

# Andréane Morin-Simard

---

**Adresse personnelle :** 8384 rue Boyer  
Montréal (QC), Canada  
H2P1X9

**Téléphone :** (514) 625-0019

**Courrier électronique :** andreane.morin-simard@umontreal.ca

**Fonction :** Doctorante en études cinématographiques au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal

---

## 1. CURSUS UNIVERSITAIRE

### 1.1 Titres et fonctions

#### Postes universitaires occupés :

- 2018- : Chargée de cours, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal
- 2012-2018 : Auxiliaire d'enseignement, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal
- 2009- : Auxiliaire de recherche, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal

### 1.2 Diplômes

**Doctorat** en études cinématographiques, Université de Montréal [en cours]

**Maîtrise** en études cinématographiques, mention excellent, Université de Montréal, 2014.

**Baccalauréat** en études cinématographiques et littérature comparée, mention d'excellence et palmarès du doyen, Université de Montréal, 2012.

**Baccalauréat** en psychologie, Université du Québec à Montréal, 2007

---

## 2. ENSEIGNEMENT ET AUXILIARAT

### 2.1 Cours dispensés

1<sup>er</sup> cycle universitaire : Immersion et expériences médiatisées (Hiver 2018-2019).

### 2.2 Cours corrigés

1<sup>er</sup> cycle universitaire : Les genres et le cinéma (Automne 2012); Esthétique et design vidéoludique (Automne 2012-2015, 2017); Théories du cinéma (Automne 2018).

---

## 3. DÉVELOPPEMENT DES CONNAISSANCES

### 3.1 Participation à des projets de recherche subventionnés

- 3.1.1 « L'invention du concept de montage au cinéma : ses sources, son développement, ses migrations » (CRSH 2018-2022), Université de Montréal, sous la direction d'André Gaudreault, en collaboration avec Charlie Keil, Marc Furstenau, Viva Paci et Bernard Perron (cochercheurs) (2018- ).
- 3.1.2 « L'histoire du jeu vidéo, un défi pour la théorie : étude des aspects formels et de la réception des genres vidéoludiques » (CRSH, 2014-2017), Université de Montréal, sous la direction de Bernard Perron, en collaboration avec Dominic Arsenault et Carl Therrien, pour le groupe de recherche LUDOV (2013-2017).
- 3.1.3 « Histoire du montage à l'aune des mutations technologiques du cinéma : pratiques, esthétiques, discours » (CRSH, 2013-2017), Université de Montréal, sous la direction d'André Gaudreault, en collaboration avec Charlie Keil, Janine

Marchessault, Charles O'Brien, Viva Paci et Bernard Perron (cochercheurs), pour le groupe de recherche GRAFICS (2014-2015).

- 3.1.4 « De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique : étude générique du jeu vidéo d'horreur » (CRSH, 2008-2011), Université de Montréal, sous la direction de Bernard Perron (2009-2011).

### **3.2 Distinctions, bourses et subventions obtenues pour fins de recherche**

#### **3.2.1 Prix, mentions et bourses**

1. Récipiendaire de la Bourse d'excellence du programme de doctorat en études cinématographiques de l'Université de Montréal, 2018.
2. Récipiendaire de la Bourse d'excellence de la Faculté des études supérieures et postdoctorales (FESP) de l'Université de Montréal, 2014.
3. Récipiendaire de la Bourse de doctorat Joseph-Armand Bombardier (Conseil de recherches en sciences humaines du Canada), 2014-2017.
4. Récipiendaire de la Bourse de doctorat en recherche (Fonds de recherche du Québec – Société et Culture). Bourse refusée : cumul non permis.
5. Récipiendaire de la Bourse de maîtrise en recherche (Fonds de recherche du Québec – Société et Culture), 2013-2014.
6. Récipiendaire de la Bourse de maîtrise Joseph-Armand Bombardier (Conseil de recherches en sciences humaines du Canada), 2012-2013.

