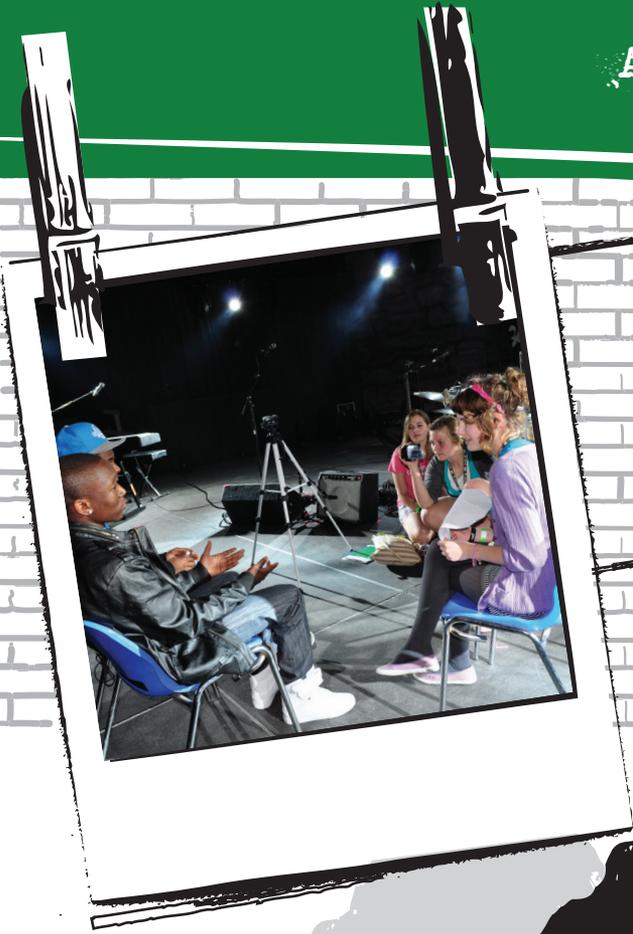


Arts Média tique





Arts Médiatique

DANS CE FASCICULE...

- 1. Ce que sont les arts médiatiques**
- 2. La photographie**
- 3. La vidéo**
- 4. Le journal et le 'zine***
- 5. La radio***
- 6. La bande dessinée et le roman-photo**
- 7. La diffusion des arts médiatiques**
- 8. Quelques modèles accessibles**

*Pour en connaître plus au sujet du journal et de la radio, consulte les fascicules « Un journal à l'école » et « La radio à l'école » aussi disponibles à la FESFO.

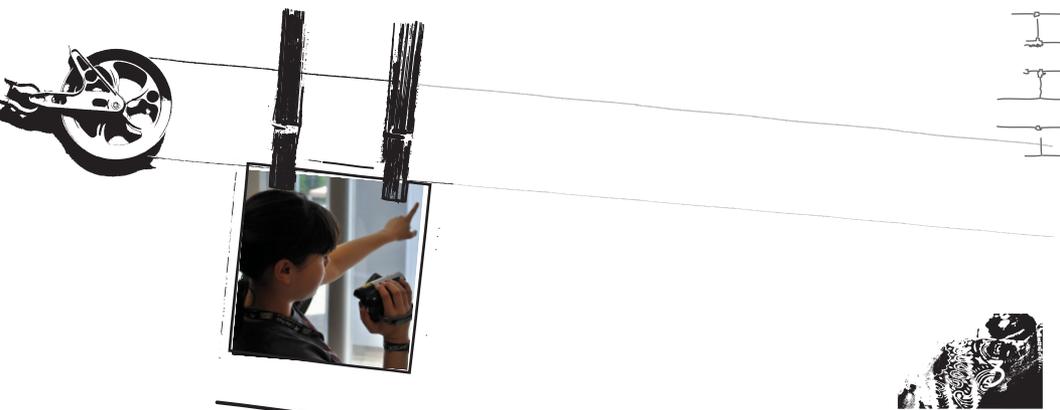


Que sont les arts médiatiques ?

Fusion des médias, de l'art et de la technologie, les arts médiatiques peuvent être très vastes. On peut y retrouver la photo, la vidéo, le journalisme ainsi que la radio, et ce n'est qu'un début.

Les arts médiatiques peuvent t'aider à atteindre plusieurs de tes buts. Ils sont d'excellents moyens de faire de la promotion et de la publicité. Ils permettent de faire des reportages et de traiter de thèmes d'actualité. Mais ils peuvent aussi être des moyens d'expression artistique. Assure-toi que le but de ton travail est clair avant de commencer un projet, puisque ça va grandement influencer la façon dont tu t'y prendras lors de l'étape de création!

Les arts médiatiques existent pour divertir et faire réfléchir ton public... et pour que le créateur s'amuse aussi!



