

IATSE OFFICIEL Bulletin

DEUXIÈME TRIMESTRE 2010 NUMÉRO 628

LETTRE DU PRÉSIDENT

MATTHEW D. LOEB



L'éducation mène à une meilleure représentation

LE TOUT PREMIER COURS POUR LES GRÉEURS, EN FRANÇAIS ET CERTIFIÉ ETCP A ÉTÉ DONNÉ À MONTRÉAL

En avril 2010, le premier cours en langue française et les premiers examens ETCP (Entertainment Technician Certification Program/ Programme de certification des techniciens du divertissement) ont été offerts à Montréal, en même temps que la version anglaise. Le programme ETCP était problématique au Québec parce que les examens étaient rédigés exclusivement en anglais. L'IATSE a travaillé en collaboration avec le Canadian Institute of Theatre Technology (CITT), le conseil de ETCP et le gouvernement du Québec pour mettre en place un cours en français et faire traduire les examens de certification en français.

Le processus de traduction a débuté en août 2009 et s'est terminé en mars 2010. Les traductions des deux examens pour le gréage d'aréna et le gréage de théâtre ont été révisées par un groupe d'experts sur le sujet, dont plusieurs étaient des gréeurs certifiés ETCP et des membres des sections locales 56 et 514.

Le cours en français a été donné les fins de semaine pendant le mois d'avril. Parce que c'était une première dans ce secteur, le cours a été défrayé par le gouvernement du Québec avec une limite d'inscription de cinq membres IATSE. Le cours a été administré par le CEGEP Lionel Groulx, qui venait tout juste d'être syndiqué par la section locale 56 et qui possède des installations de théâtre complètes.

Il y avait treize participants pour le cours en anglais et ce cours a été donné dans la semaine du 19 avril. C'était le neuvième cours organisé et payé par les districts canadiens et il a été donné par Kent Jorgensen, en charge du comité du programme pour l'avancement des métiers de l'IATSE. Les examens ETCP en français et en anglais ont eu lieu simultanément le 27 avril. Nos félicitations pour cette première nord-américaine.

Je crois fermement qu'il faut continuer de s'éduquer nous-mêmes et que c'est aussi la meilleure façon de comprendre et de surmonter tous nos défis, que ce soit aux tables de négociation, ou sur le plan politique, ou pour la syndicalisation de notre juridiction ou enfin pour gérer les problèmes au quotidien. De même, nous devons utiliser tous les outils, qui sont à notre disposition, pour garantir à tous les travailleurs et travailleuses de l'IATSE la meilleure qualité de vie possible. Que ce soit au niveau du membership, des dirigeants des sections locales ou des dirigeants et représentants internationaux, nous devons acquérir les compétences et les capacités nécessaires pour atteindre nos objectifs. C'est à la fois la participation, l'éducation et le perfectionnement dans nos métiers qui nous serviront le mieux dans nos luttes à venir.

Presque qu'une année s'est écoulée depuis la session plénière de formation du Collège national du travail qui a eu lieu lors de la 66^e convention quadriennale à Orlando. Depuis, notre propre programme d'aide à l'éducation de la main d'oeuvre (LEAP) a été mis sur pied et plus de vingt dirigeants syndicaux ont saisi cette opportunité pour obtenir de l'aide financière du programme afin de suivre diverses séances de formation. De plus, plusieurs sections locales IA ont organisé des ateliers de formation et l'Internationale commandite, dans tous les districts, des séminaires qui sont donnés par des professeurs provenant d'institutions d'éducation accréditées. J'ai la conviction qu'il est essentiel pour TOUTES les sections locales, petites et grandes, d'avoir l'opportunité de donner de la formation aux membres et de leur offrir ainsi la meilleure des représentations. NOUS NE VOUS DEVONS RIEN DE MOINS ! Récemment, j'ai aussi convoqué tous les dirigeants internationaux ainsi que les représentants pour qu'ils participent à une séance de perfectionnement intensive de trois jours au Collège national du travail à Silver Spring au Maryland.

