

MARTIN PICARD

Courrier électronique : martin.picard@umontreal.ca

Fonction : **Titulaire d'une bourse de recherche en études japonaises de la Japan Foundation** (2012-2013)
Department of Transcultural Studies,
Wako University, Tokyo, Japan
Sujet : *Culture of Japanese video games*
Superviseur : M. Toshiya Ueno, Professor

FORMATION UNIVERSITAIRE

- 2009-2011 **Stage postdoctoral** (FQRSC)
Art History and Communication Studies / East Asian Studies, McGill University
Sujet : *Culture et esthétique du jeu vidéo japonais*
Superviseur : M. Thomas LaMarre
- 2002-2009 **Doctorat en littérature** (*Option littérature et cinéma*)
Département de littérature comparée
Université de Montréal

Titre de la thèse : *Pour une esthétique du cinéma transludique : figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXIe siècle*

Second champ de recherche : Intermédialité et imaginaire du théâtre classique japonais dans le cinéma japonais contemporain

Co-directeurs : Mme. Livia Monnet
M. Bernard Perron
- 2000-2002 **Maîtrise en études cinématographiques**
Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Université de Montréal

Titre du mémoire : *L'esthétique de la violence dans l'œuvre cinématographique de Martin Scorsese et Takeshi Kitano*

Directrice : Mme. Livia Monnet
- 1997-1999 **Certificat en études cinématographiques**
Université Laval

1994-1997 **Baccalauréat en philosophie**
Université Laval

Enrichissement

Été et automne 2008 **Formation – plateforme Web Drupal**
Laboratoire Nt2
Université du Québec à Montréal

Automne 2005 **Initiation aux dynamiques de l'enseignement**
Formation pour les chargés de cours
CEFES (Centre d'études et de formation en enseignement supérieur)
Université de Montréal

Automne 2005 **Atelier d'animation 3D**
Collège InterDec, Montréal

EXPÉRIENCES DE TRAVAIL

Enseignement

Hiver 2012 **Charge de cours**
Titre du cours : **ANI 2103 – Histoire et esthétique du jeu vidéo**
Lieu : Programme en arts et sciences de l'animation (en ligne)
École des arts visuels
Université Laval

Automne 2011 **Charge de cours**
Titre du cours : **AES 3910 – Sujets spéciaux en études japonaises :
Le cinéma japonais**
Lieu : Centre d'études de l'Asie de l'Est
Université de Montréal

Automne 2011 **Charge de cours**
Titre du cours : **AES 2021 – Littérature japonaise contemporaine :
Cultures des jeunes et jeunesse dans la
culture japonaise**
Lieu : Centre d'études de l'Asie de l'Est
Université de Montréal

Hiver 2010 **Charge de cours**
Titre du cours : **ANI 2103 – Histoire et esthétique du jeu vidéo**
Lieu : Programme en arts et sciences de l'animation
École des arts visuels
Université Laval

Hiver 2009 **Charge de cours**

Titre du cours : **CIN 2113 – Cinéma et technologies numériques**
 Lieu : Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
 Université de Montréal

Hiver 2008 **Charge de cours**
 Titre du cours : **CIN 2113 – Cinéma et technologies numériques**
 Lieu : Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
 Université de Montréal

Hiver 2007 **Charge de cours**
 Titre du cours : **CIN 2113 – Cinéma et technologies numériques**
 Lieu : Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
 Université de Montréal

Hiver 2006 **Charge de cours**
 Titre du cours : **CIN 2113 – Cinéma et technologies numériques**
 Lieu : Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
 Université de Montréal

Hiver 2003 **Auxiliaire d'enseignement**
 Fonction : Correction de travaux et examens
 Pour le cours : Mouvements et histoire du cinéma
 Lieu : Département d'études cinématographiques,
 Université de Montréal
 Professeure : Julie Beaulieu

Automne 2003 **Auxiliaire d'enseignement**
 Fonction : Correction de travaux et examens
 Pour le cours : Mouvements et histoire du cinéma
 Lieu : Département d'études cinématographiques,
 Université de Montréal
 Professeure : Julie Beaulieu

Assistanat de recherche

2008-2011 **Auxiliaire de recherche**
 Titre du projet : « De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique :
 étude générique du jeu vidéo d'horreur » (2008-2011) /CRSH
 Lieu : Département d'histoire de l'art et d'études
 cinématographiques et Laboratoire Nt2,
 Université de Montréal et UQAM
 Professeur : Bernard Perron
 Tâches : Coordination de la base bibliographique. Résumé
 d'articles et de livres. Maintenance et développement du
 site Web du projet (Ludicine.ca).

