

AIEST

NUMÉRO 678  
QUATRIÈME TRIMESTRE 2022

# Bulletin



## LETTRE DU PRÉSIDENT

MATTHEW D. LOEB



### Garder le cap

Chers confrères, consœurs et amis

*Pendant des décennies, le mouvement des travailleurs américain a été attaqué par l'aile droite, par des politiciens anti-progressistes qui ont mis de l'avant des politiques et des lois hostiles aux syndicats et aux travailleurs en général. Collectivement, nous nous sommes défendus avec force en ayant recours à tout le processus politique.*

**M**ais en cours de route, nos terribles prédictions concernant des dommages irréparables à la démocratie ont commencé à se réaliser. Un président a nié les résultats de sa défaite électorale, provoquant une violente insurrection au Capitole des États-Unis. Des politiciens ont entériné ces fausses affirmations et ont pris le parti de Trump pour aller chercher des appuis politiques parmi les négationnistes. Ils ont fait campagne sur un mensonge pour saper le processus démocratique en son cœur.

Mais le peuple de ce pays a riposté lors des dernières élections et a rejeté le « grand mensonge ». Plusieurs candidats républicains supportés par Trump ont été défaits, envoyant ainsi le message que les électeurs tiennent à la vérité, qu'ils ont confiance dans leur système électoral et soutiennent les résultats légitimes d'une élection libre. Dans cette élection de mi-mandat, nous avons fait beaucoup mieux que prévu, tant par les sondages que par l'histoire.

En plus d'envoyer un message clair à tous ceux qui niaient la légitimité des élections, les électeurs se sont prononcés sur plusieurs enjeux. La décision Dobbs de renverser l'arrêt Roe v. Wade a servi d'alarme pour contrer l'intrusion des libertés civiles des Américains et une attaque directe contre les droits des femmes. Des gestes précurseurs d'un avenir façonné par l'aile droite conservatrice américaine où la liberté, la diversité, l'égalité et le progressisme seraient étouffés. Mais les candidats pro-choix se sont levés et les mesures pour restreindre l'avortement ont été battues dans les cinq états où elles étaient proposées.

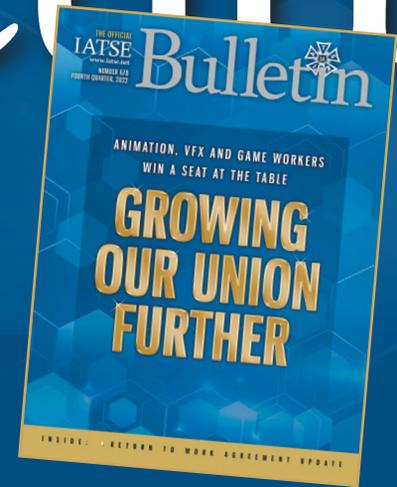
Les syndicats sont aussi dans la mire de l'aile droite dont les intentions de continuer à nous affaiblir sont très claires. Et ne vous trompez pas, les nominations à vie effectuées par Trump à la Cour suprême (et plusieurs autres cours) auront un effet à long terme. Elles ne peuvent être combattues que par notre diligence et nos efforts politiques pour les repousser. Nous devons continuer de nous moti-

ver, de nous agiter et de nous battre. L'activisme politique de nos membres doit augmenter et nos voix doivent être entendues. Nos votes doivent compter. La participation incroyable des électeurs âgés de 18 à 29 ans nous prouve que ça peut être fait et voilà un signe qu'il y a de l'espoir et qu'il existe une nouvelle génération de penseurs progressistes qui se préoccupent de l'avenir.

Le parcours politique qui nous attend sera peut-être difficile, mais je suis convaincu que, grâce à votre engagement et votre action, nous pourrions ériger un contrefort face à de nouveaux assauts, pour éroder ce qui nous tient à cœur : les droits des être humains, le droit à un traitement égalitaire, le droit d'être syndiqué et d'exercer notre pouvoir collectif, le droit à un lieu de travail sécuritaire et la protection de notre avenir.

