

## Ateliers éducatifs 2018-2019



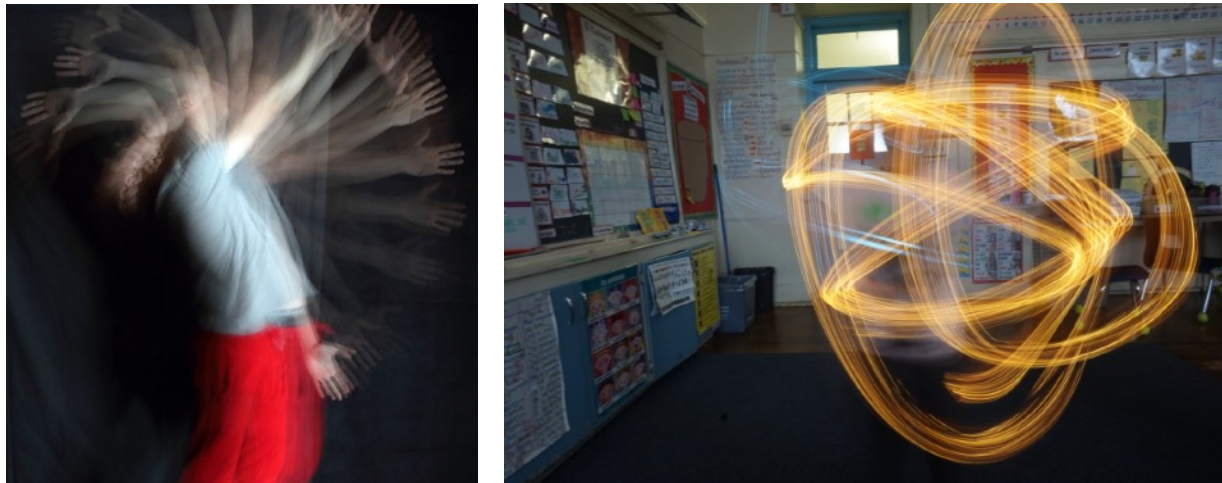
**L'art médiatique, c'est créer avec la lumière, le son, le temps et l'espace et raconter des histoires qui voyageront à la vitesse de la lumière.**

À l'origine de tout art médiatique se trouve la lumière, cette matière première avec laquelle les artistes, photographes et cinéastes travaillent pour capturer des images et transmettre leur univers imaginé.

La série d'ateliers suivants a pour but d'initier les jeunes et de les préparer à mieux comprendre les origines de l'art médiatique et, ainsi, leur donner les outils pour comprendre et créer des photographies, des vidéos et toute oeuvre numérique qui communiqueront leur histoire et leur culture.

Chaque étape est adaptée au niveau des élèves et donne un apprentissage progressif sur les arts médiatiques de la fabrication d'une chambre noire à la vidéo web. Les tout-petits feront une découverte tactile et manuelle, tandis que les plus âgés apprendront les rouages de manipulation des images pour favoriser leur esprit critique et maîtriser les technologies des communications visuelles.

Les travaux créés par les élèves et les photographies de documentation qui vous seront fournies sur le processus créatif pendant les ateliers, vous donneront des outils pour la suite de vos enseignements et permettront de bâtir des archives qui pourront être utilisées lors des présentations publiques.



Photographies : atelier d'initiation à la photographie avec Samuel Choisy 2017

## À propos du Labo

Le Labo est un lieu unique en Ontario où se rencontrent art et francophonie. Incorporé en 2006, Le Labo est un centre d'artistes francophone autogéré dédié aux arts médiatiques. Il a pour mission de:

- Soutenir l'incubation, l'innovation, la création et la production en arts médiatiques ;
- Promouvoir la collaboration et la diffusion ;
- S'engager à la formation de ses membres, à l'éducation de la relève et à la sensibilisation du public en général.

En plus de l'accès à un studio et à un équipement professionnel, sa programmation comprend des résidences, expositions, installations, ainsi que des ateliers et conférences.