2009-2010 **Auxiliaire de recherche**
 Titre du projet : « Experimental Film and Video in Japan » (2009-
 2012) /CRSH
 Lieu : Département de littérature comparée,

Université de Montréal

Professeure : Livia Monnet

Tâches : Recherches sur le Web, dans les bases de données, dans les bibliothèques et dans les lieux d'archives. Soutien technique.

2006-2008

Auxiliaire de recherche

Titre du projet : « Histoire et théorie du cinéma *interactif* des premiers temps » (2005-2008) /CRSH et FQRSC

Lieu : Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques et Laboratoire Nt2, Université de Montréal et UQAM

Professeur : Bernard Perron

Tâches : Résumé d'articles et de livres. Archivage de films et jeux interactifs. Maintenance et développement du site Web du projet (Ludicine.ca).

2003-2008

Auxiliaire de recherche

Titre du projet : « Intermédialité, narrativité, et multiplicité dans le cinéma, la vidéo, et l'art numérique des femmes japonaises au tournant du XXI^e siècle » (2003-2008) /CRSH

Lieu : Département de littérature comparée, Université de Montréal

Professeure : Livia Monnet

Tâches : Recherches sur le Web, dans les bases de données, dans les bibliothèques et dans les lieux d'archives. Soutien technique.

2000-2003

Auxiliaire de recherche

Titre du projet : « L'autoportrait à l'ère de sa reproductibilité électronique: Autobiographie, autofiction et auto-représentation dans la culture et les médias visuels à la fin du XX^e siècle »

Lieu : Département de littérature comparée, Université de Montréal

Professeure : Livia Monnet

Tâches : Recherches sur le Web, dans les bases de données, dans les bibliothèques et dans les lieux d'archives. Soutien technique.

RECHERCHE

1. PUBLICATIONS

1.1 *Responsabilité éditoriale*

Co-rédacteur en chef et co-fondateur de la revue académique en ligne *Kinephanos* : kinephanos.ca.

Picard, Martin, Bernard Perron, Dominic Arsenault, Guillaume Roux-Girard, et Carl Therrien, dir. « Special Issue -- Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games », *Loading...: Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol. 4, N° 6, 2010.

Picard, Martin et Marc Joly-Corcoran, dir. « Imageries numériques : culture et réception », *Kinephanos*, Vol. 1, N° 1, décembre 2009.

1.2 *Chapitres de livres*

Picard, Martin. "Levels", in *The Routledge Companion of Video Game Studies*, sous la direction de Bernard Perron et Mark J.P. Wolf, Routledge, New York, à paraître.

Picard, Martin et Jérémie Pelletier-Gagnon. « Remise en cause des modèles et quête de soi chez l'adolescent japonais dans *Neon Genesis Evangelion* », in *Téléseries cultes et culte de la télévision chez les jeunes : Penser l'adolescence avec la télévision*, sous la direction de Jocelyn Lachance, Hugues Paris et Sébastien Dupont, Les Presses de l'Université Laval, Québec, à paraître.

Picard, Martin. "Art"; "I, Robot"; "Japan", in *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, sous la direction de Mark J.P. Wolf, Greenwood Press, Wesport, Conn., 2012, p. 38-39; 307-308; 334-337.

Picard, Martin. "Haunting Backgrounds: Intermediality and Transnationality in Japanese Survival Horror Games." in *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*, sous la direction de Bernard Perron, McFarland & Company, Inc., Jefferson, N.C., 2009, p. 95-120.

Picard, Martin. "Art/Aesthetics in Video Games", in *The Video Game Theory Reader 2*, sous la direction de Bernard Perron et Mark J.P. Wolf, Routledge, New York, 2009, p. 333-334.

Picard, Martin. "Video Games and Their Relationship with Other Media", in *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*, sous la direction de Mark J.P. Wolf, Greenwood Press, Wesport, Conn., 2007, p. 293-300.

1.3 *Articles avec arbitrage*

Picard, Martin. "The Formation of a GLocal Industry: A Brief History of Japanese Video Games", in *Mechademia 9: Origins*, sous la direction de Frenchy Lunning et Thomas LaMarre, Minneapolis, Minnesota University Press, à paraître.