Merci pour votre participation et votre dévouement. Ensemble, nous allons garder le cap.

Dans la solidarité. ■



## UNE INCROYABLE SAISON DE SYNDICALISATION

L'automne est une période de changement : l'été se termine, les enfants retournent à l'école, la température commence à rafraîchir et les feuilles changent de couleur. Et si vous êtes un travailleur qui vient juste de se joindre à l'AIEST, vos conditions de travail sont sur le point de s'améliorer. Cet automne, dix différents groupes de travailleurs au Canada se sont rassemblés pour améliorer leurs conditions de travail et former des syndicats dans leurs lieux de travail. Dix ! En seulement deux mois ! Non seulement dix groupes de travailleurs ont décidé de former des syndicats, mais c'est arrivé en plus dans des secteurs différents et dans des provinces différentes.

Suite à la page 4

## LE PLUS GRAND RÉSEAU DE CINÉMAS D'ART ET D'ESSAI INDÉPENDANT DE MONTRÉAL MAINTENANT ENTIÈREMENT REPRÉSENTÉ PAR L'AIEST

Le 8 octobre dernier, la section locale 262 a déposé une requête pour représenter le personnel d'accueil du Cinéma du Musée. Au cours des années précédentes, la section locale avait successivement acquis les droits de négociation pour le personnel d'accueil du Cinéma Beaubien et du Cinéma du Parc. Cette dernière démarche vient compléter la représentation des trois plus importants cinémas sur le plan culturel dans la province de Québec. Les trois cinémas sont gérés par la Corporation Beaubien Cinéma, une organisation à but non lucratif ; sa mission est de présenter des festivals de films d'art et d'essais provenant principalement d'Europe et du Québec. La section locale 262 et l'AIEST sont heureux de représenter les travailleurs de ces icônes emblématiques de la culture québécoise.

### Cinéma du Musée



WWW.AIEST.NET



## MESSAGE DU SECRÉTAIRE-TRÉSORIER GÉNÉRAL

### Le long chemin du retour

C'est la période de l'année où nous passons en revue les événements de la dernière année tout en réfléchissant à nos projets pour les douze mois à venir. Cette année toutefois, je ressens un sentiment d'optimisme et de reconnaissance de la part de nos membres et dirigeants des sections locales qui, à juste titre, manquent depuis un certain temps.



JAMES B. WOOD

Aussi difficile que cela puisse paraître, il y a maintenant presque trois ans nos industries subissaient des fermetures qui semblaient arriver instantanément et sans avertissement. La majorité de nos membres sont des travailleurs pigistes habitués à des fluctuations du rythme de travail, mais que tous les emplois arrêtaient à l'intérieur d'une période de deux semaines a été dévastateur.

Le travail dans la production cinématographique a été le premier à revenir vers la fin de 2020. Cependant, plusieurs de nos autres métiers étaient presque sans travail, et cela jusqu'au milieu ou la fin de 2021 et même quand le travail est revenu c'était souvent en dessous de la normale ou sporadique.

Pour plusieurs de nos membres cette année en aura été une de transition alors que les opportunités de travail ont connu une lente et régulière progression à partir de niveaux inconsistants vers des volumes qui, dans plusieurs cas, ont dépassé ceux de 2019. Il est rapidement devenu évident que la demande du public pour des expériences et du divertissement était énorme.

Le streaming et la télévision ont continué de jouer un rôle significatif dans le divertissement, mais la demande pour visionner des films sur grand écran, assister à des conventions ou à des événements sportifs, ou encore regarder du théâtre en direct ou écouter une symphonie a augmenté à un rythme souvent inattendu. Dans plusieurs cas, les membres et les dirigeants de nos sections locales ont du passer rapidement d'un monde où il manquait du travail à un monde où il semblait parfois y en avoir trop. Mais le public le voulait et vous avez livré la marchandise.

