

Carl Therrien

4840 Boul. Édouard-Montpetit app. 6 Montréal (Québec) H3W 1P8
(514) 738 4793 carl.therrien@gmail.com

Formation Scolaire

- 2010- : Stage Postdoctoral
Stanford Libraries, Palo Alto
- Projet : « *Pour obtenir de l'aide, appuyez sur X* ». *L'avènement du paradigme d'assistance dans le design de jeu vidéo*
- 2005-2010 : Doctorat en Sémiologie
Université du Québec à Montréal
- Thèse : *Illusion, idéalisation, gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo* (mention : excellent)
- 2001-2004 : Maîtrise en Études Cinématographiques
Université de Montréal
- Mémoire : *La problématique de la transparence revisitée par le jeu vidéo*
- 2000-2001 : Mineure en Arts et Sciences
Concentrations : littérature comparée, études cinématographiques
Université de Montréal
- 1998-2000 : Majeure en Études Cinématographiques
Université de Montréal

Bourses et Distinctions

Bourses d'excellence du FQRSC
Post doctorat – 60 000 \$
Doctorat – 60 000 \$
Maîtrise – 15 000 \$

Bourse d'excellence du CRSH
Doctorat – 20 000 \$

Palmarès de la doyenne de l'Université de Montréal :
Maîtrise (moyenne : 4.2/4.3)
Baccalauréat (moyenne : 3.8/4.3)

Compétences

- Très bonne maîtrise du français et de l'anglais (parlé et écrit)
- Aptitudes pédagogiques (formation: séminaire *La pratique de l'enseignement supérieur*, PLU 6035, Université de Montréal)
- Maîtrise des connaissances générales (historiques et théoriques) propres aux études cinématographiques, à l'étude des nouveaux médias et aux études littéraires
- Familiarité avec l'informatique (logiciels : Windows, Word, PowerPoint, FileMaker Pro, Photoshop)

Expérience Professionnelle

- Automne 2011 : **Professeur invité**
JEU 1001 – Histoire du jeu vidéo
JEU 1003 – Jeu vidéo et cinéma
JEU 1004 – Immersion et expériences médiatisées
Université de Montréal, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
- Automne 2009 : **Chargé de cours**
DEJ 6004 – Narration et jeu vidéo
Université de Montréal, école de design
Responsable : Louis Martin Guay
- Matériel pédagogique
Recueil de texte (280 pages)
Présentations PowerPoint (700 diapos)
- Hiver 2009 : **Chargé de cours**
LIT 3830 – Sémiologie
UQAM, département d'études littéraires
Responsable : Anne Élane Cliche
- Matériel pédagogique
Recueil de texte (200 pages)
Présentations PowerPoint (600 diapos)
- Automne 2006 : **Enseignant**
CIN 512 BR – Histoire du cinéma
Collège Jean de Brébeuf, Montréal
Responsable : Claude Chabot
- Matériel pédagogique
Présentations PowerPoint (600 diapos)

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 œuvres pertinentes
- Conception d'un système de descripteurs
- 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>

Réalisations

Chapitres de livres

« Immersion », in *The Routledge Companion to Video Game Studies* (edited by Mark J. P. Wolf and Bernard Perron), New York: Routledge, forthcoming 2013.

« From the deceptively simple to the pleurably complex. The rise of the cooperative address in video game design », in *the Handbook of Digital Games* (edited by Harry Agius and Marios Angelides), IEEE Press, à paraître en 2013.

« La présence vidéoludique : de l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction », in *Agents, avatars et personnages virtuels : entre effets de présence et performativité* (sous la direction de Louise Poissant et Renée Bourassa), Les éditions de l'Université du Québec à Montréal, à paraître en 2012

« 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, 2012.

« 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, 2009, p. 26-45.

- « Reception Studies », *Video Game Theory Reader 2* (sous la direction de M. J. P. Wolf et B. Perron), New York: Routledge, 2009, p. 380-81.
- « CD-ROM Games », in *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation and Beyond* (sous la direction de M. J. P. Wolf), Westport: Greenwood Press, 2008, 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), Westport: Greenwood Press, 2008, p. 239-250.
- « 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.
- « 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, p. 175-194.

Articles dans des revues scientifiques

- « Da *Spacewar!* a *Gears of War*, o come l'immagine videoludica è devintata più cinematografica » (« 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), *bianco e nero*, No 564, mai-août 2010, p. 40-50.
- « Methodological Questions in Interactive Film Studies » (en collaboration avec Bernard Perron, Dominic Arsenault et Martin Picard, *New Review of Film and Television Studies*, Vol. 6, No. 3, Décembre 2008, p. 233-252.