Picard, Martin, Bernard Perron, Carl Therrien et Dominic Arsenault. "Methodological Questions in Interactive Film Studies", *New Review of Film and Television Studies*, Vol. 6, N° 3, décembre 2008, p.233-252.

Picard, Martin. "Machinima: is video game an art form?", *Loading...: Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol. 1, N° 1, 2007. En ligne : <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/17>.

Picard, Martin. « L'amour impossible entre le théâtre et le cinéma : érotisme et imaginaire du *bunraku* dans *Dolls* de Takeshi Kitano », *Coulisses*, N° 33 « Parages des adaptations : Quand le théâtre fait son cinéma (théâtre au cinéma et cinéma au théâtre) », janvier 2006, p. 237-251.

Picard, Martin. « Médiaparc : un exemple de la laïcisation des pratiques cinématographiques au Québec », *Nouvelles « vues » sur le cinéma québécois*, N° 4 « L'Église, l'État et le cinéma au Québec », automne 2005. En ligne : <<http://cinema-quebecois.net/edition4/picard.htm>>.

1.4 Articles sans arbitrage

Picard, Martin et Bernard Perron. « Petit guide en six termes pour survivre à l'approche théorique des relations entre le jeu vidéo et le cinéma », *Les Cahiers du jeu vidéo*, N° 5 « Spécial cinéma et jeu vidéo », à paraître.

Picard, Martin, Bernard Perron, Dominic Arsenault, Guillaume Roux-Girard, et Carl Therrien. « Introduction », *Loading...: Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol. 4, N° 6, « Special Issue -- Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games », 2010. En ligne : <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/84>>.

Picard, Martin et Marc Joly-Corcoran. « Imageries numériques : culture et réception : Présentation », *Kinephanos*, Vol. 1, N° 1, décembre 2009. En ligne : <<http://www.kinephanos.ca/Presentation.html>>.

Picard, Martin et Dominic Arsenault. « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique ». Actes de colloque, Homo Ludens : *Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*, ACFAS, décembre 2007. En ligne : <http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_content&task=view&id=55&Itemid=77>.

2. CONFÉRENCES ET PARTICIPATION À DES COLLOQUES OU CONGRÈS

2.1 Colloques avec arbitrage

« Playing with cultural icons: character and world interaction in Japanese video games ». *Mechademia in Seoul Conference*, Séoul, Corée du Sud, novembre 2012.

« A transcultural analysis of the anime *Ergo Proxy* and the *Final Fantasy* video game series » (en collaboration avec Marc Joly-Corcoran). MPCA/ACA (MidWest Popular Culture Association/American Culture Association) Conference, Minneapolis, USA, octobre 2010.

« From Fictional Fear to Videoludic Fear: a Generic Study of the Horror Video Game » (en collaboration avec le groupe de recherche Ludiciné). CGSA Symposium, Congress of the Social Sciences & Humanities, Concordia University, Montréal, Canada, mai 2010.

« Proxies and Fantasies of a Global Japan: Transculturality in Anime and Japanese video games » (en collaboration avec Marc Joly-Corcoran). SCMS (Society for Cinema and Media Studies) Conference, Los Angeles, USA, mars 2010.

« Le jeu vidéo au Japon : un phénomène culturel et artistique ». Colloque francophone *Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture*, Université de Limoges, Limoges, France, juin 2009.

« L'analyse (re)flambée. Possible, l'archivage et l'analyse du film interactif ? » (en collaboration avec le groupe de recherche *Ludiciné*). Colloque international *Histoires et archives*, Nt2, UQAM, Montréal, Canada, mai 2009.

« *Haunting Backgrounds* : transnationalité dans le jeu vidéo d'horreur japonais ». Colloque international *Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur/Thinking After Dark : Welcome to the World of Horror Video Games*, Université de Montréal, Montréal, Canada, avril 2009.

« Des jeux qui ont du style : pour une histoire esthétique du jeu vidéo ». Colloque *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Congrès de l'ACFAS, INRS, Québec, Canada, mai 2008.

« Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique » (en collaboration avec Dominic Arsenault). Colloque *Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*, Congrès de l'ACFAS, Université du Québec à Trois-Rivières, Trois-Rivières, Canada, mai 2007.

