez vos connaissances en informatique rétro ! Associez chaque produit Apple à son nom et à sa date de sortie. N'oubliez pas : pas de recherche sur Google ! Essayez de retrouver les dates de mémoire !



a. HomePod	A. 19 janvier 1983
b. eMate	B. 2 août 1993
c. Pippin	C. 7 mars 1997
d. Lisa	D. 9 février 2018
e. Newton	E. 4 novembre 1996

Apple search

Trouvez les mots de la liste dans la grille. Ils peuvent être disposés à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale, dans les deux sens et toujours en ligne droite. Les espaces ne comptent pas.

A	L	D	W	I	N	F	I	N	I	T	E	B	R	A	E	B	U	R	N
B	I	M	A	K	C	I	E	E	E	K	A	T	K	C	I	U	Q	U	E
U	R	A	I	R	B	W	N	A	I	B	O	O	K	Y	E	N	O	H	M
D	V	C	A	N	T	O	E	T	H	E	R	O	T	S	P	P	A	C	I
N	E	I	A	O	H	B	W	O	Z	N	I	A	B	O	O	K	L	E	T
A	R	N	M	P	O	R	T	U	B	U	Q	U	I	C	K	T	I	M	E
L	I	T	I	L	P	F	O	O	O	M	H	S	A	F	A	R	I	T	K
T	P	O	A	A	S	L	N	D	J	B	O	S	I	N	I	M	A	L	A
R	M	S	P	Y	Y	B	E	R	A	E	M	O	A	I	C	M	A	G	I
O	E	H	P	N	O	I	S	I	V	L	E	R	O	F	E	P	A	C	N
C	L	O	L	J	R	A	R	Z	P	I	P	P	I	N	I	L	W	O	Z
U	U	E	E	C	K	P	I	F	O	A	O	K	E	N	A	F	P	R	O
P	S	N	W	D	O	I	T	S	D	E	D	O	S	P	R	O	R	P	W
E	P	V	A	R	K	O	O	B	R	E	W	O	P	R	G	R	N	B	A
R	A	Y	T	E	N	S	K	O	M	A	C	B	O	O	K	A	I	R	I
T	C	R	C	E	O	F	U	J	I	H	K	C	O	R	O	T	P	A	R
I	E	E	H	D	L	I	S	A	H	P	L	A	L	P	I	Y	O	E	P
N	M	V	E	H	I	P	P	O	W	E	R	M	A	C	S	P	D	L	O
O	I	A	C	H	E	O	P	I	S	O	R	B	M	A	L	O	O	P	D
I	T	K	C	I	U	Q	M	A	C	N	I	N	I	M	C	A	M	D	S

AIRPODS
AIRPORT
APPLE I
APPLE II
APPLE TV
APPLE WATCH
APP STORE
COOK
CUPERTINO
EMATE
HOME POD
IBOOK
IMAC
INFINITE
IPAD
IPHONE
IPOD
JOBS
LISA
LOOP
MACBOOK
MACBOOK AIR
MACBOOK PRO
MACINTOSH
MAC MINI
MAC PRO
MAC STUDIO
NEWTON
PIPPIN
POWERBOOK
POWER MAC
QUICKTAKE
QUICKTIME
SAFARI
TIME CAPSULE
VISION
WOZNIAK

1-d-A
2-c-E
3-a-D
4-e-B
5-b-C

retro match

5	2	6	9	8	1	7	4	3
9	4	3	2	7	5	8	6	1
8	1	7	6	4	3	2	5	9
1	3	8	7	2	4	5	9	6
7	9	5	8	1	6	4	3	2
2	6	4	5	3	9	1	7	8
3	7	9	1	5	2	6	8	4
4	8	1	3	6	7	9	2	5
6	5	2	4	9	8	3	1	7

apple-doku

Bonjour le monde !