Plusieurs de ces expériences n'auraient pas été possibles sans l'implication des membres de l'AIEST, même si souvent les spectateurs ne se rendent pas compte de votre contribution. Les compétences et le niveau artistique que nos membres apportent sur les lieux de travail aident à réaliser des productions de toutes sortes et à offrir du plaisir aux gens. Le fait que plusieurs ignorent votre implication est le compliment ultime pour un travail bien fait.

Au nom des publics que vous avez divertis à divers moments de la pandémie de même qu'en 2022, je vous remercie pour votre travail acharné et votre dévouement.

Alors que l'année se termine et que la soif du public pour des expériences et du divertissement semble plus grande que jamais, vous jouerez un rôle essentiel l'année prochaine.

Espérons que 2023 sera l'année où nous reviendrons complètement à la normale et que vous et vos familles jouerez pleinement de la santé et du bonheur. ■

### RAPPORTS TRIMESTRIELS

Les sections locales doivent se rappeler que pour détenir des informations à jour sur ses membres, l'Internationale doit recevoir les rapports trimestriels d'une façon régulière.

■ L'article dix-neuf, section 7 de la Constitution et des règlements de l'Internationale stipule que : « Il est obligatoire pour chaque section locale affiliée de compléter un rapport trimestriel au plus tard trente (30) jours suivant la fin de chaque trimestre ». Par conséquent, les rapports trimestriels doivent être remis le 30 avril, le 30 juillet, le 30 octobre et le 30 janvier de chaque année. Si le nombre de changements à apporter ne rentre pas dans l'espace prévu à cette fin dans le rapport trimestriel, on peut alors mentionner « voir liste incluse en annexe » sur le formulaire et rattacher cette liste au rapport. Il n'est pas nécessaire de fournir de multiples rapports trimestriels pour signaler un nombre important de changements. ■

WWW.AIESTE.NET

## DÉVELOPPER DAVANTAGE NOTRE SYNDICAT

L'expression collective des voix des travailleurs de l'animation, des effets spéciaux et des jeux vidéo suscite une croissance marquée de la représentation syndicale de l'AIEST et constitue une grande avancée dans l'amélioration de leurs conditions de travail.

Emily Grossman travaillait depuis six ans comme artiste de l'animation chez *Titmouse Productions* à Vancouver, en Colombie-Britannique. Elle a subi des heures supplémentaires non rémunérées, des contraintes de temps accablantes et elle a vécu l'incertitude de dénicher des contrats l'un à la suite de l'autre (dans son cas, approximativement dix contrats sur une période de six ans). Malgré tout, elle aimait son travail. Elle aimait la créativité et le côté artistique reliés à l'animation. C'était sa passion. Alors elle tenait le coup, jusqu'à ce que la situation devienne intolérable. « Ce qui était au départ un lieu de travail agréable est devenu tranquillement quelque chose que je ne reconnaissais plus », raconte Emily Grossman. « Une série de changements à la direction a vu la gestion locale migrer de plus en plus vers Los Angeles, ajoute-t-elle. Nous nous sommes retrouvés, plusieurs, à vouloir du changement et à vouloir regagner notre voix au travail. Nous avons donc pris la décision de nous syndiquer au plus vite ». À Los Angeles, les travailleurs de *Titmouse* sont représentés par la Guilde de l'animation, section locale 839 de l'AIEST, mais les travailleurs de la compagnie au Canada n'étaient pas syndiqués. La campagne a débuté en 2019, mais elle a été ralentie par la pandémie de Covid-19 qui a forcé tout le monde à travailler à distance. « Nous devons trouver une nouvelle façon de se syndiquer, une façon que peu de gens avaient expérimentée auparavant en prenant contact en ligne en dehors des communications du travail. Ironiquement, nous étions davantage surveillés alors que nous travaillions à distance. Mais grâce aux médias sociaux et à d'autres nouvelles formes de communication, en 2021, 98 % des travailleurs ont voté en faveur d'être représentés par la Guilde canadienne de l'animation, section locale 938 ».