La photographie

Choisir une caméra

Quand on commence à prendre des photos, le choix de l'appareil est important. Cependant, il existe une gamme de choix si large que ça peut être intimidant. Voici un survol des différents appareils et de leurs avantages et inconvénients.

Numérique

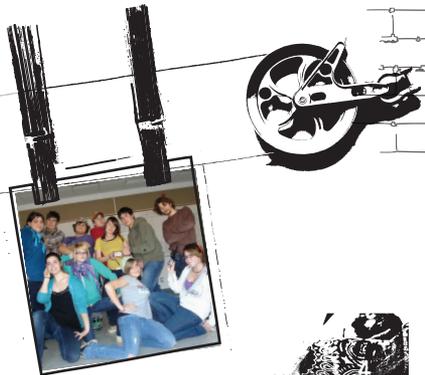
Auparavant coûteuses, les caméras numériques sont de plus en plus abordables. Une caméra numérique permet de télécharger les photos plus facilement à l'ordinateur et de faire le tri des photos. Cependant, imprimer les photos peut devenir coûteux. C'est à garder en tête avec les caméras numériques :

- **Mégapixels** : Le « MP » ou mégapixel désigne la qualité (ou définition) de l'image. Plus le MP est haut, plus l'image est détaillée. Cependant, une image très détaillée représente aussi un fichier plus gros
- **Zoom** : Il existe deux sortes de zoom sur une caméra numérique: optique et numérique. Lorsque la lentille fait grossir l'image, c'est un zoom optique. Le zoom numérique, réduit la qualité de l'image, donc il est à ne pas utiliser excessivement.
- **Mémoire** : Les caméras ont soit des mémoires internes ou externes (c'est-à-dire avec une carte). Assure-toi d'en avoir assez pour prendre la quantité de photos désirée.
- **Énergie** : Quelle sorte de piles est-ce que la caméra utilise? Si ce sont des piles AA, utiliser des piles rechargeables peut être moins néfaste pour l'environnement, en plus d'épargner de l'argent à long terme. Peu importe le type de piles, c'est mieux d'en avoir une série de rechange, parce que sinon elles risquent de s'affaiblir durant un moment inopportun.

« Classique » ou 35mm

Avant les caméras numériques, les caméras qui utilisent la pellicule 35 mm étaient le standard. L'échelle de prix est très variable, selon les fonctions de la caméra (ex. : flash, zoom, qualité de la lentille, etc.). Tu peux aussi expérimenter avec les différents types de pellicule.

Lorsqu'on cherche un rouleau de pellicule, le numéro « ASA » qui y est associé correspond à la vitesse de la pellicule et donc sa capacité



de réagir à la lumière. Pour une pellicule de type « 100 ASA », beaucoup de lumière est nécessaire, les prises à l'extérieur sont préférables. Une pellicule de type « 400 ASA » est polyvalente, bonne pour l'intérieur et l'extérieur, puisque moins de lumière est requise. Si on veut prendre des prises d'action ou de sport, une pellicule « 800 ASA » ou plus haut est nécessaire. La pellicule en noir et blanc peut donner un effet intéressant, mais peut coûter plus cher à faire développer. Gardez en tête que le développement de la pellicule devient de plus en plus dispendieux, résultat de la montée en popularité des appareils numériques.

Polaroid

Une caméra polaroid donne des photos instantanées. La pellicule offre une variété d'effets artistiques avec lesquels on peut expérimenter et qui n'a pas besoin d'être déposée quelque part pour être développée. Des caméras Polaroid sont faciles à trouver, mais la pellicule est coûteuse et de plus en plus rare.

Caméra jetable

Les caméras jetables sont très abordables. Si on ne veut pas dépenser beaucoup d'argent, ni risquer de perdre une caméra coûteuse en voyage, une caméra jetable peut être la solution. Ces caméras se déclinent en plusieurs formats tels panoramique, à l'épreuve de l'eau, sans ou avec flash. Cependant, les caméras jetables n'ont pas de zoom et ne prennent pas des photos de grande qualité.

Prendre une photo.

La première étape lorsqu'on prend une photo est de choisir son sujet. Que ce soit une personne, un objet ou même un paysage, il est essentiel de cibler le sujet qui deviendra le point focal de l'image. De plus, en photographie, on détermine non seulement le quoi (le sujet), mais aussi le quand, c'est-à-dire le moment précis qu'on veut capter en photo.

Le cadrage

La façon dont tu prends une photo peut changer beaucoup le message ou les idées qu'elle va transmettre. Il existe plusieurs choix esthétiques qui vont donner un caractère différent à tes photos.