## Le Labo

Centre d'arts médiatiques francophone de Toronto

647.352.4411

[info@lelabo.ca](mailto:info@lelabo.ca)

[www.lelabo.ca](http://www.lelabo.ca)



## Le programme éducatif

Le Labo se déplace dans votre école pour donner des ateliers tenus et encadrés par des artistes expérimentés, experts dans leur domaine.

Les ateliers éducatifs ont pour vocation de sensibiliser aux arts médiatiques et d'éveiller à la création numérique. Ce programme est conçu pour répondre aux exigences du curriculum du Ministère de l'éducation de l'Ontario.

### Politique de réservation

Le délai pour la coordination d'un atelier est d'un mois. Pour programmer un atelier dans votre école ou établissement, veuillez nous contacter au moins un mois avant la date de l'atelier.

Pour réserver, veuillez contacter Carolina Reis, responsable des programmes de formation à [info@lelabo.ca](mailto:info@lelabo.ca) ou au 647.352.4411.

### Tarifs et mode de paiement

Chaque atelier est fait sur mesure et adapté aux besoins de chacun.

Les prix indiqués sont à titre indicatif seulement. Les frais des ateliers seront susceptibles de changement en fonction des locaux, de l'équipement nécessaire et de la situation géographique. Tout paiement doit être reçu au plus tard le jour de l'atelier et se fait par chèque à l'attention de : Le Laboratoire d'Art Inc.

### Durée

Les durées indiquées sont les temps de formation idéaux.

N'hésitez pas à nous contacter pour savoir si la durée doit être adaptée à vos horaires.

L'Association francophone pour l'éducation artistique en Ontario (AFÉAO) est notre partenaire en éducation.



Le programme éducatif du Labo est approuvé par les conseils scolaires suivants :



*Le programme éducatif du Labo ne reçoit aucun financement pour le moment. Nous sommes ouverts à des propositions de partenariats et commandites. N'hésitez pas à nous contacter !*



## Sommaire

<b>À propos du Labo</b>	<b>2</b>
<b>Aperçu des ateliers en classe et tarifs *</b>	<b>5</b>
<b>Ateliers destinés aux élèves et aux groupes</b>	<b>6</b>
1e à 12e années	6
<b>ANIMATION VIDÉO</b>	6
Initiation à l'animation image par image (stop motion)	6
<b>PHOTOGRAPHIE</b>	7
Initiation à la lumière : faites votre propre cinéma !	7
6e à 12e années	9
<b>CINÉMATOGRAPHIE ET VIDÉO</b>	9
Création en arts médiatiques : la fiction ou le documentaire	9
Initiation à l'écriture d'un scénario de cinéma	10
<b>ENREGISTREMENT SONORE</b>	11
Initiation au son	11
<b>VIDÉO EN 360°</b>	12
Initiation à la capture d'image en 360°	12
<b>TECHNOLOGIES DE CRÉATION NUMÉRIQUE</b>	13
Retouche d'image : Adobe Photoshop	13
Adobe Illustrator	14
Adobe InDesign	15
Création de sites web : Wordpress	16
<b>Nos formateurs</b>	<b>18</b>

## Aperçu des ateliers en classe et tarifs \*

\* Le nombre maximum de participant par atelier est de 20. Pour tenir un atelier à des groupes en dehors de ce nombre, veuillez nous contacter.

ATELIER	Niveau	Liens avec le curriculum
Animation vidéo	1e à 12e années	Arts intégrés, Arts médiatiques, Arts visuels, Français, Technologies
Photographie	1e à 12e années	Arts intégrés, Arts médiatiques, Arts visuels, Technologies
Cinématographie et vidéo	6e à 12e années	Arts intégrés, Arts médiatiques, Arts visuels, Art dramatique / Théâtre, Français, Technologies
Enregistrement sonore	6e à 12e années	Arts intégrés, Arts médiatiques, Musique, Technologies
Vidéo 360°	6e à 12e années	Arts intégrés, Arts médiatiques, Arts visuels, Technologies
Technologies de création numérique	6e à 12e années	Arts intégrés, Arts médiatiques, Arts visuels, Technologies
Initiation à l'écriture d'un scénario	6e à 12e années	Arts intégrés, Arts médiatiques, Art dramatique / Théâtre, Français