Du côté de la création des effets visuels, Mark Patch vivait des difficultés semblables. Travailleur de l'animation depuis 2016, non syndiqué, il était à même de constater des différences importantes dans ses conditions par rapport aux membres de l'AIEST qu'il côtoyait régulièrement : « Lors d'un tournage récent, de janvier à juillet, je n'avais pas eu une seule journée de repos. Nous tournions des scènes dans le désert, à une heure et quart de route de Los Angeles, et nous devons nous y rendre deux heures avant le levé du soleil pour nous installer ; au coucher, il fallait ensuite tout ramasser. Les autres départements étaient payés pour les heures supplémentaires, mais pas nous. Nous n'avions aucune compensation pour le non respect des heures de repas. Nous n'avions presque pas de temps de repos et une fois à la maison, il y avait beaucoup à faire plutôt que de dormir ». Il y a cinq ou six ans, on disait que vous pouviez vous retrouver dans une bonne production et être bien traités, mais maintenant ce n'est plus le cas : « Vous êtes exploités au maximum et après on se débarrasse de vous. On est presque devenus des citoyens de seconde classe et on n'a aucune condition de travail digne de ce nom », ajoute Patch. C'est pourquoi Mark Patch est en train de mettre en branle une campagne massive pour syndiquer les artistes des effets visuels (VFX Artists) sous la bannière de l'AIEST ([VFXUnion.org](http://VFXUnion.org)).

Les expériences de travail de Marissa Bernstel Coates sont comparables à celles d'Emily Grossman et de Mark Patch. Marissa a travaillé pendant des années pour des firmes de conception de jeux vidéo et elle a subi des abus similaires et un manque de respect avec des heures de travail interminables, sous haute pres-

tion, dans des environnements de travail toxiques. « Personnellement, j'aime les jeux vidéo, j'ai grandi avec et au début je me disais que je ne pouvais avoir un meilleur travail. Mais lentement, j'ai réalisé qu'on ne me respectait pas en tant qu'artiste et que l'ambiance était pénible. On travaillait en moyenne 60 heures par semaine et certains en faisaient davantage. C'était mal vu de faire autrement ». Quand l'occasion s'est présentée, elle a changé de secteur et elle est devenue artiste de *story-board*, d'abord pour Lucas Film et ensuite pour Bento Box où elle est membre de l'AIEST. « Je n'ai plus ce sentiment d'impuissance, j'ai maintenant un syndicat pour me protéger et je me sens respectée en tant qu'artiste ». Forte de cette expérience, Bernstel encourage maintenant les travailleurs de jeux vidéo et d'effets visuels à se syndiquer : « Ces gens méritent absolument les mêmes avantages que nous ».

### AUX AVANT-POSTES

Les secteurs de l'animation, des effets visuels et des jeux vidéo sont maintenant aux avant-postes de la syndicalisation de l'AIEST parce que les conditions de travail de ces industries sont déplorables et que la nature du travail concorde parfaitement avec les métiers existants de l'AI. « Ces travailleuses et travailleurs ont désespérément – et de toute urgence – besoin d'une représentation syndicale », a déclaré le vice-président international et directeur des affaires canadiennes, John Lewis. « Leurs conditions de travail ne peuvent être plus difficiles et la syndicalisation leur donnera le pouvoir d'améliorer considérablement les choses ».

Dans ces trois domaines, les longues journées de travail, les horaires brutaux, une rémunération inadéquate, des régimes de santé et de retraite inexistantes et d'autres problèmes reviennent constamment ».

La Guilde de l'animation, section locale 839, représente les travailleurs d'animation de *Walt Disney*, *Warner Brothers* et *Walter Lantz Productions* depuis l'obtention de sa charte en 1952. Toutefois, la force de ce syndicat a été érodée dans les années 1970 et 1980 avec l'apparition des *runaway productions* faisant affaire avec des sous-traitants étrangers. La croissance est revenue dans les années 1990, mais beaucoup de maisons de productions indépendantes ont quitté Los Angeles pour exploiter une main-d'œuvre non syndiquée dans d'autres régions métropolitaines, parfois très petites, aux États-Unis et au Canada. Il existe donc aujourd'hui d'énormes possibilités de syndicalisation dans l'industrie de l'animation partout en Amérique du Nord.

