

Philippe Bédard, PhD

philippebedard@cunet.carleton.ca • bedphil@gmail.com • www.bedphil.com

POSITIONS ACTUELLES

- Chercheur postdoctoral** 2022 – 2024
McGill University
Projet de recherche : « Making Space(s) for Empathy: Ethical Considerations for the Exhibition of Virtual Reality Experiences ».
- Programmateur — FNC Explore** 2023 – présent
Festival du Nouveau cinéma
Responsabilités : Programmer une sélection d’œuvres immersives et interactives pour la section Explore du Festival du Nouveau Cinéma; organiser une série de conférences et d’activités dans le cadre du FNC Forum; représenter le Festival dans le d’événements internationaux.
- Chercheur et rédacteur** 2022 – présent
Xn Québec
Responsabilités : Assurer une veille sur les enjeux touchant l’industrie de la création numérique au Québec; participer aux diverses activités de recherche de l’entreprise; rédiger des textes, incluant des compte rendus d’événements, des réflexions sur l’actualité et des rapports de recherche; représenter la compagnie et la communauté auprès du public et de nos partenaires lors d’événements.
-

FORMATION

- Chercheur postdoctoral** 2020 – 2022
Carleton University
Projet de recherche : « Réalité Virtuelle et (dés)incarnation : Déconstruire la rhétorique de la “machine à empathie” et le problème de l’ “incarnation toxique” ».
- Doctorat — Études cinématographiques** 2015-2020
Université de Montréal
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 »
- Master of Arts — Film Studies** 2013-2015
Concordia University
Mémoire intitulé : « Situating the Camera : Third-Person Images and the Question of Point of View in Narrative Cinema »
- Bachelor of Fine Arts — Film Studies Specialization** 2010-2013
Concordia University
-

PRIX ET BOURSES

- Conseil de recherche en sciences humaines (CRSH) : Bourse postdoctorale** 2022–2024
- Fonds de Recherche du Québec — Société et Culture (FRQSC) : Bourse postdoctorale** 2020–2022
- CRSH : Subvention Connection (collaborateur)** 2020
- Mitacs : Bourse de recherche Globalink** 2019
- Fédération Wallonie-Bruxelles International : Bourse de recherche** 2019
- Université de Montréal : Bourse d’excellence** 2018
- CRSH : Joseph-Armand Bombardier — Bourse de doctorat** 2016–2019

FRQSC : Bourse de recherche doctorale (refusée en faveur d'une bourse CRSH)	2016
Faculté des Études Supérieures et Postdoctorales, U. de Montréal : Bourse d'excellence	2015–2016
CRSH : Suppléments pour études à l'étranger Michael-Smith	2015
CRSH : Joseph-Armand Bombardier — Bourses de maîtrise	2014–2015
School of Graduate Studies, Concordia University : Hydro-Québec Graduate Award	2013–2014
Ministère de l'Enseignement des Loisirs et du Sport du Québec : Bourse de mobilité étudiante	2012–2013