L'orientation

Paysage (horizontal) ou portrait (vertical)? Ça dépend surtout du sujet, mais chaque orientation a une connotation différente. Notre œil est beaucoup plus habitué à voir les photos type paysage. On les perçoit comme étant plus calmes, profondes ou éloignées. Les photos de type portrait ont plus une allure d'action ou de proximité.



Point de vue

Hauteur de l'œil : c'est la norme, lorsque la caméra est de la même hauteur que le sujet.

Plongée : lorsque la caméra est située plus haut que le sujet. Cet angle rapetisse le sujet et le déforme un peu.

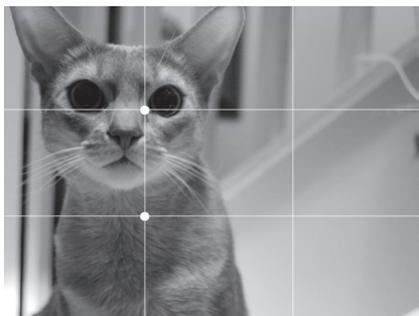
Contre-plongée : lorsque la caméra est plus basse que le sujet. Cet angle agrandit le sujet et le déforme un peu.

Composition

Les proportions idéales en photographie ne sont pas moitié/moitié, mais plutôt de 1 tiers pour 2 tiers. Ceci fait en sorte que la photo semble moins monotone et est esthétiquement plaisant pour l'œil.

En prenant une photo, imagine un cadre de tic-tac-toe divisant la photo en tierces horizontales et verticales. Ceci va t'aider pour équilibrer les items dans la photo.

Les quatre intersections sont les points forts de la photo, là où on est plus porté à regarder. Donc, lorsqu'on prend une personne en photo, son visage ne doit pas être centré dans la photo (à moins que c'est un portrait « gros plan ».) La tête devrait se trouver là où deux lignes se croisent dans le coin et le corps devrait se trouver vis-à-vis la ligne verticale correspondante.



Il ne faut pas par contre placer des détails non importants sur ces quatre points forts, parce que ça risque de changer l'intention de la photo.

Arrière-plan

Quoique le sujet soit important, l'arrière-plan est aussi essentiel que le point focal de l'image. Est-ce que l'arrière-plan est joli ou visuellement intéressant. Est-ce que l'arrière-plan permet de situer le contexte de l'image?

Lumière

L'éclairage d'une photo est d'une importance capitale. En prenant une photo, il faut garder en tête toutes les sources de lumière. Est-ce qu'il y a assez de lumière? Comment est-ce qu'elle éclaire les visages ou objets (selon le sujet



de la photo)? Comment sont les ombrages? En général, c'est préférable d'avoir la source de lumière derrière le photographe et non derrière le sujet de la photo. Cependant, si cela est impossible (par exemple, lorsqu'on veut prendre une photo de quelqu'un devant un coucher de soleil) c'est possible de « truquer » son flash. Il suffit de bloquer le capteur afin de faire croire à l'appareil photo que le flash est nécessaire. Quelques appareils numériques ont des fonctions qui éliminent le besoin de faire cela.

Le flash est aussi une partie importante de l'éclairage d'une photo. Certaines personnes préfèrent le « look » de la lumière naturelle plus que le flash. Si le flash est voulu, il faut s'assurer qu'il n'y a pas de surfaces réfléchissantes (ex. : miroirs ou fenêtres) sur lesquelles la lumière peut bondir. S'il y en a, assure-toi que la caméra et la surface réfléchissante sont situées dans un angle qui élimine les reflets.

La manipulation numérique

Dans l'ère numérique, les ordinateurs et surtout les programmes d'édition tels que Photoshop, offrent une multitude de possibilités pour embellir les photos ou même les transformer complètement. Voici quelques trucs pour s'amuser avec le programme Photoshop. Cette liste est loin d'être complète, mais peut donner quelques pistes d'exploration.

Outils principaux

Sur le menu de côté

Baguette magique

Sélectionne tout ce qui est de la même couleur dans ton image. En modifiant le chiffre « tolérance », tu peux élargir la définition de « même couleur »

Compte-gouttes

Reproduit une couleur spécifique de l'image.

Pinceaux

Tout comme dans le logiciel « Paint », le pinceau permet de dessiner et de tracer les lignes, ou des formes. Cependant, les options de types de pinceaux sont beaucoup plus vastes que rond et carré, car il y a une variété de grandeurs, textures et formes.



Texte

Permet d'ajouter du texte sur une image. On peut modifier le texte par après, il suffit de le sélectionner de nouveau avec l'outil texte.

Dans le menu en haut

Recadrage

Enlève ce qui n'est pas nécessaire de la photo, garde l'essentiel! Il suffit de rogner ce que l'on ne veut pas garder. L'option se trouve sous la rubrique Image.

