

# MARTIN PICARD

---

**Email :** martin.picard@umontreal.ca

**Occupation :** **Lecturer**  
Center for East Asian Studies  
University of Montreal, Canada

---

## EDUCATION

- 2009-2011      **Postdoctoral Research Fellow**  
McGill University  
Department of Art History and Communication Studies  
Subject: *Aesthetics of Japanese video games*  
Supervisor: Mr. Thomas LaMarre, Professor
- 2002 - 2009      **PhD in Literature** (*Option literature and cinema*)  
University of Montreal
- Title of thesis: *Pour une esthétique du cinéma transludique : figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels contemporain du tournant du XIXe siècle*
- Second field of research: Japanese cinema and classical theatre
- Co-supervisors: **Livia Monnet**, Professor  
Department of Comparative Literature,  
University of Montreal;  
**Bernard Perron**, Professor  
Department of Art History and Film Studies  
University of Montreal
- 2000-2002      **M. A. Film Studies**  
University of Montreal
- Title of thesis: *L'esthétique de la violence dans l'œuvre cinématographique de Martin Scorsese et Takeshi Kitano*
- Supervisor : Livia Monnet
- 1997-1999      **Certificate in Film Studies**  
Laval University
- 1994-1997      **B. A. Philosophy**  
Laval University

## Enrichment

- Fall 2005      **Initiation aux dynamiques de l'enseignement**  
*Formation for Part-Time Lecturer*  
 CEFES  
 University of Montreal
- Fall 2005      **Workshop in 3D Animation**  
 InterDec College, Montreal

## AWARDS AND FELLOWSHIPS

- Japanese Studies Research Fellowship, Japan Foundation, Wako University, Japan, 2012-2013.
- Postdoctoral Research Fellowship, FQRSC, McGill University, Canada, 2009-2011.
- Writing Scholarship, University of Montreal, Canada, 2009.

## PROFESSIONAL EXPERIENCE

### Lecturer

- Winter 2014      *History and Aesthetics of Video Games*  
 School of Design and Visual Arts, University Laval
- Winter 2014      *Introduction to game design*  
 School of Design and Visual Arts, University Laval
- Fall 2013      *Chinese Cinema*  
 Center for East Asian Studies, University of Montreal
- Fall 2013      *Methodologies in Animation*  
 School of Design and Visual Arts, University Laval
- Winter 2012      *History and Aesthetics of Video Games*  
 School of Design and Visual Arts, University Laval
- Winter 2012      *The New Waves in Cinema*  
 University of Sherbrooke
- Fall 2011      *Japanese Cinema*  
 East Asian Studies Center, University of Montreal
- Fall 2011      *Youth cultures in Japan*  
 East Asian Studies Center, University of Montreal

|             |  |
|-------------|--|
| Fall 2010   | <i>Introduction to Japanese Cinema</i><br>Sherbrooke University/UTA  |
| Winter 2010 | <i>History and Aesthetics of Video Games</i><br>School of Visual Arts, Laval University                      |
| Winter 2009 | <i>Cinema and Digital Technologies</i><br>Department of Art History and Film Studies, University of Montreal |
| Winter 2008 | <i>Cinema and Digital Technologies</i><br>Department of Art History and Film Studies, University of Montreal |
| Winter 2007 | <i>Cinema and Digital Technologies</i><br>Department of Art History and Film Studies, University of Montreal |
| Winter 2006 | <i>Cinema and Digital Technologies</i><br>Department of Art History and Film Studies, University of Montreal |

### **Research Assistant**

|             |   |
|-------------|---|
| 2008-2011   | <p>Project title: “From Fictional to Videoludic Fear : a generic study of horror video games” (2008-2011) / SSHRC</p> <p>Place: Department of Art History and Film Studies and Nt2 Lab,<br/>University of Montreal and UQAM</p> <p>Project lead: Bernard Perron</p> <p>Tasks: Archiving of games. Coordinator of conferences.<br/>Maintenance and development of the project’s Website (Ludicine.ca)</p>                |
| 2006-2008   | <p>Project title: “History and theory of early interactive cinema” (2005-2008) / SSHRC and FQRSC</p> <p>Place: Department of Art History and Film Studies and Nt2 Lab,<br/>University of Montreal and UQAM</p> <p>Project lead: Bernard Perron</p> <p>Tasks: Writing of books and articles’ abstracts. Archiving of interactive films and games. Maintenance and development of the project’s Website (Ludicine.ca)</p> |
| Summer 2007 | <p>Group’s title: Groupe de recherche sur l’avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique (GRAFICS)</p> <p>Place: Department of Art History and Film Studies,<br/>University of Montreal</p> <p>Project lead: André Gaudreault</p> <p>Tasks: Scanning and archiving.</p>   |