Il en va de même pour les industries des effets visuels et des jeux vidéo, qui n'ont pas l'histoire de représentation de la section locale 839. Il y a eu quelques victoires par le passé comme la section locale 891, à Vancouver, qui avait fait campagne pour syndiquer les travailleurs de *Battlestar Galactica*. En 2019, la section locale 669 au Canada a syndiqué et inclus les superviseurs, des coordinateurs et des techniciens des effets visuels dans ses propres ententes.

Plus récemment, *Anemone Hug Interactive* est devenu le premier studio de développement de jeux vidéo à être syndiqué au Canada, au sein de la Guilde de l'animation, section locale 938. Mais bien que ces victoires soient révolutionnaires, elles ne représentent que la pointe de l'iceberg.

Malheureusement, de nombreux artistes des effets visuels sont employés par des fournisseurs tiers et une course vers le bas est bien documentée entre ces fournisseurs, qui se font concurrence en faisant baisser les coûts de main-d'œuvre afin d'obtenir des contrats. Le rapport de force entre les employeurs et les travailleurs de l'industrie est toutefois en train de changer.

« Il y a eu une croissance explosive de l'animation, des effets visuels et des jeux vidéo, ces dernières années. Les travailleurs spécialement formés sont en forte demande. Dans un contexte de pénurie de main-d'œuvre, ça joue en faveur de la syndicalisation que l'AIEST peut aider à maximiser », a déclaré le vice-président international et directeur du département de cinéma et télé vision Michael F. Miller. « Voilà un scénario de syndicalisation optimal et nous saisissons toutes les occasions de donner à des dizaines de milliers de ces travailleurs les moyens de négocier collectivement et de développer davantage notre représentation ».

### SYNDICALISATION DU SECTEUR DE L'ANIMATION

La campagne couronnée de succès où Emily Grossman et ses confrères de travail ont syndiqué *Titmouse* à Vancouver est historique et elle a été l'une des grandes victoires de syndicalisation dans le secteur de l'animation. Voilà le résultat d'un travail long et difficile. « Il y a plusieurs années, raconte Lewis, nous avons pris la décision stratégique de nous associer avec l'Art Babbitt Appreciation Society, un groupe contrôlé par des travailleurs pour promouvoir leurs droits dans le secteur de l'animation. Nous avons alors décidé de coopérer mutuellement pour éventuellement les aider à se syndiquer ».

« Il était avantageux de rejoindre l'AI, fait remarquer Grossman, car elle représentait déjà des membres qui travaillaient avec les mêmes clients que nous. *Titmouse* n'a pas combattu notre démarche, mais nous devions nous assurer que 45 % des travailleurs signent une carte d'adhésion en ligne pour pouvoir déclencher un vote sept jours plus tard, selon les règles en vigueur en Colombie-Britannique ». Comme nous l'avons mentionné, 98 % des travailleurs ont alors choisi de rejoindre la section locale 938.

« Les négociations ont ensuite débuté avec pour objectif d'établir des minimums en se basant sur la moyenne des salaires des travailleurs de l'animation, indique le représentant international Jeremy Salter. Comme résultat, certains travailleurs, surtout des jeunes qui sortaient de l'école, ont vu leur salaire hebdomadaire bondir de 400 \$ à 600 \$ par semaine, parce qu'ils gagnaient tellement moins que la moyenne. Il fallait aussi clarifier tout ce qui touche aux heures supplémentaires. Nous devons établir des règles et



> Emily Grossman

s'assurer que tous les travailleurs avaient la possibilité de refuser de faire des heures supplémentaires ».

« Nous sommes très fiers d'avoir pu inclure des mesures contre l'intimidation, le harcèlement et la discrimination. Ces mesures ont été rédigées par nos membres et intégrées à l'accord sans aucune modification de la part de la direction », a ajouté Gossman. Finalement l'entente collective a été adoptée par 97 % des membres en septembre 2021.

