

Intermédialités

Notices biobibliographiques

Jouer

Numéro 9, printemps 2007

URI : id.erudit.org/iderudit/1005602ar

DOI : [10.7202/1005602ar](https://doi.org/10.7202/1005602ar)

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue intermédialités (Presses de l'Université de Montréal)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

(2007). Notices biobibliographiques. *Intermédialités*, (9), 185–187. doi:[10.7202/1005602ar](https://doi.org/10.7202/1005602ar)

Tous droits réservés © Revue Intermédialités, 2007

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne. [<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>]

The logo for Érudit, featuring the word "Érudit" in a bold, red, sans-serif font. The "É" has a distinctive shape with a red accent above it.

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. www.erudit.org

Notices biobibliographiques

Biobibliographical Notes

185

ESPEN AARSETH est directeur de recherche au Center for Computer Games Research à l'Institut de technologie de l'Université de Copenhague, et Professeur II au Département de média et de communications à l'Université d'Oslo. Il élabore actuellement une théorie ontologique du jeu en environnements virtuels. Avant de rejoindre le ITU, il a été professeur au Département de *humanistisk informatikk* de l'Université de Bergen, qu'il a cofondé en 1996. Il est également cofondateur et rédacteur en chef de *Game Studies* (Gamestudies.org), la première revue académique consacrée aux recherches sur le jeu vidéo. Il est l'auteur de *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Johns Hopkins University Press, 1997), une théorie comparée des médias portant sur le jeu et d'autres formes esthétiques.

SÉBASTIEN BABELUX détient une maîtrise en études cinématographiques de l'Université de Montréal et est présentement doctorant en sémiologie à l'Université du Québec à Montréal. Ses recherches portent principalement sur l'intertextualité et sur la notion d'interférence au cinéma. Il s'intéresse également aux jeux vidéo et aux nouvelles technologies. Il est actuellement chargé de cours à l'Université Concordia.

LUC COURCHESNE participe, depuis vingt-cinq ans, à l'émergence des arts médiatiques. Ses travaux portent d'abord sur le *portrait* interactif, puis, plus récemment, sur le *paysage*. Inventeur d'un nouveau dispositif qui permet l'immersion visuelle, il contribue par ses installations et ses images « panoscopiques » à transformer le spectateur de l'œuvre en visiteur. Il a réalisé depuis le début des années 1980 une trentaine d'installations qui ont été présentées dans le cadre de 83 expositions importantes dans 45 villes de 17 de pays sur quatre continents. Parmi ses installations, notons *Encyclopédie clair-obscur* (1987), *Portrait no. 1* (1990), *Portrait de famille* (1993), *Salon des ombres* (1996), *Paysage no. 1* (1997), *Passages* (1998),

Rendez-vous (avec un collectif de la SAT, 1999), *The Visitor: Living by Numbers* (2001), *Sans titre* (2004), *T'es où?* (2005) et *Catch & Run* (2006) avec Guillaume Langlois. Il est également le concepteur du *Panoscope 360* (2000), un dispositif de projection panoramique monocanal.

SUZANNE DE CASTELL est professeure à la Faculté d'éducation de la Fraser University où elle se spécialise dans les nouveaux médias, les études technologiques éducatives et l'apprentissage de la lecture. L'auteure a publié de nombreux articles concernant ces domaines de recherche. Elle a codirigé les livres *Literacy, Society and Schooling* (Cambridge University Press, 1986); *Language, Authority and Criticism* (Falmer Press, 1989) ainsi que *Radical Interventions* (SUNY Press, 1997).

186

NICOLAS DONIN est musicologue, responsable de l'équipe de recherche « Analyse des pratiques musicales » à l'Ircam-Centre Pompidou (UMR CNRS 9912). Ses travaux portent principalement, d'une part, sur l'histoire des pratiques d'écoute attentive et d'analyse musicale en France et en Allemagne depuis la fin du XIX^e siècle, d'autre part, sur les pratiques musicales savantes contemporaines, en particulier la composition et l'interprétation. Il est auteur de nombreuses publications, papier et multimédia, sur ces sujets.

MARIE FRASER est historienne de l'art et commissaire indépendante. Elle est professeure en art contemporain et muséologie au Département d'histoire de l'art de l'Université du Québec à Montréal et membre affiliée du CRI. Elle vient de réaliser l'exposition *raconte-moi / tell me* présentée au Musée national des beaux-arts du Québec (Québec) et au Casino-Luxembourg – Forum d'art contemporain (Luxembourg). Elle est commissaire invitée pour la prochaine édition du Mois de la photo à Montréal (septembre 2007).

JENNIFER JENSON est professeure associée de pédagogie et de technologie à la Faculté d'éducation à York University. Elle est l'auteure principale du livre *Policy Unplugged*, à paraître aux Presses universitaires McGill-Queen's.

DAVID MYERS est professeur distingué à l'école de Mass Communication de Loyola University en Nouvelle Orléans. Ses recherches sur les jeux vidéo et les nouveaux médias lui ont acquis une réputation internationale. Il travaille actuellement à une version augmentée de son ouvrage *The Nature of Computer Games: Play as Semiosis* (Peter Lang, 2003).

BERNARD PERRON est professeur agrégé en études cinématographiques au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. Il a entre autres codirigé pour Routledge les anthologies *The Video Game Theory Reader I* (2003) et *II* (à paraître en 2008) et rédigé *Silent Hill: Il motore del terrore* (Costa & Nolan, 2006), une analyse de la célèbre série de jeux vidéo d'horreur. Ses recherches portent sur l'avènement du montage, sur la cognition, la narration et le jeu dans le cinéma narratif, ainsi que sur le cinéma interactif et le jeu vidéo. Site web: <<http://cri.histart.umontreal.ca/Ludicine/>>.

MARIE-LAURE RYAN est une chercheuse indépendante originaire de Genève vivant au Colorado. Ses recherches portent sur les manifestations de la narrativité dans divers médias, tout particulièrement dans les nouveaux médias. Elle a publié *Possible Words, Artificial Intelligence and Narrative Theory* (University of Indiana Press, 1991), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Johns Hopkins University Press, 2001), et *Avatars of Story* (University of Minnesota Press, 2006). Elle a aussi codirigé *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (2005) et fait partie du comité de rédaction de la revue en ligne *Game Studies*.

NICOLAS XANTHOS est professeur de littérature et de sémiotique au Département des arts et lettres de l'Université du Québec à Chicoutimi. Ses recherches portent sur le dialogue romanesque, la narrativité et la littérature française contemporaine. Sur ces questions, il a publié plusieurs articles notamment dans *Littérature*, *Voix et images*, *Australian Journal of French Studies*, *RSSI*, *Protée*, dont il a codirigé, avec René Audet, le numéro « Actualités du récit: pratiques, théories, modèles » et *Tangence*, dont il a dirigé le numéro « Art et avatars de la conversation ». Il fera paraître chez Nota bene en 2007 un essai sur l'indice et le récit dans le roman policier. Il est membre régulier du centre de recherches Figura et membre associé du Centre de recherche interuniversitaire sur la littérature et la culture québécoise (CRILCQ).