

Guillaume Roux-Girard

Étudiant au doctorat en études cinématographiques, depuis janvier 2010 [en cours]

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

Faculté des arts et des sciences

Université de Montréal

Boursier du Programme de Bourse de doctorat en recherche (B2) du FQRSC (Fond de recherche sur la société et la culture) [Janvier 2010-Décembre 2012].

guillaume.roux-girard@umontreal.ca

Formation et expérience professionnelle

Formation scolaire

- Maîtrise en études cinématographiques, Université de Montréal, janvier 2010
Mémoire de maîtrise : L'écoute de la peur : Une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur, sous la direction de Bernard Perron et Serge Cardinal, déposé le 11 janvier 2010
Mention « Excellent »
- Baccalauréat spécialisé en études cinématographiques, Université de Montréal, avril 2007.

Expérience professionnelle

Auxiliaire de recherche

- Projet de recherche «De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique : une étude générique du jeu vidéo d'horreur», Université de Montréal, sous la direction de Bernard Perron, avril 2008 avril 2011.
- Projet de recherche «Histoire et théorie du cinéma interactif des premiers temps», Université de Montréal, sous la direction de Bernard Perron, avril 2007 à avril 2008.
- Projet de recherche «Prolégomènes à une étude historico-théorique du jeu vidéo d'horreur» Université de Montréal, sous la direction de Bernard Perron, été 2007.

Auxiliaire d'enseignement

- Correcteur pour le cours CIN1109 : Les genres et le cinéma, sous la responsabilité de Bernard Perron [Hiver 2010 ; 2011].

Affiliations scientifiques

- Membre de l'équipe Ludiciné, Université de Montréal
(www.ludicine.ca).
- Membre étudiant de la Canadian Game Studies Association (CGSA)
(<http://contagion.edu.yorku.ca/cgsa/index.php>).
- Membre du comité éditorial de la revue en ligne Kinephanos
(www.kinephanos.ca).
- Membre du Réseau d'Études Ludologiques Interdisciplinaire du Québec (RELIQ)
(<http://grou.ps/relq>).

Publications, communications et conférences

Chapitres de livre et articles avec arbitrage

- Roux-Girard, Guillaume. [à paraître en 2011] «Entre synchronisation et action: son et violence dans les jeux vidéo d'horreur» (en collaboration avec B. Perron), *Figures de violence*, sous la direction de Richard Bégin, Bernard Perron et Lucie Roy, L'Harmattan, Paris, Coll. Esthétiques.
- Roux-Girard, Guillaume [2011]. « Listening to Fear: A Study of Sound in Horror Computer Games », *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, sous la direction de Mark Grimshaw, IGI Global, Hershey (P.A), p. 192-212.
- Roux-Girard, Guillaume [2009]. « Plunged Into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the *Alone in the Dark* Series », *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, sous la direction de Bernard Perron, McFarland, Jefferson (N.C.), p. 145-167
- Roux-Girard, Guillaume [2008]. « Film Studies » section annexe du *Video Game Theory Reader 2, The*, sous la direction de Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, Routledge, New York, p. 349-350.

Communications

- « Towards Understanding the Sound Styling of Videogames : Genre », Communication présentée dans le cadre du colloque Audio-visibility: A conference on the experience of audio-visual art, artefacts, and media texts organisé dans le cadre du projet de recherche "Audiovisual Culture and the good sound", Aarhus, 26 mai 2011.
- « Ludicine Research Squad – No M.I.A. », communication conjointe avec Andréane Morin-Simard, Bernard Perron, Martin Picard et Carl Therrien dans le cadre du colloque national annuel de la Canadian Game Studies Association et du Congress of the Humanities and Social Science of Canada, Concordia University, Montréal [28-29 mai 2010].
- « Le cinéma interactif, dites-vous ? », communication dans le cadre de la journée d'étude *Un après-midi dans la pluie battante (Heavy Rain)* Organisée conjointement par le groupe de recherche Ludiciné et le TAG, Montréal, 4 mai 2010.
- « Synchronisme et action : la violence sonore du jeu vidéo d'horreur », communication conjointe avec Bernard Perron, dans le cadre du colloque *États de violence : Esthétique, politique, imaginaire* colloque organisé par l'équipe Eric Lint (UQAM) et le laboratoire FoReLL (U. de Poitiers), Montréal, 21 mai 2009.
- « L'analyse (re)flambée. Possible, l'archivage et l'analyse du film interactif ? », communication conjointe avec Dominic Arsenault, Bernard Perron, Martin Picard et Carl Therrien, dans le cadre du colloque international *Histoires et archives, arts et littératures hypermédiatiques* organisé par le Laboratoire NT2, Université du Québec À Montréal, Montréal, 30 avril 2009.
- « L'écoute de la peur : une étude des stratégies sonores du jeu vidéo d'horreur. », communication présentée dans le cadre du colloque *Pensez après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur* organisé par l'équipe Ludiciné, Montréal, 24 avril 2009.
- « Branchez votre contrôleur dans le deuxième port de la console : réflexivité et immersion dans *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty*. », communication présentée dans le cadre du 76e congrès de

Organisation d'activités scientifiques

- Membre du comité organisateur pour le colloque international bilingue « Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur », Montréal, 23-25 avril 2009. (<http://conference2009.ludicine.ca>).

Entrevue médiatique

- Interview radiophonique, « Jeux vidéo: quand l'horreur “sonne bien ” », émission *Vous êtes ici*, Première chaîne de Radio-Canada, 2 juin 2009.