ATELIER	Atelier de 3h / demie - journée	Atelier 6h / une journée
Cinématographie et vidéo	2820 \$	3210 \$
Animation vidéo	Non disponible (6h min)	3210 \$
Photographie	2820 \$	3210 \$
Enregistrement sonore	2820 \$	3210 \$
Vidéo 360°	2820 \$	3210 \$
Technologies de création numérique	2460 \$	2850 \$
Initiation à l'écriture d'un scénario	2460 \$	2850 \$

## Ateliers destinés aux élèves et aux groupes

1e à 12e années

### ANIMATION VIDÉO

#### Initiation à l'animation image par image (stop motion)

---

Animez vos objets, dessins ou créations préférés en des personnages vivant dans un univers fruit de votre imagination !

DRAGONFRAME est un logiciel complet et parfait pour l'animation. Dédié à la capture d'images pour les films en stop motion, il est compatible avec une vaste sélection d'appareils photos branchés à l'ordinateur par câble USB. Les fonctions sophistiquées de contrôle et d'édition de *timeline* facilitent le processus de capture image par image et permettent l'expérimentation et la création d'animations de qualité.

Lien avec le curriculum :

Arts intégrés, Arts médiatiques, Arts visuels, Français, Technologies.

Groupe d'âge : 1e à 12e années, post-secondaire et adultes.

Équipement à fournir par l'école :

- Salle de classe bien éclairée avec tables larges,
- Projecteur vidéo (peut être fourni par Le Labo),
- Pâte à modeler et/ou papier carton, ciseaux, feutres et/ou petits jouets/personnages.

Le Labo fourni :

- 2 appareils photo,
- 2 trépieds pour appareil photo,
- 2 lumières de studio,
- 2 ordinateurs munis de Dragonframe

Durée de la formation :

Option 1 : 2 séances de 3h (peuvent être ajustées au besoin et selon les projets et budgets).

Option 2 : 1 journée (6h) (peut être ajustée au besoin et selon les projets et budgets).



## PHOTOGRAPHIE

### **Initiation à la lumière : faites votre propre cinéma !**

---

La plupart du temps la photographie, cet art de fixer les images du monde, rime avec technique, appareil photo, équipement... Cet atelier a pour objectif de se détourner de l'aspect technique du medium pour une approche sensible, ludique et éducative.

L'atelier en photographie vise à comprendre et utiliser le medium par lequel le monde nous apparaît. Après un survol de l'utilisation de la lumière dans les arts visuels, de son approche des différentes sources, des températures, et des applications des lumières communément utilisées dans les arts médiatiques, les participants prendront part à des exercices de création sur la charge narrative de la lumière.

Voici six différents exercices qui peuvent être explorés suivant la durée des ateliers et le nombre de séances :

- 1) La camera obscura,
- 2) Le light painting,
- 3) Le masque et le jeu de rôle,
- 4) L'écriture photographique,
- 5) Le sténopé,
- 6) Peinture photosensible (sun painting).

Lien avec le curriculum :

Arts intégrés, Arts médiatiques, Arts visuels, Technologies.

Groupe d'âge : élémentaire, secondaire, post-secondaire et adultes.

Peut être modifié au besoin.

Équipement à fournir par l'établissement :

