

Le cinéma australien face au nouveau millénaire

Rama Venkatasawmy et Tom O'Regan

Volume 17, numéro 4, hiver-printemps 1999

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/34372ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Venkatasawmy, R. & O'Regan, T. (1999). Le cinéma australien face au nouveau millénaire. *Ciné-Bulles*, 17(4), 20–27.

Le cinéma australien

PAR RAMA VENKATASAWMY ET TOM O'REGAN

face au nouveau millénaire

Depuis les dix dernières années et parallèlement à l'avènement du numérique à Hollywood, une «révolution» discrète s'opère dans l'industrie cinématographique australienne. Les ordinateurs sont rapidement devenus des outils essentiels pour la production, le mixage du son ou le montage. Cette évolution a d'abord touché la télévision et par la suite la production de longs métrages. L'ouverture des studios Warner-Roadshow Movie World sur la Gold Coast dans le Queensland en 1988 constituait une étape décisive en arrimant la postproduction numérique à une stratégie de tournage en studio, combinaison jusqu'alors quasiment inconnue en Australie. Cet esthétisme de studio était plutôt limité et fut mis en quarantaine par les secteurs majoritaires de la production cinématographique australienne.

Sur la Gold Coast, les paysages australiens étaient surtout mis en valeur pour leur capacité à simuler d'autres endroits ou à créer des lieux indéfinis. Selon Toby Miller, à 17 km du Gold Coast, on trouve «Londres, Zurich, les Bahamas, la Turquie, la France, l'Allemagne, la Grèce, les États-Unis, l'Afrique, la Tchécoslovaquie et l'Himalaya¹». Plusieurs productions américaines furent tournées en ces lieux: **Sniper** (1992) de Luis Llosa, **Fortress** (1993) de Stuart Gordon, **Escape From Absolom** (1994) de Martin Campbell et **Streetfighter** (1995) de Steven de Souza. Chacune de ces productions eut pour effet de développer l'expertise technique locale, d'établir un réseau reliant techniciens et producteurs australiens à leurs homologues américains et internationaux, et d'aider au démarrage d'une industrie australienne d'effets spéciaux.

Serge Grünberg constatait en 1994 dans les **Cahiers du Cinéma** «[qu'il reste malgré tout relativement facile de faire des films en Australie ou de monter des coproductions internationales²». Le déplacement de plusieurs

productions hollywoodiennes se justifie pour les raisons suivantes:

- les règlements établis par les syndicats ouvriers concernant le personnel de studio sont beaucoup moins stricts en Australie;
- il y a moins de pression ou de tension en exploitant dans un circuit périphérique, c'est-à-dire loin de Hollywood, Los Angeles ou New York;
- Londres, souvent le premier choix en matière de «déplacements» périphériques, commence à être saturé et à reproduire certains problèmes habituellement rencontrés à Los Angeles;
- l'expertise technique et les talents créatifs locaux, par l'intermédiaire des éloges reçus par les «expatriés» australiens travaillant à Hollywood et en Europe, sont perçus comme aussi sérieux et efficaces que n'importe où;
- les équipes de tournage australiennes, comparativement à celles d'Hollywood, sont généralement plus petites, pluridisciplinaires et fonctionnent plus indépendamment des producteurs, ce qui les rend plus performantes;
- les terrains vagues à l'arrière des studios de Queensland et leurs environs permettent de créer ou de reproduire n'importe quel cadre ou endroit à n'importe quelle époque;
- les taux de change sont particulièrement favorables aux investissements américains.