EXPÉRIENCE EN ENSEIGNEMENT ET ENCADREMENT

Chargé de cours – Cinema and technology (FILM3808) Carleton University	2021 – présent
Responsabilités : Concevoir un cours de premier cycle sur le thème du cinéma et des technologies; adapter le cours pour l'enseignement à distance; créer une série d'activités pédagogiques adaptées au contexte de l'enseignement en ligne pendant une pandémie; créer et maintenir une plateforme d'aide à l'apprentissage en ligne; corriger les examens et les travaux de 30 étudiants.	
Chargé de cours – Cinéma et technologies numériques (CIN-2113) Université de Montréal	2018
Responsabilités : Concevoir un cours de niveau universitaire; identifier un corpus théorique approprié, en français et en anglais; mettre en œuvre une plateforme en ligne d'aide à l'apprentissage; diriger un auxiliaire d'enseignement.	
Conférencier invité Université Laval	20 février 2023
« La GoPro et le décentrement anthropologique. » Sur invitation de Jean-Sébastien Houle dans le cadre du cours « Cinéma actuel ».	
Université de Montréal	11 octobre 2022
« Camera d'action ». Sur invitation de Rémy Besson dans le cadre du séminaire « Cinéma et innovations technologiques ».	
Université de Montréal	23 septembre 2021
« <i>Care y Arena</i> ». Sur invitation de Rémy Besson dans le cadre du cours « Cinéma documentaire ».	
Université de Montréal	18 mars 2020
« Le cinéma de la corporalité I : Rapports caméra-corps-espace dans le cinéma contemporain ». Sur invitation de Charlotte Dronier dans le cadre du cours « Courants du cinéma contemporain ».	
Université de Liège, Belgique	7 mai 2019
« Pas de deux: Rapports entre caméra, corps, et espace dans la danse filmée ». Sur invitation de Prof. Dick Tomasovic dans le cadre du cours « Mise en scène ».	
Université de Liège, Belgique	23 avril 2019
« L' espace au cinéma: Relations entre caméra, corps, et espace ». Sur invitation de Prof. Dick Tomasovic dans le cadre du cours « Question d'esthétique ».	
Université de Grenoble, France	19 avril 2019
« La machine subjective: Cinéma, VR, Dispositif ». Sur invitation d'Alice Lenay dans le cadre du séminaire "Litt & Arts : Arts, Savoirs & Indisciplines ».	
Hochschule Luzern, Suisse	17 avril 2019
« Documenting the Everyday: GoPro, Mobilography, Bodies ». Sur invitation de Prof. Florian Krautkrämer dans le cadre du cours « Documenting the Everyday ».	
Auxiliaire d'enseignement Université de Montréal / Concordia University	2013 – 2017
Responsabilités : Assister l'enseignant dans la gestion de classe; correction des travaux (qualité de la langue, structure; méthodologie, etc.); soutien des étudiants; gestion de la plateforme en ligne d'aide à l'apprentissage; gestion de crise (plagiat, abandon, etc.).	

PUBLICATIONS SCIENTIFIQUES

- « The Subjective Apparatus: First-Person Films and the Fundamental Subjectivity of Virtual Reality ». *Journal of Cinema and Media Studies* (Prévu pour le numéro 64.1, automne 2024).
- « Virtuality+: The Physical Body in Virtual Reality and the Path Toward Augmented Virtuality ». *Aisthesis. Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico* 15, n° 2 (accepté).
- « The Many Births of Virtual Reality : Genealogies of Contemporary VR ». Dans *States of Immersion : Bodies, Media, Technologies*, sous la direction de Philippe Bédard, Alanna Thain, et Carl Therrien (accepté).
- « Closing the Gap: Storytelling in Nonfiction Virtual Reality ». *Revue Canadienne d'Études Cinématographiques* 32, n°1 (printemps 2023): 87–105. <https://doi.org/10.3138/cjfs-2022-0031>.
- « Adventures Beyond Anthropocentrism in Virtual Reality Art ». *AN-ICON: Studies in Environmental Images* n° 2: 89-112. <https://doi.org/10.54103/ai/18458>
- « The Shape of Motion: Cinema and the Aesthetics of Movement by Jordan Schonig ». *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies* 62, n°1 (Automne 2022), 196-200.
- « 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 : An interdisciplinary journal* 17 (sous presse).
- « Caméra d'action ». Encyclopédie raisonnée TECHNÈS. Dans le cadre du partenariat international de recherche TECHNÈS. <https://encyclo-technes.org/fr/parcours/tous/camera-action>
- « Points of Anchorage : Exo-Centric Images and the Perceptual Relativity of Camera Movement », *Cinema & Cie* 22, n° 38 (2022), 37–53. <https://doi.org/10.54103/2036-461X/16883>
- « Faire corps avec la caméra : Expérimentations esthétiques et phénoménologie alternative du mouvement chorégraphique ». Chapitre co-écrit avec Charlotte Dronier pour *Un cinéma en mouvement : Portabilité des appareils et formes filmiques*, sous la direction de Richard Bégin, Thomas Carrier-Lafleur, et Gilles Mouëllic. 159–182. Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 2022.
- « Going beyond the human perspective : GoPro cameras and (non)anthropocentric ways of seeing ». Dans *Versatile camcorders: Looking at the GoPro movement*, sous la direction de Winfried Gerling et Florian Krautkrämer, 45-61. Berlin : Kadmos, 2021.
- « Le cinéma sans caméra ? Repenser les usages de la “caméra” à l'ère du cinéma virtuel ». *Écrans* 13, n°1 (2020), 207-223.
- « L'espace exo-centrique au cinéma ». *Écranosphère*, « Mutations Méditiques » (2020). <http://www.ecranosphere.ca/article.php?id=81>
- « La machine subjective ? Les appropriations cinématographiques des dispositifs immersifs contemporains. » *Revue Canadienne d'Études Cinématographiques* 28, n° 1 (printemps 2019): 66-92. doi : 10.3138/CJFS.28.1.2019-0012.
- « 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.
- « Disembodied perspective : Third-person images in GoPro videos ». *Alphaville : Journal of Film and Screen Media* 9 (été 2015), <http://alphavillejournal.com/Issue9/HTML/ArticleBedard.html>