Le Département des Affaires canadiennes aide aussi les travailleurs de l'animation d'autres façons. Par exemple, l'année dernière, un groupe d'employés non syndiqués de *Tangent Animation Studios* de Winnipeg et Toronto ont approché l'AIEST pour tenter d'obtenir une indemnité de départ suite à la fermeture subite et sans préavis des opérations de la compagnie. L'AI a réagi en offrant des avis légaux gratuitement et en amorçant une campagne d'envois postaux demandant le paiement immédiat d'une indemnité de départ pour tous les employés affectés par la fermeture. Elle a aussi demandé aux organismes du travail du Manitoba et de l'Ontario d'enquêter sur cette affaire et ces derniers ont finalement ordonné à *Tangent* de payer les employés concernés pour une somme totale estimée à 4,5 M \$. Plusieurs travailleurs ont ainsi reçu entre 15 000 \$ et 20 000 \$.

La victoire de *Titmouse* à Vancouver a aussi eu des répercussions aux États-Unis. En janvier, les travailleurs de l'animation de *Titmouse* à New York ont voté très majoritairement pour rejoindre la Guilde de l'animation. C'était la première fois que la section locale 839 syndiquait un studio d'animation en dehors de Los Angeles.

### EFFETS VISUELS

« Les effets visuels ont suivi la même évolution que l'animation, allant de la nouveauté que représentaient *Star Wars* jusqu'à maintenant où il y en a partout et que vous ne savez même plus que ce que vous visionnez a été tourné avec des effets visuels », a déclaré l'organisateur de la section locale 839, Ben Speight. Les secteurs de l'animation et des effets spéciaux se superposent et les travailleurs de ces secteurs aspirent aux mêmes conditions et l'intérêt pour la syndicalisation s'intensifie.

Pour appuyer ce mouvement l'AI a lancé le site internet [vfxunion.org](http://vfxunion.org) et elle encourage les membres de l'AI et les artistes des effets visuels non représentés à le consulter. Miller nous dit : « Les effets visuels ont historiquement été un secteur non-syndiqué et c'est probablement le plus gros joueur du cinéma et de la télé qui n'est pas représenté. Mais le jour s'en vient où tous ces travailleurs, écrasés par des conditions de travail inhumaines vont vouloir se syndiquer ».

## UNE CAMPAGNE QUI CHANGE LES RÈGLES DU JEU

« Les concepteurs de jeux vidéo proviennent des mêmes écoles et partagent généralement les mêmes intérêts que les travailleurs en animation et en effets visuels; il est donc pertinent de vouloir les intégrer à l'intérieur de l'AI, car nous sommes les mieux placés pour les représenter », selon Speight. Bientôt, ces travailleurs diront « le prestige ça ne se mange pas, c'est bien d'accomplir un travail que j'aime, mais j'aspire aussi à des choses folles et radicales comme fonder une famille, économiser pour la retraite, avoir du temps libre et avoir un équilibre entre ma vie et mon travail ». C'est ce qui est arrivé en septembre dernier lorsque les travailleurs d'*Anemone Hug Interactive* ont écrit une page d'histoire en devenant le premier studio de conception de jeux vidéo à se syndiquer au Canada. En profitant des procédures simplifiées du Bureau des relations de travail de la Colombie-Britannique, ils sont devenus de nouveaux membres de la Guilde canadienne de l'animation, section locale 938. « Nous avons plein d'opportunités au Canada, explique Lewis, comme ce nouvel amphithéâtre de 8 000 places qui se construit à Toronto où nous voulons représenter tous les corps de métier y compris les concepteurs de jeux vidéo ».