Filtres

Un des aspects les plus amusants avec Photoshop sont les filtres. Ils te permettent de modifier une image de toutes sortes de façon. Les plus intéressantes sont : la galerie des filtres (des effets artistiques qui transforment la couleur et la texture de l'image) et liquéfier (pour étirer ou rapetisser les composantes de l'image).

Calques

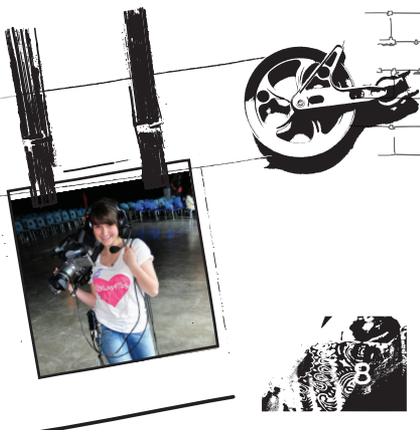
Le truc pour travailler avec Photoshop c'est de penser en « calques ». Il est possible d'avoir de nombreuses couches sur une image, ce sont des calques.

Rétablir l'image

Si jamais tu veux retourner à l'image originale tu peux utiliser l'outil Rétablir, sous la rubrique Fichier.

Exploration : c'est toujours une bonne façon de se familiariser plus profondément avec le logiciel. Sinon, il existe plusieurs sites Internet qui offrent une explication plus approfondie des différents outils.

Les logiciels d'édition comme Photoshop peuvent être coûteux, surtout si on achète la version professionnelle. Cependant, il est possible de se procurer la version « Elements » pour moins de 100\$. De plus, Photoshop offre gratuitement une version « Express » de son logiciel en ligne. Malgré qu'elle ne soit pas aussi élaborée que les autres versions, on y retrouve les outils qui sont le plus souvent utilisés.



La vidéo

Types de vidéos

La première étape lorsqu'il est question de produire une vidéo, c'est la planification. Quel sera le sujet de l'histoire et de quelle façon est-ce que cette histoire sera présentée? On évite beaucoup de travail (et de temps!) aux dernières étapes de la vidéo si, dès le départ, on a une bonne idée et un plan avant d'allumer la caméra.

Les films se présentent sous toutes sortes de formats et il faut choisir celui qui convient au sujet et/ou au message à transmettre.

Documentaire

Choisis un sujet qui t'intéresse et qui est important pour toi. Ensuite, pense à des personnes que tu pourrais interviewer qui ont un lien avec ce sujet. Quelles questions est-ce que tu voudrais leur poser? Quelles autres images est-ce que tu veux trouver dans la vidéo pour compléter les entrevues? Quelle musique serait appropriée avec le sujet et les entrevues?

Artistique

La vidéo c'est un bon moyen de s'exprimer artistiquement. Si tu ne sais pas par où commencer, un vidéo-poème pourrait être un bon choix. Trouve des images et de la musique qui vont de pair avec un poème que tu as écrit (ou trouvé!) Ensuite, une fois rendu à l'étape montage, tu peux ajouter une « voix off » (voir lexic) qui récite le poème. Tu pourrais aussi faire ton propre vidéoclip pour une chanson que tu aimes. Il faut cependant tenir compte des droits d'auteur des artistes qui ont créé les chansons ou poèmes que tu utiliseras.

Fiction

Avec une courte histoire (ou pièce de théâtre), on peut faire un court-métrage, c'est-à-dire un film de courte durée. Tout comme lorsqu'on monte une pièce théâtrale, pense aux comédiens, aux décors et surtout aux pratiques avant de commencer à filmer!

Production

Le langage cinématographique

Plan : Ce qu'on filme à partir du moment où la caméra est mise en onde, jusqu'à ce qu'on la mette sur pause. Certains plans sont longs et d'autres peuvent ne durer que quelques secondes.



Séquence : Recueil d'un ou de plusieurs plans qui forment un arc d'histoire. Les plans ont un généralement un élément en commun.

Mouvement panoramique : Un mouvement soit horizontal ou vertical où la caméra change d'angle.

Travelling : Mouvement de la caméra où le vidéaste se déplace avec la caméra.

Trajetoire : Mouvement qui combine le travelling et le mouvement panoramique.

Sons diégétiques et non-diégétiques : Lorsque le bruit ou la musique fait partie de l'histoire (ex: une radio qui joue de la musique, deux personnages qui se parlent), ce sont des bruits diégétiques. Les bruits non-diégétiques sont des sons qu'on ajoute au montage et dont les personnages de l'histoire ne sont pas au courant (ex. : une musique angoissante dans un film d'horreur).

Voix off: Voix du narrateur, une voix ajoutée lors du montage.