À n'en pas douter, on peut obtenir de l'éducation et de la formation dans un large éventail de domaines. Que ce soit des cours formels sur le monde du travail,

ou encore des cours et des ateliers dans des secteurs ciblés, ou pour la sécurité, nous devons tirer avantage des nombreuses opportunités de formation. À titre d'exemple la fondation ESTA, de même que des manufacturiers et d'autres participants aux expositions telles que ILM, USITT et Infocomm, offrent maintenant des cours qui peuvent améliorer les compétences de nos membres. Nous devons acquérir les connaissances nécessaires pour faire face aux défis qui sont reliés à notre secteur. L'éducation et la formation aident à équilibrer les forces en présence sur tous les fronts.

Nous devons aussi être nous-mêmes des éducateurs. En offrant davantage d'informations à ceux que nous représentons, nous permettons une plus grande prise de conscience face aux défis et aux enjeux qui concernent nos métiers, l'industrie du divertissement, le monde du travail en général et l'environnement politique et législatif de nos deux pays. Pour obtenir le support et la solidarité dont nous avons besoin pour atteindre ces objectifs nous devons offrir à nos membres toute l'information concernant ces enjeux, et ainsi leur permettre d'affronter les situations avec de nouvelles idées et en innovant. Nous devons garantir le succès continu et la pérennité de cette Alliance en s'assurant que ceux qui prendront notre place seront suffisamment éduqués pour protéger les acquis pour lesquels nous avons combattu si fort et continuer de progresser en s'adaptant aux changements futurs.

Je continue d'encourager tous ceux qui ont à coeur le succès de cette grande Alliance pour qu'ils utilisent les diverses ressources de formation possible. J'insiste pour que les membres de l'Internationale continuent de se perfectionner dans leur métier et leur spécialité afin que jamais un employeur n'ose prétendre que nous ne pouvons offrir des techniciens talentueux, compétents et professionnels. C'est ce dont nous sommes si fiers dans cette Alliance depuis sa fondation il y a 117 ans. Nous sommes et nous devons demeurer la référence dans notre industrie. L'éducation et la formation sont essentielles pour soutenir les fondements de l'IATSE.

Le message du secrétaire trésorier général du présent numéro (628) fait relâche puisqu'il s'adresse uniquement aux secrétaires des sections locales américaines. Il leur rappelle leurs obligations particulières face aux exigences du département des revenus internes aux États-Unis.

RÉSERVATIONS D'HÔTEL EN LIGNE

Les réservations d'hôtel pour assister aux réunions du bureau général de direction peuvent être effectuées en ligne à partir d'un lien sur le site internet de l'Internationale. Allez tout simplement à la section « Mark your Calendar » sur la page d'accueil et cliquez sur le lien vers le bureau général de direction.

RAPPORTS TRIMESTRIELS

En guise de rappel à tous les secrétaires des sections locales, l'article dix-neuf, section 7 de la constitution et des règlements de l'Internationale stipule que les rapports trimestriels doivent être acheminés au plus tard trente (30) jours suivant la fin de chaque trimestre. Par conséquent, le rapport du premier trimestre de 2010 devait être remis le 30 avril et celui de deuxième trimestre de 2010 sera requis au plus tard le 30 juillet.

L'IATSE S'IMPLIQUE DANS LES CAMPAGNES DE DÉMARCHAGE AU CANADA

Pour répondre aux attentes des membres canadiens de l'IATSE qui désirent s'impliquer encore plus politiquement, l'IATSE est fière de lancer un outil en ligne qui va permettre à tous les membres de participer aux campagnes de démarchage.

Nos premiers efforts vont se concentrer sur la réforme de la loi sur le droit d'auteur afin de contrer le phénomène du piratage qui menace nos emplois. Une lettre du président international, sur le site internet, explique la situation et les enjeux, elle encourage aussi les membres à écrire à leur représentant au parlement.