- 2003-2008      Project title: “Kawase Naomi and Japanese Women's Independent Media at the Turn of the Twenty-First Century” (2003-2008) / CRSH  
 Place: Department of Comparative Literature,  
 University of Montreal  
 Project lead: Livia Monnet  
 Tasks: Researches on the Web, in databases and archive’s places.  
 Technical assistance.
- 2000-2003      Project title: “Self-portrait in the Age of Mechanical Reproduction: Autobiography, Self-fiction and Self-representation in Late Twentieth Century Visual Media and Culture”  
 Place: Department of Comparative Literature,  
 University of Montreal  
 Project lead: Livia Monnet  
 Tasks: Researches on the Web, in databases and archive’s places.  
 Technical assistance.

## RESEARCH

### 1. PUBLICATIONS

#### 1.1 Editorial tasks

Co-founder and co-editor in chief: *Kinephanos* : a bilingual online academic journal (kinephanos.ca).

Picard, Martin and Jérémie Pelletier-Gagnon, eds., “*Geemu and Media mix: Theoretical Approaches of Japanese Video Games*”, *Kinephanos*, Vol. 5, N° 1, forthcoming 2014.

Picard, Martin, Carl Therrien and Henry Lowood, dir., “History of Games International Conference Proceedings”, *Kinephanos*, January 2014.

Picard, Martin, Bernard Perron, Dominic Arsenault, Guillaume Roux-Girard, and Carl Therrien, eds. « 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 and Marc Joly-Corcoran, eds. « Imageries numériques : culture et réception », *Kinephanos*, Vol. 1, N° 1, January 2010.

#### 1.2 Book Chapters

Picard, Martin. “Levels”, in *The Routledge Companion of Video Game Studies*, Bernard Perron and Mark J.P. Wolf, eds., Routledge, New York, 2014, p. 99-105.

Picard, Martin and Jérémie Pelletier-Gagnon. « Remise en cause des modèles et quête de soi chez l'adolescent japonais dans Neon Genesis Evangelion », in *Téleséries cultes et culte de la télévision chez les jeunes : Penser l'adolescence avec la télévision*, Jocelyn Lachance, Hugues Paris et Sébastien Dupont, eds., Les Presses de l'Université Laval, Québec, forthcoming 2014.

Picard, Martin. "Art"; "I, Robot"; "Japan", in *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Mark J.P. Wolf, ed., 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*. Bernard Perron, ed. McFarland, New York, 2009, p. 95-120.

Picard, Martin. "Art/Aesthetics in Video Games", *Video Game Theory Reader 2*, Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, eds. Routledge, New York, 2009, p. 333-334.

Picard, Martin. "Video Games and Their Relationship with Other Media", *Video Game History : From Bouncing Blocks to a Global Industry*, Mark J.P. Wolf, ed. Greenwood Press, Wesport, Conn., 2007, p. 293-300.

### 1.3 Articles (refereed)

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 », forthcoming 2014.

Picard, Martin et Carl Therrien. « Techno-industrial celebration, misinformation echo chambers, and the distortion cycle », History of Games International Conference proceedings, *Kinephanos*, Janvier 2014, p. 1-11.

Picard, Martin. "The Foundation of *Geemu*: A Brief History of Japanese Video Games", in *Game Studies: the international journal of computer game research*, Vol. 13, N° 1, forthcoming, December 2013.

Picard, Martin, Bernard Perron, Dominic Arsenault, Guillaume Roux-Girard, and 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. Online : <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/84>.

Picard, Martin and Marc Joly-Corcoran, eds. « Imageries numériques : culture et réception », *Kinephanos*, Vol. 1, N° 1, January 2010.

Picard, Martin, Bernard Perron, Carl Therrien and Dominic Arsenault. "Methodological Questions in Interactive Film Studies", in *New Review of Film and Television Studies*. Warren Buckland, ed.. Routledge, New York. Vol. 6, No. 3, Dcember 2008, p.233-252.

Picard, Martin and Dominic Arsenault, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique ». Proceedings. Homo Ludens : *Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*. ACFAS, december 2007. Online.

Picard, Martin. « Machinima : is video game an art form? ». *Loading...: Journal of the Canadian Game Studies Association*. Vol. 1, No. 1. 2007. Online. <<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) ». January 2006. p. 237-251.

Picard, Martin. « Médiaparc : un exemple de la laïcisation des pratiques cinématographiques au Québec », *Nouvelles « vues » sur le cinéma québécois*, no 4, l'Église, l'État et le cinéma au Québec. Automne 2005.

## 2. Conference Papers

« Jeu, simulation ou roman illustré? Pour démasquer le jeu vidéo érotique japonais », *Warpzone*, Québec, Canada, September 2013.