Cadrer: Organiser ce qui est à l'intérieur de l'image afin de mettre certaines choses en évidence ou de transmettre un message.

Pour le cadrage des images en vidéo, tu peux consulter la section cadrage du chapitre sur la photo, puisque ça se ressemble énormément.

S'amuser avec les différents types de plans

Il existe trois sortes de plans, chacun répondant à un besoin différent. Il y a les plans descriptifs, les plans narratifs et les plans psychologiques.

Plans descriptifs: servent à mettre le spectateur en contexte

Grand ensemble (paysage), ensemble (on ne distingue pas le personnage).



Plans narratifs: mettent le personnage en relation avec les autres et permettent de voir l'action.

1. Plein-pied (personnage de la aux pieds), 2. Américain (tête aux cuisses)

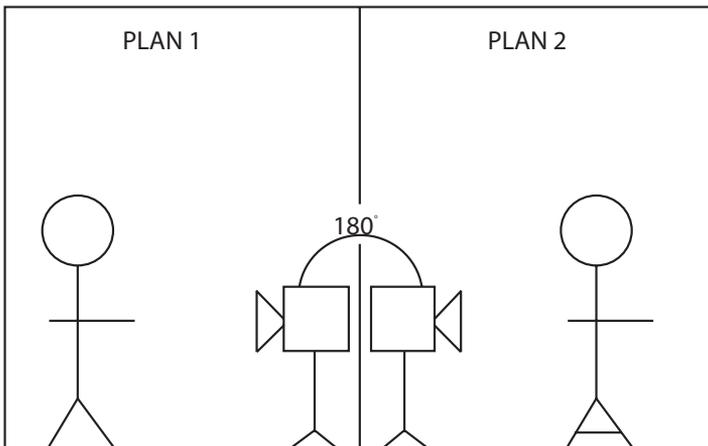


Plans psychologiques: Servent à remarquer les émotions et les sentiments des personnages.

1. Plan rapproché (à partir des épaules), 2. gros plans (la tête occupe toute l'image) 3. très gros plan (un détail).

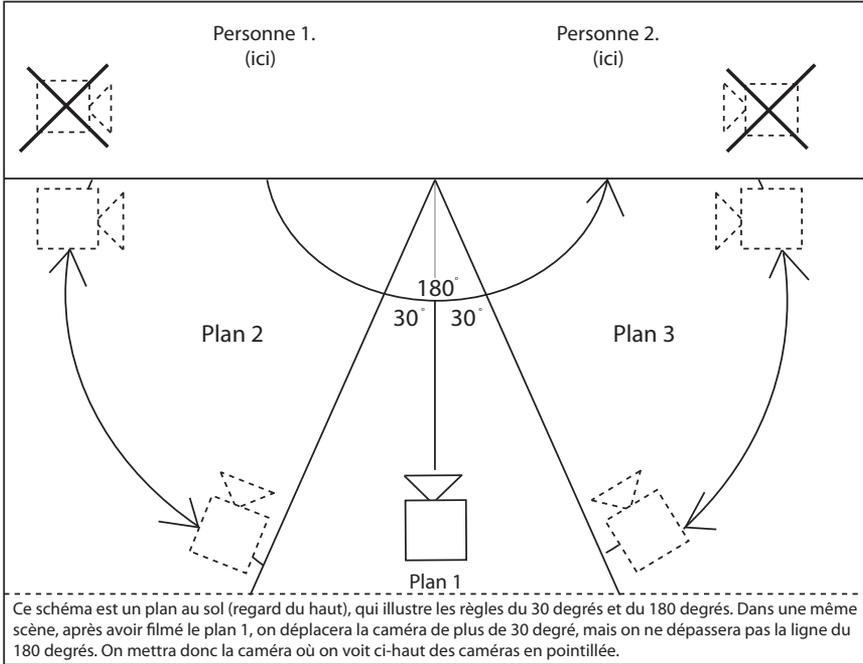


Champ-contre-champ: Alternance de deux plans qui se font face (ex: alterner des plans des visages de deux personnes qui ont une conversation).



La règle du 30 degrés : Lorsqu'on fait un changement de plan, il faut que la caméra change d'angle de 30° minimum.

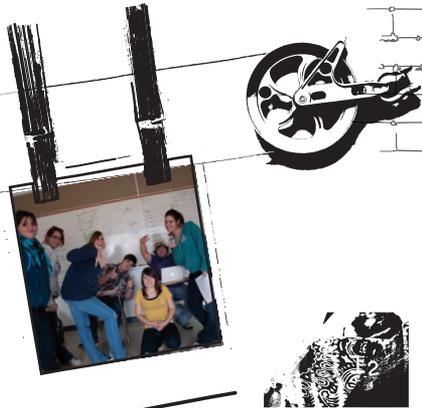
La règle de 180 degrés : Imagine qu'il y a une ligne imaginaire que la caméra ne doit jamais dépasser sinon, le spectateur sera désorienté et l'espace ne sera plus cohérent d'un plan à l'autre.