Babe de George Miller fut un événement déterminant. Quoique financé par Universal Pictures, le film était une véritable création australienne de la compagnie de production Kennedy-Miller basée à Sydney. **Babe** démontrait les possibilités d'une industrie cinématographique australienne à caractère international, de haut niveau et utilisant pleinement le potentiel de la «révolution» numérique. Le film prouvait aussi qu'il était possible pour des Australiens de raconter une histoire à caractère universel tout en exerçant un contrôle quasi-total sur l'aspect créatif (la réalisation dut quand

Le cinéma australien face au nouveau millénaire

même faire certains compromis pour s'adapter aux publics américains et internationaux). Bien que les cinq mois de tournage eurent lieu au «pays des moutons» — les montagnes du New South Wales —, il n'y a aucune indication précise de «l'australieneté» du film. Ce manque de spécificité est davantage mis en évidence par les accents neutres des personnages. Une telle ambiguïté, parfois inter-prétée comme un signe de compromis culturel, peut être expliqué comme étant un choix créatif de George Miller pour qui «le plus grand regret est que nous n'ayons pas mentionné à la fin du film, "tourné entièrement au pays des livres de contes", parce que c'était notre intention; [...] le film reproduit consciemment la dimension visuelle et narrative du livre de contes³».

Ce concept de «pays des livres de contes» sous-entend une stratégie narrative de raconter des histoires qui sont «vraies dans la mesure du probable» tout en faisant très peu de concessions à l'idée d'être «vraies dans la mesure du réel». Contrairement à la majorité des longs métrages australiens qui ont tendance à attribuer à la vraisemblance une place prépondérante dans le développement narratif, cette stratégie ne cherche pas à raconter des histoires australiennes mais semble, au contraire, «australieniser»

le livre de contes. Cela reflète aussi un esthétisme défini par un système de production en studio où l'espace narratif devient davantage un assemblage de mondes alternatifs, fantastiques et de divers univers entremêlés.

L'ouverture officielle des studios Fox à Sydney en mai 1998 renforce ce genre de stratégie de production cinématographique. Tout comme les studios Warner-Roadshow dans le Queensland, ceux de Fox ont aussi été établis avec l'objectif d'accroître le volume de production et de postproduction en studio pour les projets internationaux aussi bien que locaux. Selon Jim Gianopulos, président de Twentieth Century Fox International, «ces nouveaux studios sont clairement conçus comme un centre pour la communauté créative australienne, pour employer à bon escient le talent substantiel des cinéastes et techniciens locaux, et pour créer l'opportunité de développer certains projets locaux mais aussi d'importer des projets de l'étranger».

Avec ce but en tête, liens et synergies sont inévitablement recherchés entre les entreprises australiennes et américaines. **Dark City** incarne cette logique d'intégration. Conçu dans les nouveaux établissements Fox à Sydney au moment



Le cinéma australien face au nouveau millénaire

même de leurs constructions, c'est le dernier film du réalisateur australien Alex Proyas, reconnu comme le premier réalisateur australien expert en multimédias. Décrit par Yannick Dahan dans *Positif* comme «rêve de cinéma», **Dark City** transformera non seulement la dimension visuelle du cinéma australien mais apportera de nombreux changements dans le mode de production des films.

Dark City est suivi de près par **Babe II: Pig in the City**, coproduit par Kennedy-Miller et réalisé par George Miller, et **Matrix** de Andy et Larry Wachowski. **Babe II: Pig in the City** est un projet principalement australien mais conçu en accord avec les «pratiques» de productions internationales de George Miller. Le film inclut ainsi des acteurs et une équipe de tournage cosmopolites, tandis que son financement et sa distribution sont assurés par Universal Pictures. **Matrix** de son côté, un projet américain, entièrement financé par Warner Brothers et téléguidé par Hollywood, utilise l'un des éléments clés de la panoplie marketing de Fox pour attirer des projets financés par les compagnies américaines: «un câble pour réseau numérique de services intégrés qui permet de transmettre vers les États-Unis les rushes quotidiens qui peuvent être visionnés le lendemain du tournage⁴». L'entreprise de postproduction Dfilm services (ayant travaillé précédemment sur **Dark City**), basée à Sydney, a la responsabilité des effets spéciaux, particulièrement complexes pour ce film.