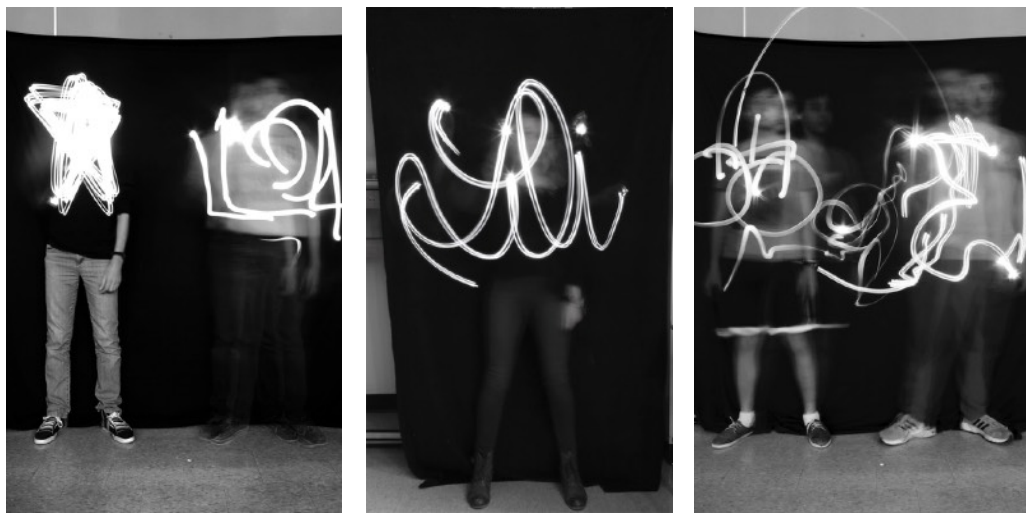
- Projecteur vidéo (peut être fourni par Le Labo),
- Salle de classe (avec rideaux noirs ou possibilité d'être dans le noir),
- Rouleau de papier, crayons, ruban adhésif, différents matériaux de récupération (à préciser selon atelier),
- Lampes, bougies et flashes,
- 2 à 3 appareils photo (peuvent être fournis par Le Labo).

Le Labo fourni :

- Jusqu'à 10 petits appareils numériques
- 3 trépieds pour appareil photo,
- Kit de lumières

Durée de la formation : demie-journée (3h) ou journée (6h)





Atelier d'initiation à la lumière avec Samuel Choisy



Atelier La photo sans caméra avec Samuel Choisy



## CINÉMATOGRAPHIE ET VIDÉO

### Création en arts médiatiques : la fiction ou le documentaire

---

Les arts médiatiques sont à l'intersection de toutes les formes d'expressions artistiques tels que les arts visuels, l'art dramatique, la musique, la création numérique et autres disciplines. En découvrant les procédés de fabrication audiovisuelle, les élèves seront en mesure de mieux comprendre les tactiques utilisées par les communications comme véhicule de messages et se bâtir un esprit critique face à toutes les informations auxquels ils sont exposés.

L'objectif de cet atelier est de créer une bande vidéo de une à trois minutes. En fonction du grade, la vidéo peut être une création originale ou faire un lien avec d'autres disciplines. Le projet développé pourra ainsi traiter d'un livre ou d'un sujet socio-historique étudié au programme-cadre de littératie, d'études sociales, d'histoire et géographie ou sciences humaines et sociales.

En étant guidés à travers les 3 étapes de développement de la production vidéo, les élèves apprendront à produire des vidéos qui communiqueront le message et l'histoire de leur choix :

#### 1. Pré-production (conception et scénarisation)

Quelque soit son genre, tout projet vidéo, animation ou film commence par un scénario. Le scénario est la description détaillée des scènes qui composeront un film. Cet atelier vise à comprendre le fonctionnement d'un scénario et à écrire une scène de film comportant de l'action et des dialogues.

#### 2. Production (les technologies de capture d'image),

#### 3. Post-production (le montage vidéo).

Pour réaliser un projet vidéo du début à la fin, il faut ces trois étapes d'atelier. Chaque étape requiert 3h d'atelier pour un total de 9h. À la fin des trois étapes, les participants auront construit une vidéo de 1 à 2 minutes.

Lien avec le curriculum :

Arts intégrés, Arts médiatiques, Arts visuels, Art dramatique/Théâtre, Français, Technologies.

Groupe d'âge : 3e à 12e années, post-secondaire et adultes.

Équipement à fournir par l'école :

- Salle d'atelier ou studio de tournage pour la pratique,
- Projecteur vidéo (peut être fourni par Le Labo),
- Ordinateurs avec logiciel Premiere Pro CC (version d'essai gratuite disponible),
- Webcam, caméra vidéo/photo ou téléphone intelligent (peuvent être fournis par Le Labo),



- Feuilles grands formats, feuilles de couleurs format lettre et feutres/crayons pour exercices ludiques, tables et chaises.