La post-production, ou le montage

C'est en 1925 avec le film russe *Le cuirassé Potemkine* qu'on s'est d'abord rendu compte du potentiel du montage. Le réalisateur a fait alterner avec le même gros plan d'un visage de personnage celui d'une image, d'un banquet, puis celui d'une femme morte et finalement celui d'un enfant. Les spectateurs ont associé une expression différente avec le visage du comédien (la faim, la peur et la tendresse) même si l'image était toujours la même.

Attention! Souvent, on néglige de prévoir assez de temps pour le montage de vidéo. Cette étape peut être beaucoup plus longue que ce qu'on estime.



Pour éviter de faire un montage, on peut faire du « montage automatique. »

Il suffit de planifier l'ordre des plans d'avance et de filmer tout ce qu'on veut dans le bon ordre et d'appuyer sur la pause entre les plans.

Faire le montage à l'ordinateur

Il te faut tout d'abord :

- Un bon ordinateur. La vidéo demande beaucoup de la part d'un ordinateur. Assure-toi qu'il est assez « intelligent » pour pouvoir bien travailler.
- Un logiciel d'édition de vidéo. Pour PC: Windows Movie Maker (base) ou Adobe Premier (avancé). Pour Mac: iMovie (base) ou Final Cut Express (avancé).
- Un disque dur externe (facultatif). Les vidéos peuvent prendre beaucoup de place sur le disque dur d'un ordinateur.

Attention! Si la caméra ne t'appartient pas, assure-toi de la garder jusqu'à l'étape de montage, pour pouvoir faire le transfert à l'ordinateur.

Les logiciels de montage

Peu importe le logiciel que tu choisis pour faire le montage, à la base, ils se ressemblent tous. Dans une section, tu retrouveras tes fichiers « bruts ». Sélectionne les sections à garder, et apporte-les dans la section « Timeline ». Cette section linéaire est le produit final de la vidéo. Place les sections dans l'ordre voulu, tu peux ensuite jouer avec le son (Est-ce que tu veux garder le son dans tous les plans? Est-ce que le volume de plan en plan est uniforme?)

ATTENTION! Sauvegarde le document régulièrement. Développe le réflexe de toujours appuyer sur « ctrl + s » (PC) ou « pomme + s » (Mac) afin de ne pas risquer de perdre du travail!

La musique

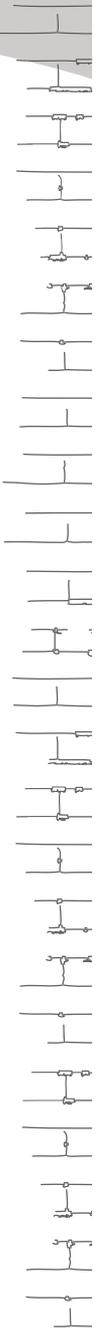
Au cinéma, la musique a valeur d'accompagnement. La musique peut ponctuer certaines situations, exprimer les états d'âme de certains personnages. Elle peut situer l'époque ou le lieu de l'action, ainsi que fournir des interludes ou de l'ambiance. Selon le moment dans le film, de la musique avec paroles ou instrumentale peut être plus appropriée.

Mise en garde : Pour éviter des violations de droits d'auteur, il est préférable d'utiliser de la musique que toi ou tes amis avez composée, ou bien d'obtenir la permission de l'artiste.



Les effets

Les logiciels d'édition de vidéo offrent aussi une grande sélection d'effets visuels que tu peux ajouter à ta vidéo, par exemple des transitions entre les plans. Mais avant d'insérer plusieurs effets, pense toujours à la raison pour laquelle tu veux mettre un effet et qu'est-ce que ça ajoute au vidéo. Trop souvent on voit des vidéos faites maison qui sont si bourrées d'effets visuels que ça finit par distraire le spectateur du contenu et de ce qui a été filmé. De plus, une grande quantité d'effets peut augmenter la taille du fichier et donc ralentir l'ordi pendant le processus d'édition. Si tu veux ajouter des effets, attends à la dernière étape de l'édition et choisis les effets subtils plutôt que distrayants.



Journal et 'Zine, journal électronique

Que ce soit un journal étudiant de ton école, le journal communautaire, un 'zine* ou un e'zine** toutes sortes de formes d'arts médiatiques peuvent y être incluses. Si tu es intéressé à mettre sur pied un journal ou à contribuer à un journal pré-existant, la FESFO a un fascicule qui traite justement de ce sujet : « Un journal à l'école » (disponible sur le site www.fesfo.ca).