PUBLICATIONS CULTURELLES ET VULGARISATION

- « Pourquoi vous devriez vous rendre au Gala des PRIX NUMIX 2023 ? Nos jurées ont la réponse ! », Xn Québec (24 mai 2023). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/gala-numix-2023/>
- « La Tournée Xn Chez Thinkwell Studio : Découvrir le savoir-faire québécois et créer de nouveaux ponts avec les industries européennes », *Xn Québec* (16 mai, 2023). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/tournee-xn-thinkwell-2023/>

- « Guide pratique pour intégrer et accompagner un.e stagiaire en entreprise », *Xn Québec* (5 mai, 2023). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/guide-pratique-pour-integrer-et-accompagner-un-e-stagiaire-en-entreprise/>
- « Cinq expos immersives à découvrir ce printemps à Montréal », *Xn Québec* (21 avril 2023). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/cinq-expos-a-decouvrir/>
- « Les pionnières du numérique – #03 Recherche et création dans le secteur des arts numériques avec Lynn Hughes, Université Concordia », *Xn Québec* (30 mars 2023). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/les-pionnieres-du-numerique-03-recherche-et-creation-dans-le-secteur-des-arts-numeriques-avec-lynn-hughes-universite-concordia/>
- « Les pionnières du numérique – #02 Le monde du balado jeunesse avec Prune Lieutier, La puce à l'oreille », *Xn Québec* (17 mars 2023). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/les-pionnieres-du-numerique-02-balado/>
- « Les pionnières du numérique – #01 La transformation numérique des musées avec Ana-Laura Baz, Musée de la civilisation », *Xn Québec* (8 mars 2023). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/les-pionnieres-du-numerique-01-transformation-numerique/>
- « Comment l'industrie de l'audiovisuel peut-elle s'adapter à l'évolution des outils IA? », *Xn Québec* (3 mars 2023). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/industrie-ia-evolution/>
- « La tournée Xn chez OASIS immersion : Repenser la création immersive », *Xn Québec* (22 février 2023). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/la-tournee-xn-chez-oasis-immersion-repenser-la-creation-immersive/>
- « Perspectives sur le rapport annuel des tendances du FMC 2023 », *Xn Québec* (2 février 2023). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/rapport-annuel-fmc-2023/>
- « De la réalité virtuelle au format immersif : Défis de l'exposition *transformé* », *Xn Québec* (27 janvier 2023). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/transforme-oasis-immersion/>
- « *Carry me home* : Une fenêtre vers les spectacles en multiréalité », *Xn Québec* (10 janvier 2023). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/carry-me-home-une-fenetre-vers-les-spectacles-en-multirealite/>
- « Bilan : La distribution XR indépendante en 2022 », *Crafting a Market for Independent XR* (21 décembre 2022). <https://independent-xr-market.org/bilan-distribution-b52cea128a45>
- « LAB7 : Nouveau lieu pour la création numérique à Montréal », *Xn Québec* (1 décembre 2022). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/lab7-montreal/>
- « Report | In Toronto, FIVARS in Fall 2022 », *XR Must* (November 14, 2022). <https://www.xrmust.com/xrmagazine/toronto-fivars-in-fall-2022/>
- « Réflexions sur la Distribution XR #3 — Une question d'éducation », *Crafting a Market for Independent XR* (2 novembre 2022). <https://independent-xr-market.org/reflexion-3-education-e9df8d7936a5>
- « Rencontres internationales du numérique à Montréal », *Xn Québec* (24 Octobre 2022). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/recontres-internationales-du-numerique-a-montreal/>
- « Editorial | NFT, XR Distribution... Report from FNC Forum 2022 », *XR Must* (17 octobre 2022). <https://www.xrmust.com/xrmagazine/fnc-forum-2022/>
- « Compte rendu du FNC Forum | 6-11 octobre 2022 », *Xn Québec* (13 octobre 2022). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/compte-rendu-fnc-forum-2022/>
- « Editorial | Back from Festival du Nouveau Cinéma (FNC) 2022 », *XR Must* (12 octobre 2022). <https://www.xrmust.com/xrmagazine/nouveau-cinema-fnc-2022/>
- « Compte rendu de FNC Explore 2022 | 5-16 octobre 2022 », *L'Effet Québec* (12 octobre 2022). <https://effetquebec.ca/decouvertes/compte-rendu-fnc-explore-2022/>
- « En direct du métavers : Compte rendu du panel “La création de contenus pour les métavers” », *Xn Québec* (15 septembre 2022). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/en-direct-du-metavers/>
- « Editorial | Coming back from Mutek Montreal Forum 2022 », *XR Must* (01 septembre, 2022). <https://www.xrmust.com/xrmagazine/editorialcoming-back-from-mutek-montreal-forum-2022/>
- « Questions d'hier, réponses de demain : Compte rendu MUTEK 2022 », *Xn Québec* (31 août 2022). <https://www.xnquebec.co/nouvelles-xn/questions-dhier-reponses-de-demain-compte-rendu-mutek-2022/>
- « Réflexions sur la Distribution XR #1 — Une ligne du temps en mouvement », *Crafting a Market for Independent XR* (20 juillet 2022). <https://independent-xr-market.org/reflexions-1-ligne-du-temps-4600fd044588>