Durée de la formation : Prévoir un minimum de 3h (demi-journée) par étape de production

### **Initiation à l'écriture d'un scénario de cinéma**

---

Quelque soit son genre, tout projet vidéo, animation ou film commence par un scénario. Le scénario est la description détaillée des scènes qui composeront un film. Cet atelier vise à comprendre le fonctionnement d'un scénario et à écrire une scène de film comportant de l'action et des dialogues.

Lien avec le curriculum :

Arts intégrés, Arts médiatiques, Arts visuels, Art dramatique/Théâtre, Français

Groupe d'âge : secondaire, post-secondaire et adultes.

Peut être modifié au besoin.

Équipement à fournir par l'école :

- Salle de classe avec espace pour bouger/jouer,
- Projecteur vidéo et ordinateur pour visionnement d'extraits (peuvent être fournis par LeLabo),
- Feuilles grands formats, feuilles de couleurs format lettre et feutres/crayons pour exercices ludiques, tables et chaises

Durée de la formation : demie-journée (3h) ou journée (6h)



## ENREGISTREMENT SONORE

### Initiation au son

---

Les cinéastes amateurs ont souvent un problème de qualité sonore dans leur production. En effet, due à plusieurs facteurs qui seront étudiés lors de cet atelier, la qualité du son des oeuvres pourrait souvent être améliorée. En ayant examiné les différents types de microphones et techniques pour un enregistrement propre, les participants étudieront les techniques de base du montage et du mixage du son pour obtenir un résultat semi-professionnel.

Lien avec le curriculum :  
Arts intégrés, Arts médiatiques, Musique, Technologies.

Groupe d'âge : secondaire, post-secondaire et adultes.  
Peut être modifié au besoin.

Équipement à fournir par l'école :

- Salle de classe,
- Projecteur vidéo (peut être fourni par Le Labo),
- Microphones (peuvent être fournis par Le Labo),
- Ordinateurs.

Le Labo fourni :

- Enregistreur MIDI avec iPad

Durée de la formation : demie-journée (3h) ou journée (6h)



## **VIDÉO EN 360°**

### **Initiation à la capture d'image en 360°**

---

Faisant partie de l'univers de la réalité virtuelle, l'image en 360° capte l'environnement tout autour de la caméra. Cette image peut être visualisée sur un écran (ordinateur, tablette, téléphone intelligent) sur lequel on peut naviguer dans tous les sens ou à l'aide d'un visiocasque (style Oculus) nous propulsant virtuellement dans cet espace.

Après un aperçu de l'art de la réalité virtuelle et sa technologie, les participants apprendront à se servir d'une caméra 360° et à traiter les vidéos captées. De la prise de vue jusqu'au montage, les participants auront créé une image ou mini-vidéo en appliquant les méthodes enseignées.

Lien avec le curriculum :

Arts intégrés, Arts médiatiques, Arts visuels, Technologies.

Groupe d'âge : secondaire, post-secondaire et adultes.

Peut être modifié au besoin.

Équipement à fournir par l'école :

- Salle de classe,
- Projecteur vidéo (peut être fourni par Le Labo),
- Ordinateurs.

Le Labo fourni :

- Caméra 360°
- iPad

Durée de la formation : demie-journée (3h) ou journée (6h)



## TECHNOLOGIES DE CRÉATION NUMÉRIQUE

### **Retouche d'image : Adobe Photoshop**

---

Photoshop est un logiciel indispensable à la manipulation d'images numériques. Ce cours vise à introduire l'interface et les outils simples et communs afin d'inspirer la confiance et initier à une maîtrise future du logiciel. La barre d'outils, les différents calques et tous les éléments-clés du logiciel seront explorés en travaillant sur deux ou trois images guides. Les raccourcis seront introduits afin d'encourager de bonnes pratiques rapides dès le début. Le participant recevra un petit dossier avec des liens de sites pertinents, une fiche listant les raccourcis et une note sur les étapes de chaque exercice.

Lien avec le curriculum :

Arts intégrés, Arts médiatiques, Arts visuels, Technologies.

Groupe d'âge : 6<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> de l'élémentaire, secondaire, post-secondaire et adultes.

Peut être modifié au besoin.