* Le 'zine est un document produit par un groupe qui allie différents éléments comme l'art visuel, la poésie, la littérature et la photographie (souvent transformée), ainsi que des textes d'opinion. Le 'zine a comme objectif d'informer et de divertir le public tout en commentant la société. C'est un document qui permet de mieux développer une opinion sur un sujet. Souvent gratuit, le 'zine est donc produit de façon économique, à la main, et avec du graphisme du style collage.

** Un e'zine c'est un 'zine électronique.



La radio

Un des arts médiatiques les plus anciens et les plus utilisés. La radio offre toutes sortes de possibilités : diffuser de la musique, faire des reportages d'actualités ou même annoncer les activités qui se déroulent dans la communauté. Pour en savoir plus, procure-toi une copie du fascicule « La Radio à l'école » produit par la FESFO (disponible sur le site www.fesfo.ca).

La bande dessinée et le roman photo

Une bande dessinée peut être un moyen intéressant de raconter une histoire ou passer un message. Les options sont illimitées. Si le dessin n'est pas le média préféré, il est possible de produire des « romans-photos ». Essentiellement, un roman-photo c'est une bande dessinée qui est faite à partir de photographies au lieu de dessins. Elles peuvent être fabriquées à la main ou grâce à des logiciels (tels ComicLife) qui sont conçus expressément pour cette utilisation. De plus, en ajoutant un effet ou un filtre avec Photoshop, il est possible de donner un effet de bande dessinée aux photos.

Diffuser son art

Une fois que tu as complété ton œuvre, comment faire en sorte qu'elle soit vue (et appréciée) par tes pairs?

Créer un club d'arts médiatiques

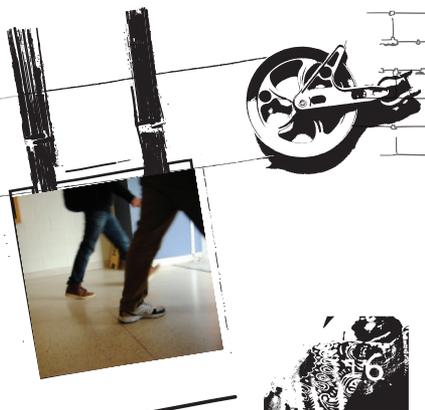
Rassemble tous les autres étudiantes de ton école qui sont aussi intéressées par les arts médiatiques. Ensemble vous pourriez faire des échanges d'idées, organiser diverses activités d'arts médiatiques pour l'école et même faire des collaborations artistiques! Comme on dit: « plus on est de fous, plus on rit! » Alors plus vous êtes d'artistes dans un collectif, plus il y aura de créations qui en découleront.

Journal étudiant

Si ton école en a déjà un ou si tu veux en créer un, c'est le moyen idéal de diffuser tes créations d'arts médiatiques et l'école entière peut en profiter!

Exposition artistique

Un vernissage artistique peut aller aux delà des œuvres artistiques traditionnelles, les arts médiatiques peuvent facilement s'y trouver! Consulte le fascicule: « La place des Arts! » pour avoir une idée des étapes d'organisation d'un vernissage (pages 6-8)



Internet

On vit maintenant dans l'ère Internet, les médias deviennent de plus en plus faciles à transmettre! Tu peux commencer ton propre blogue artistique, diffuser des vidéos avec l'aide de sites comme YouTube, demander à ton école d'afficher tes créations sur son site web... les possibilités sont sans limites!

Quelques modèles accessibles

C'est entièrement possible de faire carrière en arts médiatiques ici en Ontario français. Voici quelques individus qui ont suivi leurs passions et qui œuvrent tous dans les arts médiatiques.

Geneviève Ruest - Photographie

Geneviève est une Franco-Orléanaise qui a toujours été autant passionnée par la francophonie que par les arts visuels. Bien impliquée avec la FESFO, Geneviève a participé puis prêté main-forte aux Jeux franco-ontariens. Mais c'est en observant ses œuvres qu'on découvre sa grande force créatrice : elle combine à la fois des photos de parties de corps humain avec des peintures et les monte en gradation, ce qui lui donne un style tout à fait unique! En 2001, non seulement Geneviève a-t-elle eu l'honneur d'agir comme porte-drapeau lors des IVes Jeux de la Francophonie, mais elle s'y est classée 3e au monde en photographie!

Elle a été récipiendaire de bourses, prix et honneurs au niveau national et international et a représenté, plus d'une fois, le Canada en photographie lors d'événements artistiques. Ses œuvres sont exposées au Canada dans certains musées et galeries ainsi qu'en Afrique et en Europe et font partie de collections publiques et privées, en plus de faire l'objet de deux cours métrages de l'Office National du Film du Canada. On l'a également vue occuper le rôle de Présidente du jury international en photographie aux Ves Jeux de la Francophonie (Niamey, Niger), de juge, d'expert conseil, d'artiste invitée et de conférencière.

