

# Carl Therrien

carl.therrien@gmail.com

---

## Formation Scolaire

- 2005- : **Doctorat en Sémiologie**  
Université du Québec à Montréal
- Thèse : *L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo*
- 2001-2004 : **Maîtrise en Études Cinématographiques**  
Université de Montréal
- Mémoire : *La problématique de la transparence revisitée par le jeu vidéo*
- 2000-2001 : **Mineur en Arts et Sciences**  
Concentrations : littérature comparée, études cinématographiques  
Université de Montréal
- 1998-2000 : **Majeur en Études Cinématographiques**  
Université de Montréal

## Bourses et Distinctions

- Bourses d'excellence du FQRSC :  
Doctorat – 60 000 \$ (dernier versement : automne 2008)  
Maîtrise – 15 000 \$
- Palmarès de la doyenne de l'Université de Montréal :  
Maîtrise (moyenne : 4.2/4.3)  
Baccalauréat (moyenne : 3.8/4.3)

## Expérience Professionnelle

- Hiver 2009 : **Chargé de cours**  
Université du Québec à Montréal, département d'études littéraires  
Responsable : Anne Élane Cliche
- LIT3830 – Sémiologie
- Automne 2006 : **Enseignant**

Collège Jean de Brébeuf, Montréal  
Responsable : Claude Chabot

CIN 512 BR – Histoire du cinéma

2001-2009 : **Auxiliaire de recherche**

Université de Montréal  
Responsable : Bernard Perron

Projet CRSH : « De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique : étude générique du jeu vidéo d'horreur » (2008 - 2011)

- Dépouillement historique et notionnel
- Conception théorique et méthodologique

Projet CRSH : « Histoire et théorie du cinéma interactif des premiers temps » (2005 - 2008)

- Recensement des oeuvres pertinentes
- Conception d'un système de description des oeuvres
- Archivage des oeuvres phares

Projet CRSH : « Dépouillement du *Montreal Daily Star* » (été 2005)

GRAFICS (Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique)

Projet FCAR : « La spectature, une activité ludique » (2001-2004)

Projet CRSH : « Pour une approche ludique du cinéma » (2001-2004)

- Bibliographie extensive
- Lecture critique des documents recensés
- Conception d'une base de données : *Ludiciné* : <[www.ludicine.ca](http://www.ludicine.ca)>

## Comités de lecture et d'organisation

Comité organisateur, colloque international *Pensée après la tombée de la nuit. Bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur*, Montréal, avril 2009.

Comité de lecture, « Jouer », *Intermédialités*, No 9, printemps 2007.

Comité de lecture, *Kinephanos*, <<http://www.kinephanos.ca/>>

Rédacteur en chef, *Artifice, la culture en profondeur*, 2002-2003

<<http://www.webbynerd.com/artifice/>>, Montréal

## Compétences

- Très bonne maîtrise du français et de l'anglais, parlé et écrit
- Aptitude à la recherche
- Familiarité avec l'informatique (Windows XP, Word, Powerpoint, Access, FileMaker Pro, Internet)
- Expérience pédagogique acquise à la suite du séminaire *La pratique de l'enseignement supérieur* (PLU 6035, Université de Montréal, automne 2001)
- Maîtrise des connaissances générales (historiques et théoriques) propres aux études cinématographiques, à l'étude des nouveaux médias et aux études littéraires

## Réalisations

### Publications

- « Making Sense in Ludic Worlds. The Idealization of Immersive Postures in Movies and Video Games », actes du colloque DIGRA *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, Brunel University, West London, à paraître en 2009.
- « Video Games Caught Up In History. Accessibility, Teleological Distortion and Other Methodological Issues », in *Before the Crash: Early Video Game History* (sous la direction de M. J. P. Wolf), Detroit: Wayne State University Press, à paraître en 2009.
- « Games of Fear. A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games », in *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play* (sous la direction de B. Perron), Jefferson: McFarland & Company, à paraître en 2009.
- « Reception Studies », *Video Game Theory Reader 2* (sous la direction de M. J. P. Wolf et B. Perron), Routledge, 2009.
- Perron, Bernard, Dominic Arsenault, Martin Picard et Carl Therrien. « Methodological Questions in Interactive Film Studies », *New Review of Film and Television Studies*, Vol. 6, No. 3, Décembre 2008, p. 233-252.
- « CD-ROM Games », in *The Video Game Explosion A History from PONG to PlayStation and Beyond* (sous la direction de M. J. P. Wolf), Wesport: Greenwood Press, 2007, p. 121-125.
- « Graphics in Video Games », in *The Video Game Explosion A History from PONG to PlayStation and Beyond* (sous la direction de M. J. P. Wolf), Wesport: Greenwood Press, 2007, p. 239-250.
- « >>Pointez-et-cliquez ici<< Les figures d'interactivité dans le cinéma interactif des premiers temps » (en collaboration avec Bernard Perron), Actes du 13<sup>ème</sup> colloque international d'études cinématographiques *Lo stile cinematografico/Film Style*, Udine: Forum, 2007, p. 395-403.
- « Le cinéma sous l'emprise du jeu. Références ludiques et mise au jeu dans le cinéma contemporain », in *Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines* (sous la direction de D. Rivière), Paris : Dis Voir, 2006, p. 92-104.