Voici cinq différents exercices qui peuvent être explorés suivant la durée des ateliers et le nombre de séances :

- 1) Photomontage
- 2) Image Gif
- 3) 3D
- 4) Lumière
- 5) Retouche numérique

Équipement à fournir par l'école :

- Salle de classe,
- Projecteur vidéo (peut être fourni par Le Labo),
- Ordinateurs avec logiciel Adobe Photoshop CC (version d'essai gratuite disponible pour téléchargement).

Durée de la formation : demie-journée (3h) ou journée (6h)



## Adobe Illustrator

---

*L'image vectorielle, un univers de possibilités !*

Cet atelier est dédié à ceux qui désirent améliorer leur maîtrise de l'image numérique et découvrir les avantages de l'illustration vectorielle. Très différent des logiciels de retouche d'image, Illustrator offre des possibilités de création graphique très vastes tels que les logos, icônes, dessins techniques et illustrations complexes.

Faisant partie de la gamme Adobe Creative Suite, Illustrator est le logiciel par excellence utilisé par les professionnels en infographie ou en design - un bon outil à connaître pour toute personne intéressée par ces formes d'expressions.

### OBJECTIFS

Les participants seront amenés à développer un projet spécifique tout en étant guidés à travers les outils plus avancés de création et de manipulation d'image, ainsi que les multiples niveaux d'édition graphique du logiciel Adobe Illustrator. À la fin de l'atelier, ils pourront repartir avec une connaissance de la création vectorielle et des possibilités à l'usage de l'imprimé et du numérique.

Lien avec le curriculum :

Arts intégrés, Arts médiatiques, Arts visuels, Technologies.

Groupe d'âge : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> de l'élémentaire, secondaire, post-secondaire et adultes.

Peut être modifié au besoin.

Équipement à fournir par l'école :

- Projecteur vidéo (peut être fourni par Le Labo).
- Ordinateurs équipés du logiciel Adobe Illustrator (version d'essai gratuite disponible pour téléchargement),
- Tablette graphique (optionnelle) (peut être fournie par Le Labo).

Durée de la formation : demie-journée (3h) ou journée (6h)



## **Adobe InDesign**

---

InDesign est un logiciel de PAO (Publication Assisté par Ordinateur) et de mise en page. Il permet de créer des documents de lecture linéaire, tels que magazines, journaux, livres, brochures. Initialement destiné à l'impression, les versions plus récentes de ce logiciel intègrent de plus en plus des fonctionnalités de publications virtuelles et interactives destinées à la diffusion web.

Cet atelier est une introduction des fonctions de base de mise en page. L'objectif est de créer un document en composant toutes les informations visuelles comme les images, la photographie, les illustrations et la typographie. Le document créé pourra être publié sous format PDF pour l'impression et également en version interactive à usage numérique. Les aptitudes acquises pourront être développées par la suite pour produire des publications plus complexes.

Lien avec le curriculum :

Arts intégrés, Arts médiatiques, Arts visuels, Technologies.

Groupe d'âge : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> de l'élémentaire, secondaire, post-secondaire et adultes.

Peut être modifié au besoin.

Équipement à fournir par l'établissement :

- Salle de classe,
- Projecteur vidéo (peut être fourni par Le Labo),
- Ordinateurs munis de Adobe InDesign CC (version d'essai gratuite disponible pour téléchargement).

Durée de la formation : demie-journée (3h) ou journée (6h)



## **Création de sites web : Wordpress**

---

Wordpress est un système de gestion de contenu libre et gratuit qui permet de créer un site web ou un blog sans nécessiter de connaissances en développement web.

Destiné aux débutants qui veulent s'initier à la plateforme Wordpress, cet atelier guidera le participant dans l'installation d'un site. Des astuces pratiques pour naviguer dans la structure du tableau de bord et des fonctionnalités de Wordpress seront fournies afin de créer un site web efficace et optimisé. Aucune connaissance préalable est requise pour suivre cette formation.

Lien avec le curriculum :  
Arts intégrés, Arts médiatiques, Technologies.

Groupe d'âge : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> de l'élémentaire, secondaire, post-secondaire et adultes.  
Peut être modifié au besoin.