« Machinima : la nouvelle machination derrière le cinéma ». Colloque du CRI (Centre de recherche sur l'intermédialité), UQAM, Montréal, Canada, novembre 2006.

« Machinima : is video game an art form? ». CGSA (Canadian Game Studies Association) Symposium, York University, Toronto, Canada, septembre 2006.

« Le fantôme du virtuel caché dans les ruines cinématographiques : historicité, spectralité et survivance du cinéma par le jeu vidéo dans *Avalon* ». Colloque de l'ACFAS, *Interactivité et formes narratives*, McGill University, Montréal, Canada, mai 2006.

« La transformation de l'esthétique du cinéma numérique contemporain : l'image-frontière comme figure intermédiaire entre le cinéma numérique et le jeu vidéo ». Colloque de l'ACEC (Association canadienne d'études cinématographiques), Université de Montréal, Montréal, Canada, mars 2005.

2.2 Conférences sur invitation

« Japanese Video Game Studies: Where Are We and Where Should We Go? ». Journée d'étude *Thinking Video Games in Japan: Towards Collaboration in Game Research*, Japan Foundation, Tokyo, Japon, décembre 2012.

« Cyberpunk et culture transnationale : le post-apocalyptique dans les médias populaires japonais ». Journée d'étude *Après la catastrophe. L'imaginaire post-apocalyptique et son cinéma*. Laboratoire FoReLL, Université de Poitiers, Poitiers, France, novembre 2009.

« Le jeu vidéo japonais à la croisée des médias et des cultures ». Ubisoft Montréal, Montréal, Canada, novembre 2008.

« L'étude du jeu vidéo : de la tête aux pouces » (en collaboration avec Dominic Arsenault). *Festival Arcadia*, Montréal, Canada, novembre 2006.

2.3 Interventions sur invitation dans des cours ou des séminaires réguliers

Chargé de cours invité dans le cadre du cours *UTA 502 Culture et société* : « Les Nouvelles Vagues au cinéma » (20 heures), UTA – Université de Sherbrooke, Antenne Beauharnois-Salaberry, hiver 2012.

Conférencier invité dans le cadre du cours *UTA 875 Questions de civilisation XXV : le Japon*. « Volet cinéma : Introduction au cinéma japonais », UTA – Université de Sherbrooke, Antenne Beauharnois-Salaberry, novembre et décembre 2010.

Conférencier invité dans le cadre du séminaire *CIN 6011 Cinéma, jeu vidéo et fiction interactive* de Bernard Perron, Université de Montréal, mars 2010.

Conférencier invité dans le cadre du cours *JAP3021 Littérature fantastique au Japon moderne* de Livia Monnet, Université de Montréal, avril 2009.

Conférencier invité pour l'Université internationale du multimédia. « Jeu vidéo et scénarisation interactive » (en collaboration avec Dominic Arsenault), Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT), Rouyn, novembre 2007.

Conférencier invité dans le cadre du cours *Scénarisation et réalisation en jeu vidéo* de Samuelle Ducrocq-Henry (en collaboration avec Dominic Arsenault), Baccalauréat avec Majeure de création en 3D, UQAT/Campus Longueuil du Collège Édouard-Montpetit, novembre 2007.

Conférencier invité dans le cadre du séminaire *CIN 6011 Cinéma, jeu vidéo et fiction interactive* de Bernard Perron, Université de Montréal, avril 2005.

2.4 Organisation de colloques et autres manifestations

Organisateur et responsable de la journée d'étude *Thinking Video Games in Japan: Towards Collaboration in Game Research*, Japan Foundation, Tokyo, Japon, décembre 2012.

Coordonnateur et président de séance du colloque international *Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur/Thinking After Dark : Welcome to the World of Horror Video Games*, Université de Montréal, Montréal, Canada, avril 2009 (responsable : Bernard Perron).

Co-organisateur (en collaboration avec le groupe de recherche HomoLudens) du colloque *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Congrès de l'ACFAS, INRS, Québec, Canada, mai 2008.

Aide à l'organisation et support technique du colloque international *Genre, subjectivité, corporéité, et la transformation de la pratique cinématographique dans l'art numérique contemporain : Réflexions sur l'œuvre interactive de Char Davis, Toni Dove, et Zoe Beloff*, Université de Montréal, Montréal, Canada, avril 2004 (responsable : Livia Monnet).

