


Philippe Bédard, Ph.D.

CONTACT

 4325 rue Panet
Pierrefonds
(Québec)
H9H 3A8

 514-240-3362

 bedphil@gmail.com

 www.bedphil.com

ÉDUCATION

Stage postdoctoral
Université Carleton
2020–2022

Projet intitulé : « Virtual Reality (dis)embodiment: Deconstructing the 'Empathy Machine' Discourse and 'Toxic Embodiment'. »

Ph.D. — Études
cinématographiques
Université de Montréal
2015–2020

Thèse intitulée: « Un regard hors de soi: Étude des rapports entre corps, caméra et espace dans l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma. »

M.A. — Études
cinématographiques
Université Concordia
2013–2015

Mémoire intitulé :
« Situating the Camera:
Third-Person Images and
the Question of Point of
View in Narrative
Cinema ».

B.F.A. — Études
cinématographiques
Université Concordia
2010–2013

COMPÉTENCES

- Recherche scientifique
- Rédaction (rapports, articles, critiques, etc.)
- Communication orale (conférences, entrevues, etc.)
- Organisation d'événements
- Enseignement et accompagnement pédagogique
- Rédaction de demandes de subvention

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Chercheur et rédacteur

2019 – présent

Xn Québec – Association des producteurs d'expérience numérique (www.xnquebec.co/)

- Assurer un suivi constant des tendances affectant l'industrie de la création numérique;
- Coordonner les équipes de recherche au cours d'un processus de collecte de données qualitatives;
- Publier des textes, y compris des rapports de recherche, des comptes rendus d'événements et des textes de réflexion sur l'actualité;
- Représenter l'entreprise et la communauté auprès du public et de nos partenaires lors d'événements.

Principaux livrables :

Rapports

Crafting a Market for Independent XR (25 mai 2022). <https://independent-xr-market.org/>
« Étude sur les actions prioritaires pour soutenir la XR : Analyse des stratégies de rayonnement et de promotion internationales dans le secteur de la production XR canadienne » (juillet 2022).

Articles

- « Perspectives sur le rapport annuel des tendances du FMC 2023 », *Xn Québec* (2 février, 2023).
- « Comment l'industrie de l'audiovisuel peut-elle s'adapter à l'évolution des outils IA? », *Xn Québec* (3 mars, 2023).
- « Réflexions sur la Distribution XR #3 — Une question d'éducation », *Crafting a Market for Independent XR* (2 novembre 2022).
- « Réflexions sur la Distribution XR #2 — Quel marché? » *Crafting a Market for Independent XR* (12 septembre 2022).
- « Réflexions sur la Distribution XR #1 — Une ligne du temps en mouvement », *Crafting a Market for Independent XR* (20 juillet 2022).

Chercheur postdoctoral

2020 – présent

Université Carleton (2020–2022) / Université McGill (2022 – présent)

- Mener des projets de recherche dans les domaines du cinéma et des médias numériques;
- Diffuser les résultats de la recherche au moyen de diverses activités, y compris des articles évalués par des pairs et des présentations lors de conférences internationales;
- Organiser des conférences et d'autres activités de partage des connaissances.

Principaux livrables :

« Adventures Beyond Anthropocentrism in Virtual Reality Art ». *AN-ICON: Studies in Environmental Images* n° 2 (2023) : 89-112.
« Trajectoires du montage à l'ère du numérique ». *Écrans* 1, n° 17 (2022): 227-250.
« Virtual Production and the Transformation of Cameras Mechanical, Virtual, and Actual ». *Animation* 17, no. 2 (2022): 226–243.

Philippe Bédard, Ph.D.

514-240-3362

bedphil@gmail.com

www.bedphil.com

- Responsable de parcours – Parcours « Caméra d’action »** 2017–2022
Encyclopédie des techniques et technologies cinématographiques (www.encyclo-technes.org)
- Mener des recherches sur l’élaboration de caméras portatives pour les sports extrêmes et de pratiques connexes;
 - Archiver les documents pertinents à l’objet de la recherche à l’aide de métadonnées;
 - Rédiger une série de textes visant à présenter le sujet à un large public.
- Principaux livrables :
- « Caméra d’action. » *Encyclopédie raisonnée TECHNÈS*. Entrée encyclopédique (2022), <https://encyclo-technes.org/fr/parcours/tous/camera-action>
- Webmestre** 2019–2022
Association canadienne d’études cinématographiques (<http://filmstudies.ca>)
- Gérer le site Web officiel de l’Association;
 - Assurer la maintenance nécessaire et la mise à jour du site Web en fonction des demandes du comité exécutif et des membres de l’association.
- Rédacteur en chef** 2016 – 2018
Synoptique: An Online Journal of Film and Moving Image Studies
- Diriger une équipe de bénévoles et superviser leur travail aux différents niveaux d’une revue scientifique;
 - Rédiger et faire circuler les appels à communications;
 - Trouver et collaborer avec les évaluateurs externes.
- Principaux livrables:
- « Introduction to Issue 7.1 “High, Low & Everything in Between: The Birth and Death of Labels in Film Studies” ». Co-écrit avec Isabelle Lefebvre pour *Synoptique : An Online Journal of Film and Moving Image Studies* 7, n° 1 (Printemps 2018): 6-9.
- « The Protean Camera ». *Synoptique: An Online Journal of Film and Moving Image Studies* 5, n° 2 (Hiver 2017): 15-36.
- « Introduction to “Cinema and Technologies of Movement” ». Co-écrit avec Jordan Gowanlock et Theo Stojanov pour *Synoptique : An Online Journal of Film and Moving Image Studies* 5, n° 2 (hiver 2017): i-v.
- Assistant de recherche** 2016 – 2018
TECHNÈS : Partenariat international de recherche sur le cinéma et la technologie
- Projet thésaurus (2017) :**
- Trier et organiser plus de 3000 termes décrivant les professions, les dispositifs et les fonctions du cinéma et de ses techniques;
 - Assembler des catégories thématiques et attribuer des relations hiérarchiques aux termes;
 - Gérer les définitions et les connexions entre les termes à l’aide d’un logiciel de gestion du vocabulaire (GINCO)
- Projet « caméras » (2016) :**
- Rechercher dans les archives de la Cinémathèque québécoise des documents relatifs à une cinquantaine de caméras et d’appareils techniques sur lesquels plusieurs projets au sein de TECHNÈS se sont concentrés;
 - Numériser et cataloguer les documents pertinents;
 - Construire et organiser une base de données des résultats;
 - En assurer la transmission et la continuation du projet de recherche.