Si un membre de l'IA désire envoyer une lettre au parlement, il devra remplir un formulaire sur le site internet de l'IATSE. Le code postal du membre déterminera automatiquement à quel représentant du parlement la lettre sera adressée. Des modèles de lettres types sont aussi disponibles.

C'est la première fois que l'Internationale tente d'engager ses membres dans une telle campagne et elle souhaite une grande participation.

PARTENARIAT ENTRE LA SECTION LOCALE 667, LE SHERIDAN COLLEGE ET LES STUDIOS PINEWOOD À TORONTO

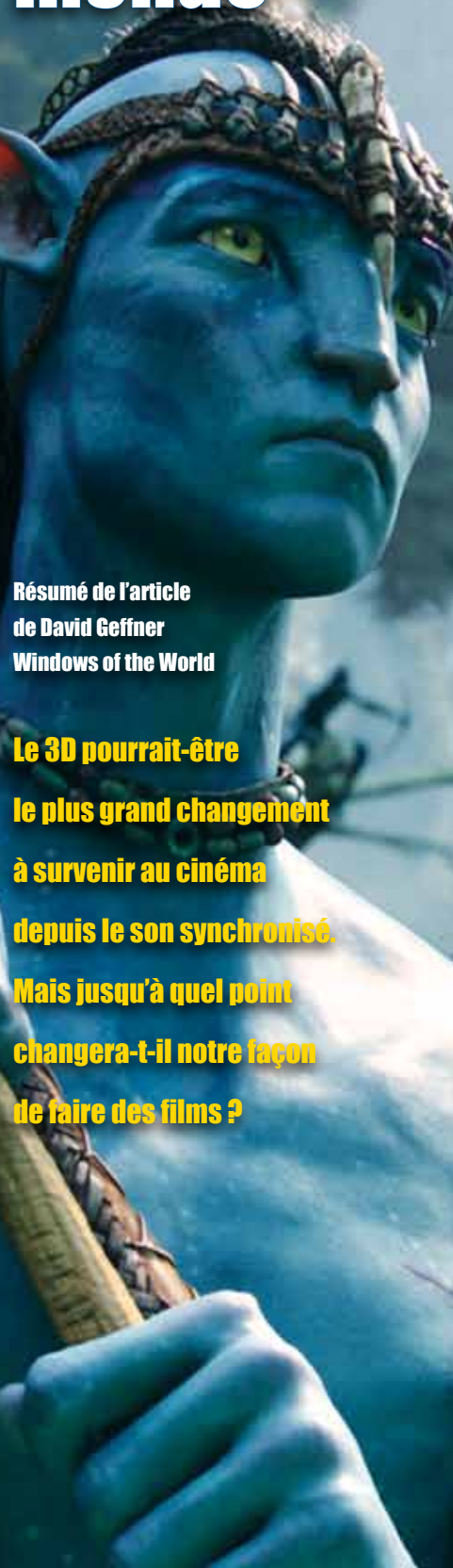
Au début de 2010, le Sheridan College a ouvert un petit centre de recherche dans les studios Pinewood à Toronto. Le centre s'appelle le *Screen industries Research and Training Centre*. La section locale 667 travaille depuis quatre à mettre sur pied ce projet de studio de formation et de recherche.

Ce centre va réunir un petit groupe d'experts, dont certains sont membres de la section locale 667. Ensemble ils vont travailler en collaboration avec les compagnies qui inventent, imaginent et réalisent des nouveaux équipements et des nouveaux logiciels pour nos différents métiers.

Le fait d'être associé à ce nouveau centre va permettre à l'IATSE d'être aux avant-postes des grands changements technologiques à venir. Plus de 250 participants ont assisté aux deux premiers séminaires en mars et avril dernier. Le représentant Rick Perotto est présentement en discussion avec le Sheridan College pour évaluer la possibilité d'enregistrer les séminaires afin de les rendre disponibles aux membres de la section locale 667 à travers tout le Canada.