- « Compte rendu de Tribeca immersive – 10 au 19 juin 2022 », *L'Effet Québec* (23 juin 2022). <https://effetquebec.ca/decouvertes/compte-rendu-de-tribeca-immersive-10-au-19-juin-2022/>
- « Plongée dans la XR canadienne – Portrait de LAB7 », *Québec/Canada XR* (12 avril 2022). <https://quebeccanadaxr.co/plongee-dans-la-xr-canadienne-portrait-de-lab7/>
- « Compte rendu de *Ciel à outrances* – Centre PHI », *L'Effet Québec* (4 mars 2022). <https://effetquebec.ca/decouvertes/compte-rendu-de-ciel-a-outrances/>
- « La Collection canadienne – 17 décembre 2021 – 29 avril 2022 », *L'Effet Québec* (4 mars 2022). <https://effetquebec.ca/decouvertes/collection-canadienne/>
- « Compte rendu de Sundance New Frontier 2022 », *L'Effet Québec* (8 février 2022). <https://effetquebec.ca/evenements/compte-rendu-de-sundance-new-frontier-2022/>
- « Plongée dans la XR canadienne – Portrait de Dark Slope (ON) », *Québec/Canada XR* (14 février 2022). <https://quebeccanadaxr.co/plongee-dans-la-xr-canadienne-portrait-de-dark-slope-on/>
- « Points de vue sur la Distribution XR — Myriam Achard et Julie Tremblay (PHI) », *Québec/Canada XR* (21 janvier 2022). <https://quebeccanadaxr.co/points-de-vue-sur-la-distribution-xr-myriam-achard-et-julie-tremblay-phi/>
- « Review | THE INFINITE : A Giant Leap for XR », *XR Must* (20 décembre 2021). <https://www.xrmust.com/xrmagazine/review-the-infinite-houston/>
- « Plongée dans la XR canadienne – Portrait de Patricia Bergeron (Leitmotiv) », *Québec/Canada XR* (10 décembre 2021). <https://quebeccanadaxr.co/plongee-dans-la-xr-canadienne-portrait-de-patricia-bergeron-leitmotiv/>
- « Deep Dive into Canadian XR – Plongée dans la XR canadienne – Portrait d'Audrey Pacart (Item 7) », *Québec/Canada XR* (02 novembre 2021). <https://quebeccanadaxr.co/plongee-dans-la-xr-canadienne-portrait-daudrey-pacart-item-7/>
- « Points de vue sur la Distribution XR — Antoine Cayrol (Atlas V, Astrea) », *Québec/Canada XR* (25 octobre 2021). <https://quebeccanadaxr.co/points-de-vue-sur-la-distribution-xr-antoine-cayrol-atlas-v-astrea/>
- « *We Live in an Ocean of Air*: The Essence of Breath (Review) », *XR Must* (03 octobre 2021). <https://www.xrmust.com/xrmagazine/review-we-live-ocean-air/>
- L'essence du souffle : Compte rendu de *We Live in an Ocean of Air* – Centre PHI (29 sept. 2021 – 16 jan. 2022) », *Québec/Canada XR* (29 septembre 2021). <https://quebeccanadaxr.co/lessence-du-souffle/>
- « Plongée dans la XR canadienne – Portrait d'Infinite Frame Media », *Québec/Canada XR* (21 septembre, 2021). <https://quebeccanadaxr.co/plongee-dans-la-xr-canadienne-portrait-infinite-frame-media/>
- « Points de vue sur la Distribution XR — Sebox Hung (VR FILM LAB, Taiwan) », *Québec/Canada XR* (27 août 2021). <https://quebeccanadaxr.co/distribution-xr-sebox-hung-vr-film-lab-taiwan/>
- « Plongée dans la XR canadienne – Portrait de Dpt », *Québec/Canada XR* (19 août, 2021). <https://quebeccanadaxr.co/plongee-dans-la-xr-canadienne-portrait-de-dpt/>
- « À la découverte de L'INFINI (21 juillet – 7 novembre 2021) », *Québec/Canada XR* (21 juillet 2021). <https://quebeccanadaxr.co/a-la-decouverte-de-linfini/>
- « Diving into Canadian XR – Portrait of Ziad Touma (Cousin Films) », *XR Must* (09 juillet 2021). <https://www.xrmust.com/xrmagazine/canadian-xr-cousin-films/>
- « Plongée dans la XR canadienne – Portrait de Cousin Films », *Québec/Canada XR* (29 juin 2021). <https://quebeccanadaxr.co/plongee-dans-la-xr-canadienne-portrait-de-cousin-films/>
- « Quelle machine à empathie? », *Québec/Canada XR* (9 juin 2021). <https://medium.com/regards-et-impressions/quelle-machine-a-empathie-3855b78410bd>
- « Virtuellement (et physiquement!) présent » *Québec/Canada XR* (18 mars 2020) <https://medium.com/@QuebecCanadaXR/carne-y-arena-19b41e0fbd>
- « Continuançe—Portrait XR » *Québec/Canada XR* (22 juin 2020) <https://medium.com/@QuebecCanadaXR/continuançe-portrait-xr-9276a430f2f5>
- « Playtime—Portrait XR » *Québec/Canada XR* (26 mai 2020) <https://medium.com/@QuebecCanadaXR/playtime-f38ecb21a37a>
- « Le temps réel s'invite au cinéma » *Synthèse* (25 mai 2020). <https://polesynthese.com/fr/le-temps-reel-sinvite-au-cinema/>
- « La Réalité Virtuelle est morte. Longue vie à la Réalité Virtuelle » *Québec/Canada XR* (8 mai 2020) <https://medium.com/regards-et-impressions/la-réalité-virtuelle-est-morte-longue-vie-à-la-réalité-virtuelle-d6e3a1f34b4>