Équipement à fournir par l'établissement :

- Salle de classe,
- Projecteur vidéo (peut être fourni par Le Labo),
- Ordinateurs,
- Accès internet.

Durée de la formation : demie-journée (3h) ou journée (6h)



## **Témoignage d'un participant à un atelier destiné aux enseignants et animateurs :**

« J'ai beaucoup aimé la structure de l'atelier. J'ai expliqué ce que je fais avec les élèves et par la suite la formation s'est basée sur l'organisation et l'accessibilité du programme et les cours sur un site web. Ceci m'a permis de mieux comprendre l'interactivité. »

Mariam Poinem, Enseignante Arts Médiatiques.  
Atelier Création de sites web à des fins pédagogiques,  
École secondaire Jeunes sans frontières, 2015.

## Nos formateurs

**Emmanuel Albano** opte pour des études de cinéma où il se spécialise en réalisation après avoir fait des études scientifiques en France et d'économie en Italie. Sa carrière débute en publicité en Italie où il devient assistant réalisateur, monteur puis réalisateur, en particulier dans des tournages de guérilla marketing et des grands événements visuels publicitaires, à souligner un show sphérique à 360° pour une société dont il gère aussi les studios de post-production en 2008.

Au Canada depuis 2009, il se dirige vers le cinéma et l'art. D'abord à Vancouver, il s'installe à Toronto en 2011 pour développer sa création artistique. Emmanuel se spécialise en stéréoscopie numérique. Ses derniers projets de film d'art sont deux films de danse : "boxset3d" et "frames", suivi de "l'Esprit de la Chasse" qui est une collaboration avec un peintre Autochtone.

Depuis 2013, Emmanuel continue sa recherche commencée en Italie en imagerie immersive en particulier en stéréoscopie numérique, 360° et spatialisation sonore.

**Samuel Choisy** est un artiste visuel qui travaille principalement avec le médium photographique, la vidéo et le dessin. Il a obtenu un DNAP à l'École de l'Image d'Angoulême en 1999 et un DNSEP de l'École des Beaux-Arts de Nantes en 2001. Son travail a été exposé en France et dans plusieurs pays européens, aux USA et au Canada.

**Nacima Genot** est diplômée en développement informatique. Elle a travaillé une dizaine d'années dans la production et le développement de sites internet. Après une longue expérience dans le domaine technique du développement en PHP, ASP, CSS, HTML et à l'installation et gestion de sites et serveurs Wordpress, elle s'est spécialisée vers le marketing en ligne, en passant de chef de projet référencement naturel à chef de projet de publicité en ligne. Elle travaille dans ce domaine depuis plus de 5 ans et depuis bientôt deux ans à Toronto. Dès son arrivée à Toronto, elle a travaillé pour le Le Labo, en particulier, sur la gestion de base de données, la refonte du site du Labo en 2015 et donne des formations sur la création et la gestion de sites Wordpress.

**Marc LeMyre** est un poète de l'oralité, psychothérapeute et photographe. En 2001 paraissait son premier recueil de poésie **Zones de dos de baleines** (éditions Prise de parole) ainsi que spectacle **Le Projet Turandot** (Théâtre la Catapulte, Ottawa). En 2004 il lance son disque de poésie électrique "**...gaga pour ton zoom**" (Prix Trille Or de poésie). En 2009 Marc LeMyre obtient un prix de la Fondation pour l'avancement du Théâtre francophone au Canada.

Son dernier objet théâtral **L'Honnête homme / Un One Woman Show**, mettant en vedette l'actrice Geneviève Couture, s'est mérité cinq Prix Rideau en 2010.

Marc LeMyre a été réalisateur-pigiste à la radio de Radio-Canada pendant 15 ans (CJBC, Toronto). Comme photographe, Marc LeMyre a entre autre travaillé pour : Radio-Canada, Théâtre la Catapulte, Carbone 14, Théâtre Momentum, Théâtre Français de Toronto, la revue Voir, Revue Liaison, Pollution Probe, l'Université d'Ottawa, Conseil scolaire Viamonde...