Grâce à ce partenariat la section locale 667 sera dorénavant en mesure d'anticiper à l'avance les nouvelles technologies et de préparer et former ses membres. Cette initiative vient confirmer le rôle de meneur de l'IATSE dans l'innovation technologique.

Fenêtres sur le monde



Résumé de l'article
de David Geffner
Windows of the World

**Le 3D pourrait-être
le plus grand changement
à survenir au cinéma
depuis le son synchronisé.
Mais jusqu'à quel point
changera-t-il notre façon
de faire des films ?**

Par les temps qui courent, il semble que chaque conversation commence par un chiffre et une lettre: 3D. Il faut pourtant remonter aux environs de 1890 pour retracer les débuts de ce procédé qui est en fait aussi vieux que le cinéma.

Tout le monde a une opinion sur le sujet. Alors que certains prédisent que les films en 3D régneront sur tout le cinéma, d'autres n'y voient que du négatif: du cinéma tout à coup transformé en parc d'attractions et un prétexte pour augmenter le coût des billets. Une chose est sûre, le monde entier se bouscule pour venir vérifier le phénomène. L'année dernière, les revenus des productions en 3D ont triplé, pour s'élever à 1,3 milliard de dollars. Depuis le début de l'année 2010, les recettes en provenance du cinéma 3D comptent pour 25 % de l'ensemble des revenus de l'industrie du cinéma.

Peu importe que ce soit la voie de l'avenir ou juste une mode passagère, quelques informations sont utiles pour comprendre le phénomène 3D. Le format n'enveloppe pas le spectateur à la manière d'un hologramme de 360 degrés, il s'agit plutôt de créer l'illusion d'une profondeur accrue; la technologie 3D pousse notre cerveau à croire que l'image couvre plus d'espace par rapport à ce que l'écran 2D peut offrir. (Les fameux maux de tête 3D sont provoqués par des films qui utilisent mal le procédé et qui forcent nos yeux à travailler trop fort et trop longtemps).

Et qu'en est-il des lunettes? Les lunettes rouge et bleu en carton bon marché ont laissé la place à des lunettes polarisées plus durables et dans le cas des systèmes 3D maison, on utilise des lunettes de haute technologie à LCD et avec obturateurs. Il faut aussi savoir que le vrai terme pour décrire la technologie 3D est la stéréophonie, à partir du même principe utilisé pour les photos dans les années 1800s. Deux images étaient alors projetées côte à côte et elles convergeaient lorsqu'on les regardait à travers un stéréoscope. Curieusement, l'âge d'or du cinéma 3D n'aura duré que trois ans au début des années 50. Il y a eu un retour dans les années 80 avec des films tels *Jaws 3-D*. Avec le regain de popularité actuel, il s'agit bien souvent de films tournés en 2D qui sont ensuite convertis en 3D.

À QUELLE HAUTEUR SE SITUE LA BARRE ?

Les experts s'entendent sur le fait que la complexité accrue du procédé 3D fera probablement augmenter les rangs des équipes IATSE: la section locale 600 doit maintenant offrir les services d'opérateurs de stéréographe et d'ajusteurs de convergence. Le cinéma 3D nécessite aussi deux fois plus d'espace sur les disques qui captent les données et augmente ainsi le travail de post production qui est assuré par les membres de la section locale 700.

Si vous débutez sur une production en 3D, l'apprentissage peut s'avérer ardu; tout dépend du type de projet dans lequel vous êtes impliqués. Le designer de production Rob Stromberg (section locale 800) a créé à la fois des départements artistiques virtuels et réels pour la réalisation du film *Avatar*; il a d'ailleurs, conjointement avec son confrère Rick Carter, remporté un Oscar pour son travail dans ce film. Selon lui, « ce travail s'appa-

rente à la construction d'un avion en plein vol! »

« Il nous a fallu diriger deux départements artistiques simultanément. L'un, traditionnel, où nous construisions des décors de référence pour permettre aux acteurs d'évoluer sur la scène de captation des mouvements et l'autre, virtuel, où nous produisons les illustrations qui servaient à recréer les décors virtuels à l'aide du logiciel d'animation 3D, Motion Builder.