- « Passer au virtuel : Quand nécessité fait loi » *Québec/Canada XR* (23 mars 2020) <https://medium.com/regards-et-impressions/passer-au-virtuel-quand-nécessité-fait-l-ffc4b238689f>
- « 2020 : Année de l'AR ? » *Québec/Canada XR* (6 mars 2020) <https://medium.com/regards-et-impressions/2020-année-de-lar-5c52dce8bba4>
- « Quand l'espace virtuel se fait galerie d'art » *Québec/Canada XR* (6 mars 2020) <https://medium.com/@QuebecCanadaXR/quand-lespace-virtuel-se-fait-galerie-d-art-15e1ff55b91e>
- « Field Note : When VR Does Cinema : Observations from Festival du Nouv^{ca}u Cinéma » *Immerse* (1er novembre 2019) <https://immerse.news/field-notes-when-vr-does-cinema-10c27f979231>

CONFÉRENCES SCIENTIFIQUES

- Bédard, Philippe, et Hilary Bergen. « Virtual Virtuosity: The Hybrid Stage in *Carry Me Home* ». Colloque international *Réinventer la Scène*, Montréal, 1–3 juin, 2023.
- Bergen, Hilary, et Philippe Bédard. « The Double Spectacle of Screendance and VR: Emergent Viewing and Performance Techniques ». Conférence annuelle *ACÉCM*, York University, Toronto, Canada, 27–29 mai, 2023.
- « The experiential conditions of VR ». Conférence annuelle *SCMS*, Denver, Colorado, 11-16 avril, 2023.
- « Leaving Room for Empathy in Contemporary VR Non-fiction ». Conférence annuelle *ACÉC*, événement virtuel, 12–15 mai 2022.
- « Feeling Present/Being Present ». *Presencing Worlds*, An-Icon Annual Workshop, Gargnano, Italie, 20–22 avril 2022.
- « Empathy in VR : Two approaches ». Conférence annuelle *ACÉC*, événement virtuel, 1–3 juin 2021.
- « The Many Births of Virtual Reality : Genealogical Approach to the Study of Contemporary VR ». Conférence annuelle *SCMS*, événement virtuel, 17-21 mars 2021.
- « Eccentric Points of View in Film and Virtual Reality ». Carleton Film Seminar, Carleton University, événement virtuel, 26 février 2021.
- « Virtual cinema and the state of film production ». Conférence annuelle *ACÉC*, London, Canada, 2 – 4 juin 2020.
*Annulé en raison du COVID-19.
- « Paradigms of accessibility : VR exhibition at FNC and Phi Centre ». *Two days of Canada : Canadian Screens*, Brock University, St. Catharines, 7-9 novembre 2019.
- « Le cinéma en mode virtuel : Transformations de la production cinématographique à l'ère du numérique ». Colloque doctoral *TECHNÈS*, Université de Montréal, Montréal, Canada, 26-27 septembre 2019.
- « Représentation exo-centrique du corps humain dans l'espace cinématographique ». Colloque *Les sens et le lieu*, Montréal, Canada, 31 octobre – 2 novembre 2018.
- « Vanishing point(s) : Sight and the body in moving image media ». Conférence annuelle *NECS*, Amsterdam, Pays-Bas, 27-29 juin 2018.
- « Going beyond the human perspective : GoPro cameras as subversive image-making devices ». Colloque international *Versatile Camcorders: Looking at the GoPro-Movement*, ZEM, Potsdam, Allemagne, 21-23 juin 2018.