Actes de colloque

- "Réapprendre à voir, réapprendre à agir. L'immersion vidéoludique entre concrétisation et irréalisation », détails...
- « 'To get help, please press X'. The rise of the assistance paradigm in video game design », Actes du colloque DIGRA *Think Design Play*, École des Arts d'Utrecht, Pays-Bas, septembre 2011.
- « 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, septembre 2009. Disponible en ligne : <<http://www.digra.org/dl/db/09287.11415.pdf>>
- « >>Pointez-et-cliquez ici<< Les figures d'interactivité dans le cinéma interactif des premiers temps » (en collaboration avec Bernard Perron), Actes du 13^{ème} colloque international d'études cinématographiques *Lo stile cinematografico/Film Style*, Udine: Forum, 2007, p. 395-403.

Entrées encyclopédiques

- « Interface », *The Johns Hopkins Guide to Digital Media and Textuality*, (sous la direction de Lori Emerson, Marie-Laure Ryan, Benjamin Robertson), The John Hopkins University Press, à paraître en 2013.
- « Graphics », « Interfaces », « CD-ROM games », « Pause function », « The 3DO Multiplayer », « Videotopia », « The PC Engine / Turbograf-16 », *Encyclopedia of Video Games* (sous la direction de Mark J.P. Wolf), Westport: Greenwood / ABC Clio Press, 2012.

Autres publications à caractère professionnel

« Entre monde et discours. Le récit vidéoludique », *Les Cahiers du jeu vidéo* (sous la direction d'Alexis Blanchet), No 4 (*Jeu vidéo et cinéma*), à paraître en 2013.

« Webographie annotée sur Silent Hill », in *Silent Hill: Il motore del terrore* (B. Perron), Milan: Costa & Nolan, 2006, p. 151-158.

Communications avec arbitrage

« Interactive Figures and Scare Tactics in the Survival Horror Genre » (en collaboration avec l'équipe de recherche Ludiciné, dirigée par Bernard Perron), conférence de la Canadian Game Studies Association, Université Concordia, Montréal, mai 2010.

« Making Sense in Ludic Worlds. The Idealization of Immersive Postures in Movies and Video Games », DiGRA. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, Brunel University, West London, septembre 2009.

« Seeing Through, Performing More. The Idealization of Immersive Postures », 2^{ème} 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.

« The History of Video Games: Teleological Illusion and Other Methodological Issues », *The Long History of New Media*, pré-conference dans le cadre de l'ICA, Université McGill, Montréal, 22 mai 2008.

« Immersion and the Ideal of Transparency », 1^{ère} 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^{ème} 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^{ème} colloque international d'études cinématographiques d'Udine, *Film Style*, Udine, mars 2006.

« Le jeu vidéo et les autres arts », 72^{ème} congrès de l'ACFAS, discipline : études cinématographiques, Montréal, mai 2004.

« La liberté en trop : jeu vidéo et narration », 71^{ème} congrès de l'ACFAS, discipline : études cinématographiques, Rimouski, mai 2003.

Conférences sur invitation (colloque)

« L'immersion dans les univers de fiction vidéoludiques : idéalisation de l'expérience », colloque international *Fictions, immersions et univers virtuels*, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Paris, 28-29 avril 2011.

« L'archivage du cinéma interactif » (en collaboration avec D. Arsenault, M. Picard, G. Roux-Girard et B. Perron), *Histoires et Archives, arts et littératures hypermédiatiques*, Biennale de Montréal 2009, Montréal, 30 avril 2009.

- « 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 fictionnelle... immersion médiatique ? La posture ambivalente proposée 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.
- « 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.

Conférences sur invitation (cours / séminaire)

- « The Quest for the Pleasurably Complex: The Rise of Assistance Systems in the History of Video Games », conférence organisée par BayCHI (Bay Area Computer Human Interaction Interest Group), Xerox PARC, Palo Alto, juillet 2011.
- « Immersed in Mediated Spaces. Playful Immersion and the Quest for Immediacy in Video Games », conférence organisée par le Berkeley Center for New Media, University of California – Berkeley, février 2011.
- « Illusion, idéalisation. L'immersion dans les univers ludiques », dans le cadre du séminaire « Concepts fondamentaux des jeux » (DEJ 6000, programme : DESS en design de jeu vidéo, Université de Montréal, professeur : Louis Martin Guay), Montréal, novembre 2010.
- « 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.

Conférences à caractère professionnel sans arbitrage

- « 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.
- « L'histoire à tout prix ? L'importance du récit dans le jeu vidéo » (en collaboration avec Dominic Arsenault), festival Arcadia, Montréal, novembre 2005.

Comités de lecture et d'organisation

Comité éditorial, *Loading...*, numéro spécial « Thinking After Dark », Vol 4, No 6, 2010.

Comité organisateur, colloque international *Penser 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 éditorial, *Kinephanos*, <<http://www.kinephanos.ca/>>

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

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

Associations

DIGRA (Digital Games Research Association)

CGSA (Canadian Game Studies Association)

Figura (UQAM)

TAG (Technoculture, Arts and Games, Université Concordia)