**Madi Piller** est à Toronto depuis 1998 et travaille de près avec la communauté de cinéastes indépendants en faisant des courts métrages expérimentaux, de la programmation et du mentorat. Ses films ont été vus dans beaucoup de festivals et de lieux de diffusion artistiques au Canada et à l'international. Son travail a été produit grâce au soutien du Conseil des Arts du Canada, le Conseil des Arts de l'Ontario, le Conseil des Arts de Toronto et l'Office National du Film du Canada.

Depuis plusieurs années, elle programme et crée des films d'animation spécialement commandés. Sa passion pour l'animation l'amène à contribuer bénévolement au Toronto Animated Image Society (TAIS) où elle a siégé en tant que présidente du conseil d'administration.

**Carolina Reis** est artiste et designer. Le travail de Carolina a été présenté dans de nombreux événements (Sensation Mode, Grand Défilé Vert, Jeunes Créateurs à Montréal, Musée de la Mode (MoMu) en Belgique, Dutch Design Week aux Pays-Bas et Biennale de Design à Lisbonne, Museum für Angewandte Kunst, Frankfurt, F.A.T. Fashion Art Toronto).

Elle a donné plusieurs ateliers en illustration numérique vectorielle et a obtenu une Certification d'Adobe Expert. Depuis 2014, elle a reçu quatre subventions du Conseil des Arts de l'Ontario pour la création artistique des Métiers d'Arts et des projets d'Artiste Éducateur en milieu scolaire.

**Geneviève Thauvette** est une jeune artiste professionnelle de la relève basée à Toronto. Elle a exposé ses oeuvres lors de plusieurs événements internationaux, notamment aux Japan Media Arts Festival (Tokyo), Perth International Arts Festival (Australie), les Jeux olympiques d'hivers (Vancouver) et les VIe Jeux de la Francophonie (Beyrouth) où elle a gagné la médaille d'or pour le Canada. Les oeuvres de sa série populaire intitulée Les quintuplées Dionne ont été acquises par le Musée canadien des civilisations et la Ville d'Ottawa. Elle a récemment gagné le prix Flash Forward de la fondation Magenta. Sa performance, Le gâteau ou la mort, a fait fureur lors de la première Nuit Blanche à Ottawa et est le sujet d'un documentaire produit par Radio-Canada (Artv).

G. Thauvette a conçu et animé plusieurs ateliers de photographie et fut membre de jury à plusieurs reprises. En 2012, elle a participé à une tournée des délégations nord-américaines et des caraïbes pour établir la sélection finale des artistes participants aux VIIe Jeux de la francophonie. Elle a ainsi été membre de jury en photographie lors des Jeux cet automne dernier à Nice.



**Nadine Valcin** a succombé à la passion du cinéma après des études en architecture. Depuis plus d'une quinzaine d'années, elle scénarise, réalise et produit des émissions, des magazines pour la télévision et des documentaires. Parmi ses réalisations pour l'Office national du film du Canada, on retrouve les documentaires *Black, Bold and Beautiful* (1999), *Une école sans frontières* (2005) et *À quand la justice* (2006). La cinéaste aborde aujourd'hui la fiction. En 2008, elle s'est mérité le Drama Prize du National Screen Institute pour le court métrage bilingue *Entre deux/In Between*. Elle était artiste-en-résidence à l'école de droit Osgoode de l'université York pour l'année académique 2015-2016. Présentement, elle produit BRBR, l'émission de musique émergente du Groupe Média TFO.

**Zefred** : Après plusieurs diplômes en informatique et arts, un début de carrière dans l'infographie en France, Zefred exerce maintenant sur les plateaux de cinéma, la plupart du temps comme opérateur Steadicam et Caméraman, directeur de la photo ou réalisateur. En 2005, il est appelé au Canada pour enseigner la cinématographie et la réalisation et tombe amoureux du pays. Maintenant Canadien, il partage son temps entre l'enseignement, la direction photo et les caméras spécialisées, tout en développant plusieurs projets de longs-métrages et de séries TV en tant qu'auteur et réalisateur. Il est toujours prêt pour de nouvelles aventures !

Le Labo remercie les organismes suivants pour leur soutien au programme éducatif :