- « Performance corporelle dans l'œil de la caméra : Méthodes d'analyse des caméras d'action et de leur influence sur la représentation du geste ». Conférence annuelle *ACÉC*, Regina, Canada, 29-31 mai 2018.
- « (Inter)subjectivity in contemporary VR films ». Conférence annuelle *SCMS*, Toronto, Canada, 14-18 mars 2018.
- Dronier, Charlotte et Philippe Bédard. « Faire corps avec la caméra : Expérimentations esthétiques et phénoménologie alternative du mouvement chorégraphique ». Colloque *Cinéma et Portabilité*, Montréal, Canada, 19-20 octobre 2017.
- « Le cinéma sans caméra ? ». Colloque doctoral *TECHNÈS*, Rennes, France, 9-10 octobre 2017.
- « The bodies behind cameras: Techno-aesthetic study of three camera movement technologies ». Conférence annuelle *NECS*, Paris, France, 28 juin - 1er juillet 2017.
- « How cameras see themselves ». Conférence annuelle *ACÉC*, Toronto, Canada, 27-29 mai 2017.
- « Aesthetic of the extreme : Amateur video production in the world of GoPro ». Conférence annuelle *SCMS*, Chicago, États-Unis, 22-25 mars 2017.

- « *Perspectiva naturalis/perspectiva artificialis* : Représentations picturales de la Renaissance au cinéma numérique ». 18^e colloque des cycles supérieurs de l'ACÉC, Université de Montréal, Montréal, Canada, 16-18 février 2017.
- « L'espace exo-centrique dans les médias d'images en mouvement ». Colloque doctoral *GRAFICS*, Université de Montréal, Montréal, Canada, 24-25 septembre 2016.
- « Virtual reality's "in betweens" ». Conférence annuelle *NECS*, Potsdam, Allemagne, 28-30 juillet 2016.
- « The protean camera : Crystallizing time and movement in the motion picture ». Conférence annuelle *ACÉC*, Calgary, Canada, 30 mai - 2 juin 2016.
- « Snorricam v. Steadicam : On visible and invisible relations of bodies and camera movement ». Conférence annuelle *SCMS*, Atlanta, États-Unis, 30 mars - 3 avril 2016.
- « Relative movement and scenographic space ». *Carleton University Graduate Film Studies Conference*, Ottawa, Canada, 12 mars 2016.
- « Site(s) of opposition : Virtual reality's ongoing struggles ». *Sightlines*, University of Toronto, Toronto, 27 février 2016.
- « Be a hero : The aesthetic of self-representation in GoPro videos ». Conférence annuelle *NECS*, Łódź, Pologne, 18-20 juin 2015.
- « Techno-aesthetic study of third-person fixed perception shots ». Conférence annuelle *SCMS*, Montréal, Canada, 25-29 mars 2015.
- « Disembodied perspectives : A techno-aesthetic analysis of GoPro videos ». *Deviate! The Second International Alphaville : Journal of Film and Screen Media Conference*, Cork, Irlande, 4-6 septembre 2014.
- « Vision désincarnée : étude des réactions physiques et émotionnelles causées par les images de caméras miniatures personnelles ». 82^e Congrès de l'*ACFAS*, Montréal, Canada, 12-16 mai 2014.

