

La rencontre des fictions historiques

1^{ère} édition : La France imaginaire

Centre des colloques, Campus Condorcet
Amphithéâtre 150

12 et 13
novembre
2024

CAMPUS 
CONDORCET
PARIS - AUBERVILLIERS



Programme

Mardi 12 novembre

9h00 : Accueil

9h30 - 10h00 : Introduction

Avec Victor Faingnaert (HisTeMé-Crem), Julien Lalu (Criham), Romain Vincent (Experice)

10h00 - 10h45 : La place de l'Histoire dans la saga historique de Pierre Lemaitre

Par Camille Cléret (enseignante au lycée Léonard de Vinci de St Germain en Laye et conseillère historique de Pierre Lemaitre)

10h45 - 11h00 : Pause

11h00 - 12h15 : Production et conseil historique
(Modération : Victor Faingnaert)

- Merlin Lepori (Université de La Réunion, LCF) : L'exemple du docu-fiction *Madame Desbassayns, mythe et réalité d'une icône de l'esclavage* de William Cally
- Johan Boittiaux (USPN-LabSIC) : Le travail de médiation du mythe gastronomique français : le cas de l'exposition « Paris capitale de la gastronomie du Moyen-Âge à nos jours »

12h15 – 13h45 : Repas

13h45 - 15h00 : Mettre en jeu la France
(Modération : Mehdi Debbabi-Zourgani)

- Arthur Lefèvre (Université Paris 8) : « La » France rôliste : fictions réalistes et imaginaires ludiques
- Morgane Andry (Université de la Réunion, LCF) : La France d'*Age of Empires III*

15h00 - 15h15 : Pause

15h15 - 16h30 : La Révolution française, le passé qui ne passe pas
(Modération : Romain Vincent)

- Hugo Orain (Université Rennes 2) : La légende noire de la Révolution française : l'imaginaire complotiste dans les jeux vidéo sur la période révolutionnaire (1789-1799)
- Julien Régibeau (Université de Liège) : Les Révolutions d'*Assassin's Creed Unity*. Études des discours historiques produits dans le live streaming

16h30 - 16h45 : Pause

16h45 - 18h45 : Comment développer un jeu vidéo historique ?
Cartes blanches à des studios de jeux vidéo
(Modération : Marine Macq et Romain Vincent)

- « Post mortem d'un jeu d'enquête historique & biographique » avec Florent Allibert et Tom Allibert, développeurs de *Chronique des silencieux* (Pierre Feuille Studio)
- « Créer un jeu vidéo d'inspiration historique : le cas *Steelrising* » avec Cyril Tahmassebi, directeur artistique, Isaac Hasdenteufel, concept artist et Nicolas Ducart, game & level designer (Spiders)

Programme

Mercredi 13 novembre

09h30 : Accueil

10h00 - 10h45 : Ce que la fiction audiovisuelle historique apporte à la réflexion historiographique

Par Marjolaine Boutet (USPN, Pléiade)

10h45 - 11h00 : Pause

11h00 - 12h15 : Les fictions historiques au prisme du genre cinématographique historique

(Modération : Marjolaine Boutet)

- Jeremy Augeard (Université Caen-Normandie) : Les films de cape et d'épée français, études des représentations de la France des Trente Glorieuses : premiers résultats
- Robin Hopquin (Université Caen-Normandie, LASLAR,) : Revisiter la comédie résistante : *La Folle Histoire de Max et Léon*

12h15 - 13h30 : Repas

13h30 - 14h45 : Au prisme de l'étranger
(Modération Michael Freudenthal)

- Annie Xiang (Ingénieure d'études, Experice) : L'empire en carton de Napoléon : La représentation d'une histoire de France dans la production étrangère de jeux de société
- Kateryna Lobodenko (Université Sorbonne Nouvelle, IRCAV) : Métaphores historiques des cinéastes d'Albatros (1920 - 1929)

14h45 - 15h : Pause

15h00 - 16h15 : Au prisme du politique
(Modération : Julien Lalu)

- Marouane Chaffoui (Académie de Nantes) : « Vaincre ou Mourir », une production royaliste française singulière ?
- Gaétan Boineau (Université d'Évry) : La France dans le récit historique anarchiste : figure d'un roman (inter)national alternatif ?

16h15 - 16h30 : Conclusion et présentation de la thématique de la seconde édition

Avec Victor Faingnaert, Julien Lalu et Romain Vincent



HISTOIRE
TERRITOIRES
MÉMOIRES

IC industries
culturelles &
CA création
artistique

experice

Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

UNIVERSITÉ
SORBONNE
PARIS NORD