Stromberg raconte: « la veille du tournage, je devais arpenter la scène de captation des mouvements pour déterminer les positions du décor virtuel et m'assurer qu'au moment où Cameron dirigerait les scènes, les acteurs ne se cogneraient pas le nez sur des arbres virtuels. Toute ma vie, j'ai utilisé de vrais décors et travailler avec des décors virtuels m'a offert une nouvelle sorte de liberté et de créativité. Il ne faut pas oublier que les scènes ainsi tournées se rendent directement à la post production et que vous ne voyez pas le résultat. Vous devez donc très bien connaître vos décors ».

Personne n'était mieux préparé pour mettre sur pied un département artistique virtuel que Stromberg qui a travaillé auparavant sur un très grand nombre de films en tant que designer de production. Ce qu'il a appris sur le tournage d'*Avatar* lui a grandement servi lorsqu'il a travaillé sur le projet suivant: *Alice in Wonderland*. Le film devait d'abord être tourné en 3D, mais, suite à des contraintes de temps, il a finalement été tourné en 2D pour être ensuite reconverti.

Stromberg nous dit: « Ken Ralston (section locale 600) et les directeurs artistiques de la section locale 800 produisaient à chaque jour des décors virtuels que le directeur Tim Burton pouvait ensuite observer. Ils construisaient aussi des modèles physiques des décors virtuels et Tim utilisait une caméra miniature pour montrer aux acteurs où ils se situaient en temps réel ». Travailler devant un écran vert pose plusieurs défis aux acteurs et le designer de production doit prévoir plusieurs options. « Ne pouvant voir le résultat en 3D, nous devons penser à tout pour éviter des surprises par la suite ».

Une sorte de surprise mélangée à de l'émerveillement pourrait très bien décrire l'expérience vécue par la créatrice des costumes d'*Avatar*, Deborah Lynn Scott (section locale 892). « Jim Cameron voulait atteindre un tel niveau de détail que la seule façon d'obtenir à l'animation toutes ces nuances dans les textures et les mouvements nous obligeait à travailler à partir de vrais costumes faits sur mesure ».

« Même si j'ai travaillé pendant 18 mois à la production d'*Avatar*, je n'avais aucune certitude quand au résultat final de mon travail, une fois projeté à l'écran. Quand j'ai vu le résultat définitif en 3D, quand j'ai vu à quel point le poids, les textures et les mouvements des costumes étaient rendus sur les personnages, j'ai été complètement bouleversée ».

Le coordinateur de la construction des décors de la section locale 44, John Villarino, a travaillé sur *Avatar* et sur *Alice in Wonderland*. « Notre budget de construction de décors représentait à peu près 5% du budget

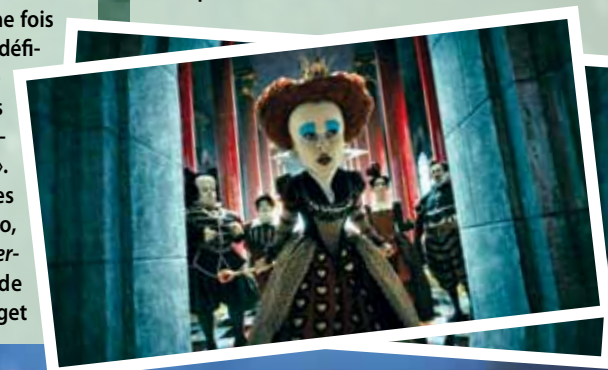
total et au plus fort du tournage nous étions 54 à travailler dans le département, un chiffre typique pour un tournage en 2D. Notre principal défi était de respecter le rythme du tournage qui utilisait 8 des 12 scènes de Culver Studios. Il fallait toujours être en avance afin que Darius Wolski (section locale 600) et Tim Burton, le directeur, puissent arpenter les décors pour déterminer les éclairages et identifier les obstacles. C'était en quelque sorte un ballet qui consistait à construire, à déplacer et à démonter un décor et ensuite en installer un autre, tout ça à l'intérieur d'une période de deux heures ».