Ces projets accentuent la tendance des studios Fox à la diversité et au partenariat, y compris leur politique «portes ouvertes» pour différents projets ainsi que leur supériorité actuelle en matière de technologies numériques de pointe. Le numérique est non seulement un aspect déterminant pour l'intégration de l'Australie comme module de l'industrie globale dominée par les Américains mais illustre également la convergence de l'industrie cinématographique vers celles de l'informatique et des multimédias. La visite récente de Bill Gates est une confirmation additionnelle de l'intérêt des grandes entreprises américaines de cinéma, de télévision et de multimédias à exploiter le récent «remue-ménage» technico-industriel en

Australie qui a la réputation de fournir des services de postproduction haut de gamme.

Vanessa Walker fait mention cependant que «certains observateurs suggèrent que les studios Fox n'aideront pas l'industrie locale à progresser; au contraire, nous risquons de devenir une usine à production de films américains de série B⁵». Cette hypothèse n'est certes pas impossible. Mais comme les studios sur la Gold Coast l'ont déjà démontré, les films de série B permettent au personnel de studio de travailler, maintiennent les niveaux d'expertise technique et créative, garantissent une circulation de capitaux, mobilisent les emplois dans l'industrie et permettent la stabilisation d'un commerce audiovisuel déséquilibré entre les États-Unis et l'Australie. De toute façon, la production des films de série B américains n'est pas ni ne devrait représenter un problème majeur pour l'industrie cinématographique australienne. Les capitaux et réseaux de distribution américains combinés à l'expertise technique et créative australienne à la manière de **Dark City** demeurent une solution prometteuse. En utilisant des ressources financières locales et dans de moindres proportions, un autre système de production aura au moins l'option de faire usage de ces studios.

Dark City, un nouveau départ

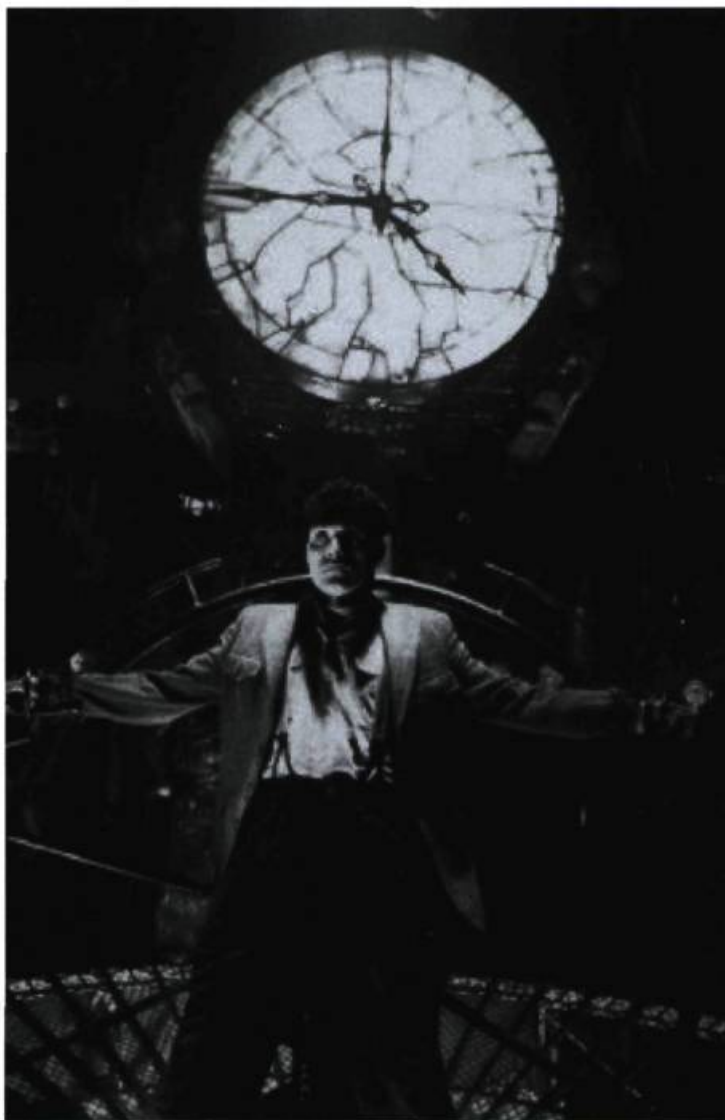
Tout comme **Babe**, **Dark City** a été produit avec des capitaux américains provenant de New Line Cinema. Les deux films se déroulent dans un univers fantastique et racontent des histoires «universelles». Ils emploient des acteurs de différentes nationalités et des équipes de tournage cosmopolites. Ainsi, on trouve l'acteur britannique Rufus Sewell dans le rôle principal, les Américains Kiefer Sutherland, William Hurt et Jennifer Connelly, et les Australiens Bruce Spence, Colin Friels et Melissa George. Le directeur de la photographie Dariusz Wolski (**Crimson Tide** et **The Crow**) est polonais, le producteur et responsable des effets spéciaux Andrew Mason est australien, les directeurs artistiques sont australien, George Liddle (**A Cry in the Dark** et **Goodbye Paradise**), et américain, Patrick Tatopoulos (**Godzilla**, **Independence Day** et **Stargate**). Quant à Proyas, il est né en