« La recherche sur le jeu vidéo japonais: au croisement des études vidéoludiques, japonaises et culturelles », *Otakuthon*, Montreal, Canada, August 2013.

“The challenges of video game preservation, archiving, and historical research in Japan”, *The History of Games International Conference, 1st edition: Working With, Building, and Telling History*, invitation to the round table “Working with History”, Montreal, Canada, June 2013.

“Worlds and Video Games: the Case of Japan”. *Practices of World Building: Fans, Industries, Media Fields* International Conference, Arthemis, Concordia University, Montreal, Canada, June 2013.

« Gamers, otaku et doujin des Galápagos : culture(s) du jeu vidéo au Japon », *Les rencontres des études du jeu vidéo de l'Université de Montréal*, University of Montreal, Montreal, Canada, May 2013.

“Japanese Video Game Studies: Where Are We and Where Should We Go? ”. Workshop *Thinking Video Games in Japan: Towards Collaboration in Game Research*, Japan Foundation, Tokyo, Japan, December 2012.

“Playing with cultural icons: character and world interaction in Japanese video games”, *Mechademia in Seoul Conference*, Seoul, South Korea, November 2012.

“A transcultural analysis of the anime *Ergo Proxy* and the *Final Fantasy* video game series”, MidWest Popular Culture Association/American Culture Association, Minneapolis, United States, October 2010, with Marc Joly-Corcoran.

“From Fictional Fear to Videoludic Fear: a Generic Study of the Horror Video Game”, CGSA Symposium, Congress of the Social Sciences & Humanities, Concordia University, Montreal, Canada, May 2010, with Ludiciné research group.

“Proxies and Fantasies of a Global Japan : Interculturality in Anime and Japanese Video Games”, SCMS Symposium, Los Angeles, United States, March 2010.

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

« 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, June 2009.

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

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

« Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d’immersion vidéoludique », Congrès de l’ACFAS. Colloque *Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*, with Dominic Arsenault. UQTR, Canada, May 2007.

« L’étude du jeu vidéo : de la tête aux pouces », Festival Arcadia, with Dominic Arsenault. Montreal, Canada, November 2006.

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

“Machinima : is video game an art form? ”, CGSA Symposium, York University, Toronto, Canada, September 2006.

« Le fantôme du virtuel caché dans les ruines cinématographique : historicité, spectralité et survivance du cinéma par le jeu vidéo dans *Avalon* », Colloque de l’ACFAS, *Interactivité et formes narratives*, McGill University, Canada, May 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/FSAC, University de Montreal, Canada, March 2005.

## 2.1 Invited Lectures

“Anime and Media Mix”, University of Montreal, Fall 2013 (Professor, Dominic Arsenault).

“New Waves in Cinema”, University of Sherbrooke, Canada, Winter 2012.

“An Introduction to Japanese Cinema”, University of Sherbrooke, Canada, Fall 2010.

“Cinema and Video Games”, University of Montreal, Canada, Winter 2010 (Professor: Bernard Perron).

“The *Yokai* in Japanese Video Games”, University of Montreal, Canada, Winter 2010 (Professor : Livia Monnet).

“Video games and interactive screenwriting”, International University of Multimedia, UQAT, Canada, November 2007 (with Dominic Arsenault).

“Screenwriting and Design in Video Games”, UQAT/Longueuil, Canada, November 2007 (with Dominic Arsenault) (Professor : Samuelle Ducrocq-Henry).

“*Enter the Matrix* vs. *The Matrix Reloaded*”, University of Montreal, April 2005 (Professor: Bernard Perron).

## 2.2 Symposium organization

*Thinking Video Games in Japan: Towards Collaboration in Game Research* Workshop. Conference Head. Japan Foundation, Tokyo, Japan, December 2012.

*Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games*. Coordinator and organisation team. University of Montreal, April 2009 (Conference Head: Bernard Perron).

*Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*. Organisation team with the research group *HomoLudens*. Congrès de l’ACFAS. INRS, Québec (May 2008).

*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*. Organisation team and technical assistance. University of Montreal, 2004 (Conference Head: Livia Monnet).

## Research groups and associations

*Ludicine* research group, University of Montreal

Ritsumeikan Center for Game Studies, Ritsumeikan University, Kyoto, Japan

Montreal GameCode / TAG Lab, Concordia University

Canadian Game Studies Association (CGSA)



Homo Ludens, UQAM

SCMS (Society for Cinema and Media Studies)

MPCA (MidWest Popular Culture Association)

Association canadienne d'études cinématographiques (ACEC)\ Film Studies Association of Canada (FSAC)

ACFAS (Association francophone pour le savoir).

**Languages:** French (native), English (near-native), Japanese (intermediate)