QUEL EST LE BUDGET MINIMUM ?

Il n'y a pas seulement les productions d'envergure telle *Avatar* et *Alice in Wonderland* qui sont tournées en 3D. Michael McDonough, Keith Collea (section locale 600) ainsi que le designer de production Russell Barnes (É.-U. 829) viennent tout juste de terminer le tournage du film *The Mortician*, un drame indépendant avec un budget de \$3.5 millions. Ce film ose s'aventurer dans une zone très à risques. Il a été tourné en Nouvelle-Orléans pendant 25 jours et grâce à une préproduction très précise il a pu être réalisé en 3D avec la participation d'une importante équipe IATSE.

McDonough précise: « Même avec un petit budget, lorsque vous tournez en 3D vous ne pouvez pas vraiment économiser du côté de l'équipe de cameramans. Toutefois, je me suis aperçu que le travail d'éclairage nécessaire pour créer les effets de profondeur en 2D devient plus simple en 3D car la profondeur fait partie de l'image ».

Avant le tournage, Collea, McDonough et le directeur Gareth Roberts ont créé un plan de préproduction qui déterminait l'ampleur de l'effet 3D pour chacune des scènes. Pour les films à petit budget, une autre difficulté liée au tournage en 3D réside dans l'utilisation obligatoire de rails, vu le poids important de la caméra (plus de 50 kilos). Selon McDonough, « *The Mortician* est devenu le film de référence qui démontre ce qu'il est possible de faire avec de petites ressources ». Le designer de production Barnes a eu recours à des écrans, des panneaux, des grilles et des clôtures pour créer différents plans que la caméra 3D pouvait contourner ou pénétrer pour accentuer les effets de profondeur. Barnes explique aussi: « Nous avons tiré avantage de nos lieux de tournage en Nouvelle-Orléans. Par exemple, nous avons utilisé de gros édifices abandonnés à l'arrière-plan et nous avons ensuite placé un certain nombre d'éléments de décors en allant vers l'avant, ce qui a permis un rendu de profondeur exceptionnel ». >>>



AU CENTRE DU POUVOIR

Le vieil adage qui dit « l'information c'est le pouvoir » n'a jamais été aussi vrai dans le cas des tournages en 3D. Le président de la section locale 600 Steven Poster, a donc travaillé pendant trois ans pour mettre sur pied une formation 3D pour ses membres. Il s'est récemment associé à Chris Cookson, président de Sony Picture Tehcnologies, ainsi qu'à Buzz Hays, vice-président du nouveau centre de technologie en 3D de Sony, dans les studios de cinéma Sony, situés à Culver City, en Californie. Cette initiative, unique en son genre, qui implique aussi Hollywood et la faculté d'Art cinématographique de l'université du Sud de la Californie, a pour but d'améliorer la qualité des productions en 3D produites à Hollywood. « Cette école n'est pas spécifique à Sony Pictures, elle est ouverte à tous » nous mentionne Cookson.

Depuis l'ouverture du centre en mars dernier, plus de 120 cinéastes ont déjà suivi le cours d'une durée de 3 jours. Buzz Hays explique que « l'idée du centre est née de discussions avec le comité de formation de la section locale 600 et de leur besoin pressant de former leurs membres sur les méthodes de production en 3D. L'un des gros problèmes, c'est qu'il y a très peu de compagnies qui fabriquent des caméras 3D et que les quelques caméras existantes n'étaient pas disponibles pour la formation. Alors comment pouvez-vous acquérir l'expérience nécessaire avant de commencer à tourner en 3D? ».