## LA CROISSANCE, C'EST NOTRE AVENIR

Toutes ces victoires de syndicalisation chez *Titmouse Animation*, *Shadow Machine*, *Bento Box*, *Anemone Hug Interactive* ne sont qu'un aperçu de ce que l'avenir nous réserve grâce à la détermination des syndicats de progresser dans ces secteurs. « Nous sommes à une époque, si j'ose dire, où c'est à la mode d'être pro syndical », dit Steve Kaplan, l'agent d'affaires de la section locale 839. « Nous sommes dans un moment charnière où notre vision d'accroître notre membership rencontre le désir des employés de se syndiquer. Les employeurs doivent savoir

que tous les secteurs d'une production doivent être syndiqués ». « Chaque contribution à la syndicalisation et chaque effort pour améliorer vos conditions de travail vont vous donner une tonne de possibilités pour améliorer votre industrie, ajoute Emily Grossman, pas juste pour vous, mais aussi pour un tas d'autres gens. Vous ne devriez jamais douter de cette capacité et cela s'appelle la force ».

Selon le président Loeb qui a orienté l'AIEST dans cette direction : « L'AIEST est le plus important syndicat du divertissement et notre expertise dans ce secteur va nous permettre d'offrir aux travailleurs de ces industries la représentation dont ils ont besoin et qu'ils méritent. Ces travailleurs sont chez eux chez nous et nos succès vont inspirer tous ces travailleurs de se syndiquer. En collaborant ensemble ils vont pouvoir régler tous les problèmes qui les accablent depuis des années. Chacun de ces travailleurs de ces secteurs a le droit d'être traité avec respect et dignité, de travailler dans un environnement non toxique, de jouer d'un équilibre entre le travail et la vie privée, de gagner un salaire et de profiter d'avantages à la mesure de son immense talent et d'avoir des conditions humaines de travail. La seule façon d'y arriver, c'est par le biais de la négociation collective. Comme nous l'avons fait pour d'autres métiers de l'industrie, nous voulons unir ces travailleurs et les représenter. Si les studios, les producteurs et les autres employeurs veulent des films, de la télé et des jeux de classe mondiale, ils doivent arrêter de vouloir diviser et dominer et plutôt employer nos membres et adhérer aux ententes collectives de travail ».

« Le besoin de croissance de notre grande Alliance et le besoin de représenter tous les travailleurs dans notre industrie n'ont jamais été aussi grands, surtout que tous les secteurs évoluent si rapidement, ajoute Loeb. Nous serons à l'avant poste de tous ces changements. Nous allons relever ce défi et nous allons réussir, au nom de tous les travailleurs de notre industrie ». ■

### BUREAU GÉNÉRAL

MATTHEW D. LOEB  
Président international

JAMES B. WOOD  
Secrétaire trésorier général  
207 West 25<sup>th</sup> Street, 4<sup>th</sup> Floor  
New York NY 10001  
Tél. 212 730-1770  
Fax 212 730-7809

Bureau canadien  
JOHN M. LEWIS  
7<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> district  
CHERYL BATULIS  
1505 Holburne Road  
Mississauga ONT L5E 2L7  
Tél. 416 919-4262  
iadistrict11@gmail.com

### COMMENT REJOINDRE LES SECTIONS LOCALES

56 > Montréal  
DENIS FOREST  
Secrétaire archiviste  
1, rue de Castelnau Est, local 104  
Montréal QC H2R 1P1  
Tél. 514 844-7233  
Fax 514 844-5846  
archiviste@iatse56.com

262 > Montréal  
AUDREY PRÉVOST-LABRE  
Secrétaire archiviste  
1945 Mullins, bureau 160  
Montréal QC H3K 1N9  
Tél. 514 937-6855  
Fax 514 937-8252  
s.ross@iatselocal262.com

AQTIS-514 > Montréal  
NICOLAS MARION  
1001 BD de Maisonneuve E.  
Bureau 900 Montréal H2L 4P9  
Tél. 514 844-2113  
Fax 514 608-1667  
cinemaron@me.com

863 > Montréal  
MÉLANIE FERRERO  
4251 rue Fabre  
Montréal QC H2J 3T5  
Tél. 514 641-2903  
iatse863@gmail.com

523 > Québec  
ALAIN ROY  
8500, boul. Henri-Bourassa  
bureau 212  
Québec QC G1G 5X1  
Tél/Fax 418 847-6335  
secretaire@iatse523.com

849 > Provinces maritimes  
RODNEY DOMINEX  
617 Windmill Road, 2<sup>nd</sup> Floor  
Dartmouth, NS, B3B 1B6  
Tél. 902 425-2739

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

Pour rejoindre l'éditeur  
ROBERT CHARBONNEAU  
bobcharbonneau@videotron.ca

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

## AIDE FINANCIÈRE POUR LES TRAVAILLEURS CANADIENS DU SPECTACLE VIVANT

TRAVAILLEURS DES ARTS DE LA SCÈNE ?

