

Un après-midi dans la pluie battante (*Heavy Rain*) An Afternoon in the *Heavy Rain*



Mardi 4 mai de 14h00 à 17h00.
Tuesday May 4th from 14h00 to 17h00.

Lieu/Location: 3e étage de/3rd Floor of **I'Amère à boire**, 2049 rue Saint-Denis, Montréal.

L'équipe de recherche Ludiciné de l'Université de Montréal (dirigé par Bernard Perron) et le centre de recherche GameCODE/TAG de Concordia University (dirigé par Bart Simon) vont de nouveau animer une journée de réflexion académique et interdisciplinaire sur un jeu vidéo. Comme toujours, dans le cadre des études en jeux vidéo, la conférence se veut un défi afin d'éprouver nos idées reçues, nos méthodologies et nos perspectives. Cette année, nous nous plongerons dans *HEAVY RAIN* (Quantic Dream, 2010).

The research team Ludiciné from Université de Montréal (lead by Bernard Perron) and the research center GameCODE/TAG from Concordia University (lead by Bart Simon) will once again host some interdisciplinary academic shinny on a single game. As always, the symposium represents a game studies challenge to test our assumptions, methodologies and perspectives. This year, we'll immerse ourselves in *HEAVY RAIN* (Quantic Dream, 2010).

- 14h00: Michaël Cartier (Université de Montréal)
«Comment faire une scène.»/«How to Make a Scene.»
- 14h30: Guillaume Roux-Girard (Ludiciné, Université de Montréal)
Cinéma interactif dites-vous ?
- 14h45: William Robinson (TAG, Concordia University)
Critic, Auteur, Player, Guy.
- 15h15: *Pause/Break*
- 15h30: Cyril Jiguet (Université de Montréal)
2010, l'Odyssée d'*Heavy Rain*.
- 16h00: Edward Tarabay (TAG, Concordia University)
Adaptive Narratives: *Heavy Rain* vs. *Silent Hill: Shattered Memories*.
- 16h30: Débat/Debate
Pour ou contre/For or Against *Heavy Rain*.