Critiques publiées portant sur mes travaux

Torres, Sandy. « Jeux vidéo : à chacun son plaisir », *Sciences Humaines*, No 186, Octobre 2007, p. 11.

Entrevues données

« Présentation de la revue *Kinephanos* ». Titre de l'émission radiophonique : *Cinéclastique*. Animatrice : Élodie François. CISM, Université de Montréal, 17 février 2010.

« Sexy, les geeks? », réalisée par Marie-Josée Richard, *MSN Techno*, 1^{er} février 2010.

« Le colloque Thinking After Dark : penser le jeu vidéo d'horreur » (avec Bernard Perron), réalisée par Charles Prémont, *Le Lien Multimédia*, Vol. 15, No. 8, 20 au 26 avril 2009, p.5.

« L'industrie du jeu vidéo à Montréal : Tirer son épingle du jeu », réalisée par Marie-Claire Major, *Quartier Libre*, Vol.16, No. 13, 11 mars 2009, p. 18.

« Tête chercheuse : Martin Picard. Le cinéma se prête au jeu », réalisée par Julie Delporte, *Quartier Libre*, Vol.16, No. 13, 11 mars 2009, p. 10.

« Les influences mutuelles du cinéma et du jeu vidéo : entretien avec un universitaire », réalisée par Julie Delporte, *Parole Citoyenne : ONF*, dans le cadre des ateliers « Cinéma et jeu vidéo » des *Rendez-vous du cinéma québécois*, février 2009.

« Devant l'abject », réalisée par Stéphane Baillargeon, *Le Devoir*, Vol. C, No. 19, samedi 31 janvier et dimanche 1^{er} février 2009, p. A4.

AFFILIATIONS SCIENTIFIQUES ET GROUPES DE RECHERCHE

Collaborateur au groupe de recherche *Ludiciné*, Université de Montréal, Canada

Collaborateur au Ritsumeikan Center for Game Studies, Université Ritsumeikan, Kyoto, Japon

Membre régulier du Canadian Game Studies Association (CGSA), Simon Fraser University, Canada

Membre régulier du TAG Lab/Montreal GameCode, Concordia University, Canada

Membre régulier d'Homo Ludens, Université du Québec à Montréal, Canada

Membre du Centre de recherche sur l'Intermédialité (CRI), Université de Montréal, Canada

Membre de l'Association canadienne d'études cinématographiques (ACEC)\ Film Studies Association of Canada (FSAC), Canada

Membre régulier de la Society for Cinema and Media Studies (SCMS), USA

Membre régulier de la MidWest Popular Culture Association (MPCA), USA

Membre régulier de l'Association of Cultural Studies (ACS), UK

ACTIVITÉS DE CRÉATION ET DE COMMUNICATION

1. Cinéma, vidéo, animation 3D, et théâtre

- Vice-président et co-fondateur de la compagnie de production *Les Productions Nebka* (spécialisation en cinéma et théâtre)
- Productions et réalisations vidéo
- Assistance à la production et aide à la réalisation de plusieurs courts métrages en vidéo et en film
- Chercheur et consultant pour des pièces de théâtre (*Oscar et la dame rose* d'Eric-Emmanuel Schmitt, Monument National, 2006; *Messmer*, Théâtre St-Denis, 2007)

Connaissances pratiques :

- Montage linéaire et non linéaire : · Premiere; · Final Cut Pro; · AVID (Xpress)
- Connaissances en animation 3D et effets visuels : 3dsMax; Maya; Shake; After Effects

2. Communications

Mise en ondes et animation radiophonique :

- CISM, Université de Montréal. Titre de l'émission : « Midnight Hour » (émission de jazz) (hiver et été 2003).
- Radio Basse-Ville, Québec. Titre de l'émission : « L'université populaire » (janvier à juin 1999).
- CHYZ, Radio-Campus Laval, Québec. Titre de l'émission : « Jeux de société » (janvier à septembre 1997).

Invitation à des entrevues et chroniques

- Critique de films et dossier de cinéastes. Titre de l'émission : « L'université populaire ». Animateur : Sébastien Lacombe. Radio Basse-Ville, Québec. De janvier à juin 1999.
- Chroniques cinéma et dossier de cinéastes. Titre de l'émission : « La Voie lactée ». Animatrice : Stéphanie Déziel. CHYZ, Radio-Campus Laval, Québec. De janvier à décembre 1997.

Langues maîtrisées : Français, anglais, japonais