Le cinéma australien face au nouveau millénaire

Égypte d'une mère grecque et d'un père égyptien.

Dark City suit la piste de **Babe** en utilisant certaines technologies numériques et installations toutes nouvelles. Mais il dépend également de l'expertise australienne et étrangère pour parvenir à recréer un «produit de base» de l'industrie hollywoodienne: le spectacle visuel high-tech. Les compagnies australiennes Dfilm Services et Mystery Clock Cinema sont les concepteurs des effets spéciaux du film. Andrew Mason, directeur d'effets visuels et producteur chez Mystery Clock Cinema, affirme que réaliser le film en Australie a permis à Proyas et à toute son équipe de prendre des risques en expérimentant certaines prises de vue et d'avoir beaucoup plus d'indépendance créative qu'à Hollywood.

Étant le plus gros projet à effets spéciaux entièrement conçu et postproduit en Australie, **Dark City** demeure une preuve des grandes possibilités qui peuvent émerger d'une collaboration étroite avec une compagnie locale d'effets spéciaux, un aspect dont l'importance a toujours été très réduite ou même ignorée par l'industrie cinématographique australienne jusqu'au milieu des années 90. Un pionnier des effets spéciaux en Australie, Dale Duguid (directeur des effets visuels et pdg de Photon Stockman dans le Queensland), explique qu'avant les années 90 «nous faisons de bons films comme nous en faisons maintenant mais ils ne contenaient pratiquement pas d'effets spéciaux [...]». Cela est dû à notre culture, à notre tradition de ne pas délibérément créer un «espace» pour les effets visuels dans notre approche du cinéma. L'industrie optique n'existait pas vraiment. Nous nous contentions alors de faire des films qui n'avaient pas besoin d'effets spéciaux: des drames urbains, des trucs exotiques, des films d'époque avec des gommiers en arrière-plan, parce que les gommiers ressemblent aujourd'hui exactement à ce qu'ils étaient il y a 50 ans. Donc, cela ne coûtait pas cher de faire des trucs pareils. Je ne voudrais pas sous-estimer la valeur de ces films: bien au contraire, ils étaient sensationnels. Mais nous n'avions pas les moyens de varier énormément les cadres et décors de ces œuvres [...]. Nous



Dark City
d'Alex Proyas

n'étions pas en mesure de faire une telle chose parce qu'il nous manquait une industrie d'effets spéciaux. Une industrie d'effets spéciaux c'est comme un passeport pour faire n'importe quoi, pour faire n'importe quel type de film⁶.»