### **3.3 Publications**

#### **3.3.1 Responsabilités éditoriales**

1. MONTEMBEAULT, Hugo, Andréane MORIN-SIMARD, Jean-Charles RAY, Pascale THÉRIault et Bernard PERRON, *Kinephanos*, numéro spécial « Splendeur(s) et misère(s) des genres vidéoludiques », à paraître en 2019.
2. LAURIN, Hélène et Andréane MORIN-SIMARD, *Kinephanos*, vol. 6, no. 1, « Connectivités musicales et médiatiques : pratiques, circulation, interactions », décembre 2016.

#### **3.3.2 Chapitres de livres**

1. PERRON, Bernard, Hugo MONTEMBEAULT, Andréane MORIN-SIMARD et Carl THERRIEN, « The Discourse Community's Cut: Video Games and the Notion of Montage », *Intermedia Games – Games Intermedia: Video Games and Intermediality*, Jeff Thoss et Michael Fuchs (dir.), Bloomsbury, 2019.
2. MORIN-SIMARD, Andréane, « Du leitmotiv horrifique à la chanson populaire : recontextualisations musicales dans *American Horror Story* », *Télé en séries*, Marie-Christine Lambert-Perreault, Jérôme-Olivier Allard, Elaine Després et Simon Harel (dir.), XYZ éditeur, Montréal, 2017.
3. MORIN-SIMARD, Andréane, « Gamers (Don't) Fear the Reaper: Musical Intertextuality and Interference in Video Games », *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*, Christophe Duret et Christian-Marie Pons (dir.), Information Science Reference, Hershey, PA, 2016.

#### **3.3.3 Articles avec Comité de lecture**

1. MAHEUX, Frédérick et Andréane MORIN-SIMARD (avec la collaboration de Bernard Perron et Dominic Arsenaault), « Les jeux vidéo au cœur de l'art, de la société et de la culture », *Variations*, Musée de la civilisation à Québec, Objets et Savoirs, no. 1, 2014, p. 1-35.

#### **3.3.4 Articles sans Comité de lecture, comptes rendus et critiques**

1. MORIN-SIMARD, Andréane, et Hélène LAURIN, « Introduction : Musique et médias : des connectivités à repenser ». *Kinephanos*, vol. 6, no. 1, « Connectivités musicales et médiatiques : pratiques, circulation, interactions », décembre 2016. En ligne : <<http://www.kinephanos.ca/2016/introduction-musique-et-medias-des-connectivites-a-repenser/>>.
2. MORIN-SIMARD, Andréane, « Hills, Matt. 2011. *Blade Runner*. Coll. Cultographies. Londres : Wallflower Press » (compte rendu). *Kinephanos*, vol. 4, no. 1, « Médias, fans et sacré : un sentiment néoreligieux, à la recherche d'une institution », septembre 2013. En ligne : <<http://www.kinephanos.ca/2013/hills-2011-fran/>>.