- « Webographie annotée sur Silent Hill », in *Silent Hill: Il motore del terrore* (B. Perron), Milan: Costa & Nolan, 2006.
- « L'appel de la simulation. Deux approches du design vidéoludique », in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéo-ludique* (sous la direction de S. Genvo), Paris: L'Harmattan, 2005.

## Communications et conférences

- « Seeing Through, Performing More. The Idealization of Immersive Postures », 2<sup>ème</sup> édition de la conférence *Interacting with Immersive Worlds*, Université Brock, St. Catharines, juin 2009.
- « Jeux de peur. Un survol historique de l'horreur vidéoludique », *Penser après la tombée de la nuit. Bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur*, Montréal, avril 2009.
- « Immersion, émotion, gratification. L'implication affective au cinéma et dans le jeu vidéo » et « Les utopies immersives dans le jeu vidéo », *Morphose*, cycle de formation organisé par Ubisoft, Montréal, novembre 2008.
- « First Person Horror. Emotional Complexity in Fiction », dans le cadre du cours « Special Topics in Fine Arts: Horror and Fantasy Films » (FFAR 298A, Université Concordia, professeur : Sébastien Babeux), Montréal, avril 2008.
- « Immersion fictionnelle et jeu vidéo », dans le cadre du séminaire « Narration et jeux vidéo » (DEJ 6004, programme : DESS en design de jeu vidéo, Université de Montréal, professeur : Dominic Arsenault), Montréal, mars 2008.
- « De la "sortie de Spacewar! des laboratoires de MIT" à Gears of War, ou comment l'image vidéoludique est devenue plus cinématographique » (en collaboration avec Bernard Perron), *Faites vos jeux!*, conférence organisée dans le cadre du Festival du Nouveau Cinéma, Montréal, octobre 2007.
- « Immersion and the Ideal of Transparency », 1<sup>ère</sup> édition de la conférence *Interacting with Immersive Worlds*, Université Brock, St. Catharines, juin 2007.
- « Beyond Good and Evil : The Buddy Game », atelier « Cooperating with AI » (en collaboration avec Bernard Perron, Dominic Arsenault et Bart Simon), rencontre inaugurale du CGSA (Canadian Game Studies Association), Université York, Toronto, septembre 2006.
- « L'illusion du cinéma interactif » (en collaboration avec Bernard Perron), 74<sup>ème</sup> congrès de l'ACFAS, colloque *Interactivité et formes narratives*, Montréal, mai 2006.
- « >>Pointez-et-cliquez ici<< Les figures d'interactivité dans le cinéma interactif des premiers temps » (en collaboration avec Bernard Perron), 13<sup>ème</sup> colloque international d'études cinématographiques d'Udine, *Film Style*, Udine, mars 2006.
- « L'histoire à tout prix ? L'importance du récit dans le jeu vidéo » (en collaboration avec Dominic Arsenault), festival Arcadia, Montréal, novembre 2005.

- « Immersion fictionnelle... immersion médiatique ? La posture ambivalente convoquée par *Splinter Cell* », Journée *Splinter Cell*, organisée conjointement par GAMECODE (Université Concordia) et le département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal, Montréal, avril 2005.
- « Le jeu vidéo et les autres arts », 72<sup>ème</sup> congrès de l'ACFAS, discipline : études cinématographiques, Montréal, mai 2004.
- « Jeu vidéo : ce n'est pas du cinéma » (en collaboration avec Bernard Perron), colloque du LANTISS (Laboratoire de recherche sur les nouvelles technologies de l'image, de la scène et du son), *Questions sur des arts en mutation. Pensée et pratique*, Université Laval, Québec, mars 2004.
- « La liberté en trop : jeu vidéo et narration », 71<sup>ème</sup> congrès de l'ACFAS, discipline : études cinématographiques, Rimouski, mai 2003.