ORGANISATION D'ÉVÉNEMENTS

Table ronde « La XR dans le monde autochtone »

29 mars 2022

Description : Organisée suite à la résidence de création XR de l'organisme Wapikoni Mobile, cette table ronde avait pour but de partager les apprentissages et de poser des questions sur les enjeux d'accessibilité aux technologies XR.

Responsabilités : Mettre en place le webinaire Zoom; concevoir les questions abordées lors de l'événement; animer la discussion.

Colloque annuel de l'Association Canadienne d'Études Cinématographiques (ACÉC)

2021–2022

Responsabilités : Évaluer les propositions soumises; assister la présidente de l'association dans l'organisation d'un colloque universitaire virtuel (Zoom).

« Défricher le terrain en XR »

17 mai 2021

Description : Conférence organisée dans le cadre du Forum NUMIX (<https://www.xnquebec.co/forum-numix-2021/>). La conférence présente des études de cas de la part d'experts du domaine de la réalité étendue (XR) sur thème des modèles d'affaires et des stratégies de distribution.

Responsabilités : Contacter des experts du domaine afin de constituer le panel (Centre PHI, Atlas V, HTC VIVE); rencontrer les intervenants et déterminer le contenu de la conférence; animer la discussion.

Colloque « Immersivité et Innovations Technologiques »

26-30 octobre 2020

Responsabilités : Rédiger une demande de subvention Connexion (CRSH, \$25,000); écrire un appel à communications bilingue sur le thème du colloque; assurer la circulation de l'AAC auprès d'un public universitaire à l'échelle internationale; évaluer les propositions et sélectionner des présentations retenues; communiquer auprès des participants, des conférenciers et des artistes invités, des partenaires et du public à l'aide d'outils divers (réseaux sociaux, liste d'envoi, etc.); transformer l'événement d'un format présentiel à un format virtuel dès mars 2020; créer et gérer un site web (<https://colloqueimmersivite.com>) et les réseaux sociaux de l'événement; gérer des équipes techniques et déléguer des tâches (graphisme, communication, soutien technique, etc.); modérer les conférences plénières et les panels; diriger la publication d'un ouvrage collectif chez Amsterdam University Press.

Table ronde « Repenser la création immersive »

28 octobre 2020

Description : Organisée dans le cadre du colloque « Immersivité et Innovations Technologiques », la table ronde s'est déroulée dans un espace en réalité virtuelle construit par le centre PHI en vue d'une diffusion en direct sur Facebook (<https://fb.me/e/1OdyjGINA>).

Responsabilités : Contacter des expertes du domaine afin de constituer le panel (Sandra Rodriguez, Marie-Pier Gauthier, Maude Thibodeau); organiser la production de l'événement en partenariat avec le Centre PHI; rechercher un financement auprès de Synthèse Pôle Image Québec afin de soutenir la tenue de l'événement; animer la discussion au sein d'un environnement virtuel (VRChat).

19e colloque des cycles supérieurs de l'ACÉC

15-18 février 2017

Responsabilités : Recruter une équipe d'organisation et un comité scientifique; rédiger un appel à communications bilingue sur le thème du colloque; assurer la circulation de l'AAC auprès des membres étudiants de l'ACÉC; évaluer les propositions; contribuer à l'organisation de l'événement en tant que représentant étudiant au sein du comité exécutif de l'association.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES PASSÉES

Chargé de projet

2020 – 2022

Québec/Canada XR (<http://quebeccanadaxr.co>)

Responsabilités : Animer une communauté de professionnels du domaine de la réalité étendue (XR, soit réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte, médias numériques et interactifs, etc.); gérer les communications publiques et internes; représenter la compagnie et la communauté auprès du public et de nos partenaires lors d'événements.