### 3.4 Communications, conférences, colloques

#### 3.4.1 Colloques ou congrès avec arbitrage

1. « (Musique), radiodiffusion et (co)présence dans *Alan Wake* et *Call of Duty: Black Ops* », dans le cadre de la journée d'étude « Immersion en/jeux » organisée par les étudiantes et les étudiants de la concentration jeux vidéo et ludification de la Maîtrise en communication de l'Université du Québec à Montréal, mai 2017.
2. « From Popular Music to Video Games: Genre under the Scope of Discourse Communities », dans le cadre du colloque annuel de l'Association canadienne d'études vidéoludiques. Congrès des sciences humaines, Université de Calgary, juin 2016.
3. « The Discourse Community's Cut: Video Games and the Notion of Montage », dans le cadre du colloque annuel de l'Association canadienne d'études cinématographiques. Congrès des sciences humaines, Université de Calgary, mai-juin 2016.
4. « "I Ain't No Fortunate One": Popular Music, Circulation and Cultural Value in Video Games », dans le cadre du colloque annuel de l'Association canadienne d'études vidéoludiques. Congrès des sciences humaines, Université d'Ottawa, juin 2015.
5. « Les genres vidéoludiques au cœur de l'imaginaire des communautés de discours », en collaboration avec Hugo Montembeault, Guillaume Roux-Girard et Bernard Perron, dans le cadre du colloque international FIGURA, « Les imaginaires de la communauté ». Université du Québec à Montréal, mars 2015.
6. « From Attunement to Interference : A Typology of Musical Intertextuality in Video Games », en collaboration avec Dominic Arsenault, dans le cadre du colloque « North American Conference on Video Game Music ». Texas Christian University, Fort Worth, janvier 2015.
7. « Video Game History as a Challenge to Video Game Theory : A Study of the Formal Aspects and Reception of Video Game Genres », en collaboration avec Bernard Perron, Dominic Arsenault, Guillaume Roux-Girard, et Hugo Montembeault, dans le cadre du colloque annuel de l'Association canadienne d'études vidéoludiques. Congrès des sciences humaines, Brock University, Saint Catharines, mai 2014.
8. « Du leitmotiv horrifique à la chanson populaire : reprises musicales dans *American Horror Story* », dans le cadre du colloque « Télé en série : De la fascination populaire à l'observation critique ». Université de Montréal, mai 2014.
9. « "Eye of the Tiger" : réappropriations de la chanson populaire au cinéma et à la télévision », dans le cadre du colloque « Effet de distance(s) ». Université de Montréal, novembre 2013.
10. « Interférence musicale dans les médias audiovisuels : réflexion autour d' « In Dreams » de Roy Orbison », dans le cadre du colloque « (in)dépendances de l'image : philosophie, devenirs et intoxications ». Université de Montréal, mai 2013.
11. « Ludicine Research Squad - No Missing in Action », en collaboration avec Bernard Perron, Martin Picard, Guillaume Roux-Girard, et Carl Therrien, dans le cadre du colloque annuel de l'Association canadienne d'études vidéoludiques. Congrès des sciences humaines, Université Concordia, Montréal, mai 2010.

#### 3.4.2 Colloques, symposiums ou séminaires spéciaux sur invitation

1. « Le jeu vidéo v2 », en collaboration avec Hugo Montembeault et Bernard Perron, dans le cadre de l'atelier du projet « Histoire du montage à l'aune des mutations technologiques du cinéma : pratiques, esthétiques, discours » du GRAFICS. Montréal, janvier 2016.
2. « Le jeu vidéo », en collaboration avec Hugo Montembeault et Bernard Perron, dans le cadre de l'atelier du projet « Histoire du montage à l'aune des mutations technologiques du cinéma : pratiques, esthétiques, discours » du GRAFICS. Montréal, décembre 2014.

#### 3.4.3 Communications sans arbitrage et interventions dans des cours réguliers

1. « Autour de la musique traditionnelle dans *Kona* et *Sang-froid* », dans le cadre de la journée d'étude LUDOV 2.0, juin 2018.
1. « Navigation dans le labyrinthe musical de *Westworld* », dans le cadre du Club Télé, Université de Montréal, mai 2018.
2. « La chanson populaire au cinéma et dans le jeu vidéo », dans le cadre du cours Histoire de l'expression visuelle et sonore, Faculté de communication, Université du Québec à Montréal, mars 2018.

## **4. ACTIVITÉS DE PARTICIPATION INTERNE**

### **4.1 À l'Université de Montréal**

1. Membre de l'équipe LUDOV (Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques).
  2. Membre du Laboratoire CinéMédias.
  2. Membre de l'équipe LUDICINÉ (2009-2014).
- 

## **5. ACTIVITÉS DE PARTICIPATION EXTERNE**

1. Membre du comité scientifique du Colloque Multijoueur du Collectif XP, 29 mars 2019 à Montréal.
2. Membre du comité scientifique de l'édition 2017 du Symposium Annuel Histoire du Jeu, « Splendeur(s) et misère(s) des genres (vidéo)ludiques », 28-30 juin 2017 à Montréal.
3. Évaluation d'un article pour la revue *GAME. The Italian Journal of Game Studies*, juin 2016.
4. Membre étudiante de l'Association canadienne d'études vidéoludiques / Canadian Game Studies Association (ACÉV / CGSA).
5. Membre étudiante de l'Association canadienne d'études cinématographiques / Film Studies Association of Canada (ACÉC / FSAC)
6. Membre du comité éditorial de la revue *Kinephanos* ([www.kinephanos.ca](http://www.kinephanos.ca)).

**Montréal, avril 2019.**