Le premier jour de formation est consacré à la physiologie générale associée au 3D, on y apprend comment le cerveau perçoit la profondeur et les dimensions dans le monde réel et comment on peut recréer l'illusion d'une profondeur accrue en 3D sans provoquer de fatigue ou de maux de tête. Cette partie de la formation

met davantage l'accent sur l'histoire que sur la technique et une visite du studio de tournage en 3D termine la journée.

Dean Semler de la section locale 600 nous raconte: « Lorsque les mots tangente et cosinus sont entrés dans l'équation, j'ai commencé à sentir que nous allions dans une nouvelle direction. J'aime l'idée d'utiliser des lentilles à grand angle, de garder la caméra plus près et de rapprocher ainsi les acteurs des spectateurs. Le format 3D nous offre aussi de nouvelles façons de jouer avec les ombres et la lumière ».

RETOUR VERS LE FUTUR

Malgré les progrès rapides de la technologie 3D, cela ne veut pas dire que des décennies de connaissances accumulées en cinéma 2D vont disparaître. Selon Bob Andres de la section locale 52, « Quand j'ai assisté pour la première fois à un test de caméra 3D, j'ai été intimidé. Mais je me suis rendu compte que bien qu'elle soit plus compliquée, une caméra 3D typique n'est pas plus grosse que celles que nous utilisons dans les années 70. Toutefois, les parties mobiles de la caméra font qu'elle est plus délicate à manoeuvrer. Il faut porter une attention particulière à la rigidité, à l'alignement et à la douceur des rails pour effectuer les mouvements ».

L'année dernière, Dream Works a complété *Monsters vs Aliens*, qui est le premier film d'animation tourné en 3D du début à la fin. Eric Dapkewicz faisait partie de l'équipe d'éditeurs assignée à ce film (section locale 700). « Il existe une tradition qui veut que le montage des films d'animation soit très serré. Mais je crois que nous avons laissé notre film respirer davantage que bien d'autres et ce fut là une révélation pour moi. En diminuant ou en augmentant l'effet 3D on peut altérer l'émotion transmise par le personnage. Le tournage en 3D est tout simplement un autre outil qui

permet de raconter des histoires de façon prenante. On utilise la profondeur comme on utilise la couleur, la musique ou le rythme pour installer une ambiance ou un style ».

Phil McNally est superviseur de la stéréoscopie d'animation chez Dream Works et il est membre de la section locale 839. Il explique que dans les films d'animation par ordinateur la lumière est séparée de la composition; son plus proche collaborateur 3D est donc celui qui s'occupe de la mise en forme, celui qui supervise les plans de caméra, la mise au point, la profondeur de champ, etc. « Nous utilisons le 3D comme une intensité qui monte ou descend selon l'histoire ».

À Hollywood, on surnomme McNally « Captain 3D » et il raconte avoir été fasciné par le 3D dès l'âge de 13 ans lorsqu'un compagnon de classe lui apporta des photos de la seconde guerre mondiale avec une visionneuse 3D. « Je ne m'intéressais pas aux photos jusqu'à ce que je les vois dans le visionneur. Ce n'était plus des photos du passé que je pouvais ignorer, mais de vraies personnes dans de vraies situations ».

McNally nous explique qu'au siècle dernier, le cinéma essayait de capturer un monde en 3D pour le contenir dans un format 2D. « L'expertise nécessaire pour passer du 3D au 2D existe encore, mais maintenant nous sommes de retour vers le 3D. Il est certain que les réalisateurs de films d'action vont devoir apprendre des réalisateurs de films d'animation, car les images générées par ordinateur permettent un très grand raffinement de la stéréoscopie. Les réalisateurs de films d'animation évitent de faire mal aux yeux des spectateurs et ils s'assurent que les paramètres fondamentaux comme la mise au point et le temps d'exposition sont parfaitement contrôlés. Notre défi c'est maintenant d'exploiter tout le potentiel de création de la technologie 3D ».