ORGANISATION D'ÉVÉNEMENTS

Table ronde : « La XR dans le monde autochtone »

29 mars 2022

Description : Organisée à la suite de la résidence de création XR du Wapikoni Mobile, cette table ronde visait à partager les apprentissages et à poser des questions sur les problèmes d'accessibilité des technologies XR dans un contexte autochtone. **Responsabilités** : Mettre en place le webinaire Zoom; concevoir les thèmes et les enjeux abordés lors de l'événement; faciliter la discussion.

Table ronde : « Défricher le terrain en XR »

17 mai 2021

Description : Cette conférence a été organisée dans le cadre du Forum NUMIX (<https://www.xnquebec.co/forum-numix-2021/>), un événement organisé pour les professionnels de l'industrie créative au Québec et en Europe. La conférence comprenait des études de cas par des experts dans le domaine de la XR. Les présentations ont porté sur les modèles d'affaires et les stratégies de distribution. **Responsabilités** : Constitution d'un groupe d'experts dans le domaine de la XR, comprenant des représentants du Centre PHI, d'Atlas V, de HTC VIVE et du MIT; animer la discussion sur une plateforme virtuelle.

Immersion et innovation technologique

26-30 octobre 2020

Responsabilités : Rédiger une proposition de subvention Connexion du CRSH (25 000 \$); concevoir le thème de l'événement et rédiger un appel de communications bilingue; diffuser l'appel à communications dans l'ensemble des réseaux universitaires à l'échelle internationale; évaluer les propositions et communiquer avec les présentateurs sélectionnés; communiquer avec les présentateurs, les partenaires et les participants à l'aide d'une variété d'outils (médias sociaux, listes de diffusion, etc.); transformer l'événement en un format virtuel dès mars 2020; créer et gérer le site Web de l'événement (colloqueimmersivite.com) ainsi que les plateformes de médias sociaux; diriger l'équipe technique et déléguer les tâches (conception graphique, communications, support Zoom, etc.); modérations de conférences et de tables rondes; co-diriger la publication d'un ouvrage collectif avec Amsterdam University Press.

Table ronde : « Repenser la création immersive »

28 octobre 2020

Description : Organisée dans le cadre du colloque sur l'immersion et l'innovation technologique, cette table ronde s'est tenue dans un espace virtuel construit à l'intérieur de VRChat par le Centre PHI et a été diffusée en direct sur Facebook (<https://fb.me/e/1OdyjGINA>). **Responsabilités** : Communiquer avec des expertes dans le domaine (Sandra Rodriguez, Marie-Pier Gauthier, Maude Thibodeau); organiser la production et la diffusion de l'événement avec les équipes du Centre PHI; trouver une source de financement pour permettre cet événement; modérer la table ronde, vivre à l'intérieur d'un espace virtuel créé par PHI au sein de VRChat.

BOURSES ET SUBVENTIONS REÇUES

CRSH : Bourse postdoctorale	2022–2024
FRQSC : Bourse postdoctorale	2020–2022
CRSH : Subvention Connexion (collaborateur)	2020
Mitacs : Bourse de recherche Globalink	2019
Fédération Wallonie-Bruxelles International : Bourse de recherche	2019
CRSH : Joseph-Armand Bombardier — Bourse de doctorat	2016–2019
FRQSC : Bourse de doctorat (confisquée au profit du CRSH)	2016
CRSH : Joseph-Armand Bombardier — Bourse de maîtrise	2014–2015

JURYS

Résidence de Création CAM x Zú	2023
Prix NUMIX — Xn Québec (www.numix.ca)	2021
XR Awards — XR Must (www.xrmust.com)	2020 – présent
Prix « Jeunes Créateurs » — TECHNÈS (www.technes.org)	2018 – présent
Prix de l'essai étudiant — FSAC (www.filmstudies.ca)	2017–2018