Bienvenue au Festival Informatique Vintage Montréal 2026 ! Préparez-vous à une fantastique aventure familiale à travers le temps. Vous pourrez admirer et manipuler des dizaines d'ordinateurs historiques datant de plusieurs décennies, des ordinateurs centraux aux machines 8 bits. Vous découvrirez également des reproductions fidèles, des améliorations modernes et de nouveaux systèmes d'inspiration rétro. Vous rencontrerez des personnalités marquantes, écouterez leurs anecdotes et repartirez peut-être avec notre super t-shirt ! Bonne visite ! - La Fédération canadienne des ordinateurs d'époque.

Festival Informatique Vintage Montréal

Notre mission est de préserver l'histoire de l'informatique par l'éducation, la sensibilisation, la conservation et la restauration. Nous poursuivons cette mission en proposant aux familles des activités interactives et conviviales dans notre musée et lors d'événements régionaux et internationaux, tout en développant nos communautés en ligne et en personne. Outre le Vintage Computer Festival West, nous organisons le VCF East (dans le New Jersey chaque printemps). D'autres festivals d'ordinateurs anciens sont organisés indépendamment et nous encourageons chacun à y participer. - Fédération des ordinateurs anciens

```
10 REM INISCENT OF APPLE ][
   BEAGLE BROS. ONE LINERS
20 REM CODED BY MIKE
30 HGR: HCOLOR = 3: V = 20: C =
   40: F = 60: E = 70: D = 75:
   DOT = 105: O = 120: R = 145:
   G = 150: HPLOT V,V TO C,O TO
   F,V : HPLOT D,V TO DOT,V :
   HPLOT D,V TO D,O TO DOT,O :
   HPLOT O,V TO O,O : HPLOT O,V
   TO G,V : HPLOT O,E TO R,E
```

Bluesky

Rejoignez-nous !

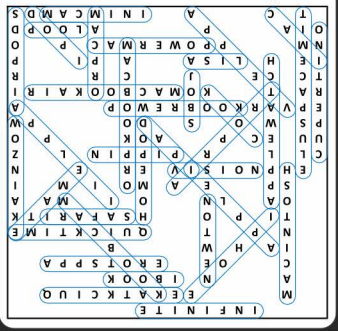
YouTube

Discord

Instagram

Facebook

apple search corrigé



Fédération Canadienne des ordinateurs d'époque

cvcfed.org - OBNL canadien

VCF Montréal 2026 2.0

7 et 8 novembre 2026

Champlain College Saint-Lambert

Scannez pour plus d'informations

Restez au courant

Recevez quelques messages par année sur les prochains événements VCF et les autres activités de la CVCFED. Rien de plus, et vous pouvez vous désabonner en un clic.

Scannez pour vous inscrire à la liste de diffusion

Faire un don

Votre don contribue à préserver le patrimoine informatique canadien : les machines, les logiciels, les documents et les événements qui les font vivre.

Scannez pour faire un don

La CVCFED est un organisme à but non lucratif, mais pas encore un organisme de bienfaisance enregistré : aucun reçu officiel aux fins de l'impôt ne peut être délivré.

Fédération canadienne des ordinateurs d'époque

La CVCFED est un organisme à but non lucratif pancanadien dédié à la préservation, à l'éducation et à la mise en valeur du patrimoine informatique canadien. Nous réunissons des passionnés, des collectionneurs, des musées et des organismes qui partagent un intérêt pour l'histoire de l'informatique.

Scannez pour nous contacter

Scannez pour consulter les événements

Scannez pour participer

Préserver

Soutenir la conservation de machines, logiciels, documents et savoir-faire.

Connecter

Créer des liens entre musées, clubs, exposants et communautés à travers le Canada.

Partager

Encourager l'éducation, les démonstrations publiques et la documentation.

À propos de la CVCFED

Fondée en 2026, la CVCFED est un organisme canadien à but non lucratif constitué en personne morale. Notre mission repose sur quatre piliers : l'éducation, l'histoire, la préservation et la communauté.

-> Annuaire des groupes et des collections du Canada

-> Calendrier des événements et rassemblements

-> Ressources de préservation : guides, archives et références