BUREAU GÉNÉRAL

MATTHEW D. LOEB
Président international

JAMES B. WOOD
Secrétaire trésorier général
1430 Broadway, 20th Floor
New York NY 10018
Tél. : 212 730-1770
Fax : 212 921-7699

Bureau Canadien
JOHN M. LEWIS
12^e Vice-Président international
Directeur des affaires canadiennes
22, St-Joseph Street
Toronto ONT M4Y 1J9
Tél. : 416 362-3569
Fax : 416 362-3483

Secrétaire du 11^e district
CHERYL BATULIS
2, Neilor Crescent
Toronto ONT M9C 1K4
Tél. : 416-622-9000
Fax : 416-622-0900
iatsedistrict11@sympatico.ca

COMMENT REJOINDRE LES SECTIONS LOCALES

56 > Montréal
CARL BLUTEAU
Secrétaire archiviste
1, rue de Castlemau Est Local 104
Montréal, QC, H2R 1P1
Tél. : 514 844-7233
Fax : 514 844-5846

262 > Montréal
SYLVAIN BISAILLON
Secrétaire archiviste
3414, avenue du Parc,
Montréal QC, H4C 1G7
Tél. : 514 937-6855
Fax : 514 844-5846
admin@iatselocal262.com

514 > Montréal
IAN LAVOIE
705 rue Bourget, bureau 201
Montréal QC H4C 2M6
Tél. : 514-937-7668
Fax : 514-937-3592

667 > Montréal
CHRISTIAN LEMAY
705 rue Bourget, bureau 201
Montréal QC H4C 2M6
Tél. : 514-937-3667
Fax : 514-937-3592

863 > Montréal
MAUD BERGERON
390, Des Hirondelles
Beloeil QC J3G 6G7
Tél. : 514 944-2916

523 > Québec
ROBERT MASSON
2700, rue Jean-Perrin
Bureau 490
Québec QC G2C 1S9
Tél. : 418-847-6335

849 > Nouveau-Brunswick
ROD DOMINEY
15, McQuade Lake Crescent, 2th Floor
Halifax NB B3S 1C4
Tél. : 902 425-2739
Fax : 902 425-7696

LORRAINE ALLEN
Administratrice
Régime de retraite canadien
de l'industrie du divertissement
22, St. Joseph Street
Toronto ON M4Y 1J9
Tél. : 416-362-2665
Fax : 416-362-2351
www.ceirp.ca

POUR REJOINDRE L'ÉDITEUR
ROBERT CHARBONNEAU
bobcharbonneau@videotron.ca

BULLETIN IATSE
CP 34123, Québec (Québec)
Canada G1G 5X0

NOUVEL AVANTAGE de Pouvoir syndical Tarifs de groupe pour assurance habitation et automobile

Des couvertures exceptionnelles et des tarifs de groupe exclusifs pour les membres de syndicats affiliés au Programme Pouvoir syndical^{MD}

AVRIL 2010

POUVOIR
SYNDICAL

Pour plus de détails, visitez www.pouvoirsyndical.ca

UNION LOCAL LABEL
LOCAL 6000 1932

Souscrite par la Compagnie d'assurance générale RBC ou la Compagnie d'assurance RBC du Canada. © Marque de commerce enregistrée de la Banque Royale du Canada. Utilisée sous licence. Les produits d'assurance habitation et automobile sont disponibles aux résidents du Canada occupant RBC Assurance (règles pas d'assurance automobile au Manitoba, en Saskatchewan et en Colombie-Britannique en raison des régimes d'assurance automobile provinciaux en place dans ces provinces. Les tarifs de groupe de l'assurance auto ne sont pas offerts dans certaines provinces de l'Atlantique.
† Le subscrit en ligne n'est pas offert dans toutes les provinces et dépend de la province, du type d'assurance, de la période de renouvellement et de l'adhésion à un régime d'assurance automobile. D'autres exclusions et restrictions s'appliquent également.
‡ Le programme dépend de l'exactitude de l'information fournie à condition que celle-ci soit exacte; les engagements fournis peuvent être sujets à des modifications.