Webmestre

2019 – 2022

Association Canadienne d'Études Cinématographiques (<http://filmstudies.ca>)

Responsabilités : Gérer le site web officiel de l'association; effectuer les mises à jour nécessaires en fonction des demandes du comité exécutif et des membres de l'association; assurer la maintenance du site.

Chargé de communications

2020

Québec/Canada XR (<http://quebeccanadaxr.co> / [@QuebecCanadaXR](https://twitter.com/QuebecCanadaXR))

Responsabilités : Effectuer veille quotidienne sur le sujet de la XR (réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte, médias numériques et interactifs); gérer les communications publiques et internes; alimenter le compte twitter (deux fois par jour) et le forum Slack (une fois par jour) avec le contenu pertinent pour chaque public (appels à projets, nouvelles de l'industrie, rayonnement des œuvres, etc.); assurer la publication des contenus sur les plateformes Medium et sur le site Web de la compagnie (plateforme Wordpress); représenter la compagnie auprès du public et de nos partenaires lors d'événements.

Recherche et rédaction

2019 – 2020

Québec/Canada XR (<http://quebeccanadaxr.co>)

Responsabilités : Effectuer des recherches sur les enjeux liés à la production XR (réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte, médias numériques et interactifs); rédiger des contenus de vulgarisation à l'intention d'un lectorat professionnel; assister la chargée de projet dans le bon fonctionnement des événements professionnels.

Responsable de parcours

2018-2020

Parcours « Caméra d'action » de l'Encyclopédie raisonnée TECHNÈS,

Responsabilités : Rédaction d'un parcours de recherche en vue de sa publication au sein de l'encyclopédie raisonnée produite par le partenariat international de recherche TECHNÈS; travailler avec l'équipe éditoriale du laboratoire afin d'assurer la libération des droits des matériaux qui seront inclus dans la base de données.

Responsable d'éditorialisation

2018-2020

Parcours « Caméra d'action » de l'Encyclopédie raisonnée TECHNÈS,

Responsabilités : Contribuer au développement d'un parcours de recherche en vue de sa publication au sein de l'encyclopédie raisonnée produite par le partenariat international de recherche TECHNÈS; assister le responsable de parcours dans la production de contenus multimédia; faciliter les échanges entre le responsable de parcours et les équipes techniques.

Responsable étudiant

Mai 2016 - 2018

Association Canadienne d'Études Cinématographiques

Responsabilités : Représenter les étudiants de cycles supérieurs au sein du comité exécutif de notre association professionnelle; assurer que l'association réponde aux besoins et aux attentes de ses membres étudiants; faciliter l'accès à tous les outils et toutes les ressources nécessaires au succès des étudiants; assister à l'organisation du colloque étudiant annuel; mettre en place les structures nécessaires à un fonctionnement bilingue de l'association.

Rédacteur en chef

2016 - 2017

Synoptique : Revue en ligne d'études cinématographiques et d'images en mouvement

Responsabilités : Diriger une équipe de volontaires et superviser toutes les étapes de la publication d'une revue, depuis l'écriture de l'appel de textes jusqu'à la publication finale; mise en page de la revue; recruter des évaluateurs anonymes et assurer le bon fonctionnement du processus d'évaluation par les pairs.

Auxiliaire de recherche

2016 - 2017

Dans le cadre du groupe de recherche TECHNÈS

Responsabilités : Effectuer des recherches documentaires sur cinquante appareils techniques à la Cinémathèque Québécoise; numériser et cataloguer les ressources documentaires pertinentes sur ces appareils; créer et organiser une base de données des recherches effectuées et des résultats; assurer la bonne continuation des recherches.

Auxiliaire de recherche

Été 2016

Sous la direction de Carl Therrien, Université de Montréal

Responsabilités : Superviser les recherches statistiques de trois auxiliaires de recherche; assurer que tous les auxiliaires travaillent de manière homogène; repérer les problèmes méthodologiques et proposer des solutions au directeur du projet de recherche.

Responsable du Marché du Film

2013 - 2015

Festival international des Films du Monde

Responsabilités : Superviser la mise en place et le bon déroulement d'un événement professionnel lors du Festival des Films du Monde; gestion des ressources humaines et matérielles; assister le directeur du marché.

LANGUES

Français (langue maternelle), Anglais (langue maternelle)

ASSOCIATIONS PROFESSIONNELLES

Association Canadienne d'Études Cinématographiques (ACÉC)

European Network for Cinema and Media Studies (NECS)

Society for Cinema and Media Studies (SCMS)