Chantal Hébert - Journalisme

Chantal Hébert est ancienne de l'É.S. Étienne-Brûlé à Toronto et diplômée du collège universitaire Glendon de l'Université York. Elle œuvre présentement en tant que chroniqueuse aux affaires nationales au quotidien Toronto Star et chroniqueuse invitée au quotidien Le Devoir. Elle participe régulièrement à diverses émissions d'information à la radio et à la télévision y compris le panel politique hebdomadaire At Issue dans le cadre de The National, le téléjournal de la CBC de même que l'émission Les coulisses du pouvoir à l'antenne de Radio-Canada. En journalisme depuis 1975, elle a occupé successivement des postes à la télévision régionale et à la radio nationale de Radio-Canada à Toronto



et à la colline parlementaire pour Le Devoir et La Presse. Elle a été chroniqueuse invitée aux quotidiens Ottawa Citizen, London Free Press et National Post. Elle a été boursière de la fondation Asie-Pacifique (Malaisie et Japon) à deux reprises. Elle est récipiendaire de la mention de service public de l'APEX (2005). En 2006 elle a reçu le prix d'excellence en journalisme et politique publique Hyman Solomon et le Pinnacle Achievement Bryden Award de l'Université York.

Véronique Couillard - Vidéo

Véronique Couillard œuvre dans le domaine culturel depuis plus de dix ans. Elle est ancienne de l'É.S. Garneau à Orléans et a étudié en arts visuels à l'Université d'Ottawa.

C'est une artiste qui travaille souvent avec la vidéo, l'installation de vidéo et des performances « live » de vidéo. Ses œuvres ont été présentées partout au pays et même en Afrique du Sud et en Finlande. Elle a été membre du collectif artistique Available Light Screening, avec lequel elle organisait des programmes expérimentaux de vidéo et de film. Elle est membre et cofondatrice de Code Régional un collectif qui diffuse de projets d'arts multimédias dans les coins plus isolés du pays. Elle s'implique aussi avec la Galerie SAW et Artengine.

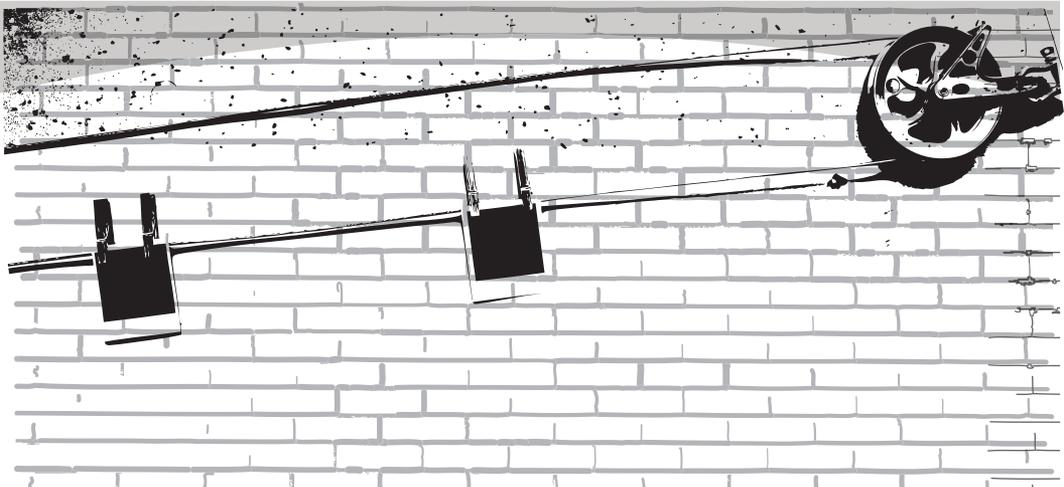
Véronique est aussi une DJ, avec le nom de scène Mimi Lastcall et se spécialise dans la musique de danse francophone « hot ». Comme artiste, elle collabore souvent avec l'artiste Ryan Stec, un francophile originaire du Manitoba.

Présentement, elle est la coordonnatrice des programmes publics de la Galerie d'art d'Ottawa où elle anime des tournées et des ateliers et organise des présentations artistiques.

Plus de modèles...

Pour avoir accès à d'autres modèles franco-ontariennes, visite le site www.fesfo.ca/wow. Tu y trouveras des gens qui valent la peine d'être remarqué, dans une multitude de domaines !





fesfo
fédération de la jeunesse franco-ontarienne