Aide  
financière  
disponible  
jusqu'à  
2 500 \$



Financé par le  
gouvernement  
du Canada

Canada

FONDATION  
DES ARTISTES

La Fondation des Artistes et l'AFC ont lancé leurs programmes d'aide financière pour les travailleurs du spectacle vivant qui ont été touchés par la COVID. Grâce au financement mis à disposition par le gouvernement du Canada, ces programmes offrent un paiement unique maximum de 2 500 \$ aux particuliers. Cela inclut les membres, les commissionnaires et toute autre personne travaillant dans l'industrie du spectacle vivant. Les fonds sont là pour aider les travailleurs à retourner au travail et à rester dans l'industrie - qu'il s'agisse de dépenses de base, de nouvelles bottes de travail ou même d'outils.

Quatre organisations ont été choisies pour traiter les demandes de fonds. Sur ces quatre, deux s'adressent aux techniciens, aux artistes et aux personnels à l'accueil, billetterie et concession.

LES RÉSIDENTS DU QUÉBEC doivent faire une demande par l'intermédiaire de la Fondation des Artistes :

FR : <https://frtsssc.ca> EN : <https://frtsssc.ca/en/>.

LES RÉSIDENTS DE TOUTES LES AUTRES RÉGIONS DUCANADA doivent faire une demande par l'intermédiaire de l'AFC. :

FR : [www.ReactivationDesArts.ca](http://www.ReactivationDesArts.ca) EN : [www.ArtsReactivation.ca](http://www.ArtsReactivation.ca).

[Suite de la page 1 : Une incroyable saison...]

Lors des mois de septembre et d'octobre, le Département canadien de l'AIEST a accueilli de nouveaux techniciens de scène de Toronto, Montréal, Charlottetown et Saint-Jean, quatre sections locales de scène qui ont recruté des membres grâce à la syndicalisation. Les travailleurs de *Canada's Wonderland* ont rejoint la section locale 58, les travailleurs de la Maison du théâtre ont rejoint la section locale 56, les travailleurs de *The Guild* ont rejoint la section locale 906 et les travailleurs de *Canadian AV* ont rejoint la section locale 709. De plus, les coiffeurs, les maquilleurs et les costumiers de *Canada's Wonderland* ont rejoint la section locale 822.

Du côté de la production cinématographique au Canada Atlantique, la section locale est montée au front lorsqu'elle a défendu, en tant que section locale mixte, sa juridiction contre *King Tide*, une production non syndiquée en tournage à Terre-Neuve. Une demande de

représentation a été déposée et les travailleurs ont été accueillis dans les sections locales appropriées de Terre-Neuve et de l'Ontario. Le personnel d'accueil s'est joint au mouvement lorsque la section locale 262 a accueilli les travailleurs du Cinéma du Musée à Montréal (voir encadré à la page 1) et la section locale B-173 a accueilli de nouveaux membres du *Canadian Stage* à Toronto.

À l'ouest du pays, la section locale 938 (Guilde canadienne de l'animation) était occupée à syndiquer des coordinateurs de production chez *Titmouse Animation* à Vancouver de même qu'à syndiquer *Anemone Hug Interactive*, le premier studio de conception de jeux vidéo à rejoindre un syndicat au Canada.

L'automne a été incroyable pour la syndicalisation au sein du Département canadien, mais ce qui est encore plus agréable c'est qu'il y a d'autres campagnes en cours. L'hiver arrive et nous sommes impatients de continuer à syndiquer et à donner une voix aux travailleurs non représentés. ■