Les propos de Duguid sonnent juste. Bien que n'étant pas aussi vaste qu'à Hollywood, le personnel nécessaire au développement d'un secteur d'effets spéciaux dans l'industrie télévisuelle et cinématographique australienne a toujours été disponible. Malheureusement, ce personnel

Le cinéma australien face au nouveau millénaire



Dark City
d'Alex Proyas

se retrouvait trop souvent limité à des projets appartenant à la catégorie «bas de gamme» mais volumineux du marché audiovisuel australien. Une industrie d'effets spéciaux sous-développée a condamné le secteur cinématographique à la passivité. Celle-ci se retrouvait constamment en décalage, mais ce retard est maintenant comblé. **Dark City** démontre que le cinéma australien pourrait entreprendre un plus large éventail de projets, sans oublier la nécessité de faire un plus grand usage des archives culturelles mondiales que nous partageons.

La conception des effets spéciaux pour **Dark City** manifeste certaines différences fondamentales avec les normes hollywoodiennes. Selon Peter Doyle, responsable des effets visuels chez Dfilm Services, il n'y avait en tout et pour tout qu'une seule équipe pour créer images de synthèse et autres effets spéciaux numériques: trois personnes pour les images en 3-D et quatre personnes pour les images en 2-D, n'actionnant que huit ordinateurs⁷. Il affirme que cette méthode de travail est incontestablement du menu fretin comparativement à «l'artillerie lourde» déployée pour les effets spéciaux hollywoodiens, même pour les projets relativement mineurs. Des employés aux spécialités multiples constituent en fait l'élément clé de cette compagnie australienne, ce qui lui a permis de produire plus de 300 prises de vues en un temps record. Travailler avec une petite équipe permet aussi à tous ceux en cause de comprendre le concept global du film et de le «sentir» alors qu'à Hollywood chaque décision créative est justifiée et évaluée par plusieurs responsables avant d'être finalement mise en pratique. Comme nous explique Andrew Mason: «[...] les compagnies d'effets spéciaux aux États-Unis sont presque toujours sur la défensive. Beaucoup de réalisateurs et de producteurs grincent des dents lorsqu'ils aperçoivent un défaut imperceptible dans les images de synthèse, mais c'est seulement parce qu'ils ont l'opportunité de le voir plusieurs fois de suite. Cependant, ils ne disent rien lorsqu'ils voient des petits défauts en visionnant les rushes quotidiens: personne ne penserait alors à refaire une prise de vue [...]. Pendant la post-production, les responsables sont plus ou moins décontractés; ils peuvent alors s'asseoir, nonchalants, et dire, "C'est pas noir: il faut le refaire!", conduisant ainsi les entreprises d'effets spéciaux à la nécessité de travailler à partir d'un "story-board" précis. Et si la prise de vue escomptée est légèrement différente du "story-board", même si c'est dans l'intérêt créatif du film, tout le monde proteste, on demande une autre réunion, une autre projection, une révision du contrat, etc.»

Ainsi, faire un film à effets spéciaux à Hollywood, cela signifie faire deux films à la fois. Le premier est celui qui sera finalement

Le cinéma australien face au nouveau millénaire

projeté dans les salles de cinéma et le deuxième sert de «filet de sécurité» pour le produit final. Une telle approche risque cependant d'anéantir «l'âme» du film, en supprimant la touche personnelle du réalisateur. La stratégie de **Dark City** est contraire à tout cela: projetant exclusivement la vision d'Alex Proyas, il a permis l'ajustement de systèmes de production numériques aux paramètres d'une industrie cinématographique australienne plus ou moins «artisanale».

Dark City est le premier film en Australie à utiliser pleinement une technologie numérique surtout réservée aux superproductions hollywoodiennes ou aux films purement basés sur les effets spéciaux. Après tout, Proyas — diplômé de l'AFTRS (Australian Film Television and Radio School) et se considérant plus technicien qu'artiste — est très probablement l'un des rares cinéastes australiens à posséder une excellente connaissance des technologies numériques et à comprendre les détails techniques complexes de la conception d'effets spéciaux. Selon Andrew Mason, «**Dark City** n'est pas une affaire de comité mais le film d'Alex Proyas et sa propre vision jusqu'à la fin; chaque prise de vue porte sa signature [...]. S'il vous arrive de travailler avec un cinéaste qui s'y connaît en effets spéciaux et sait exactement ce qu'il peut en tirer, vous avez alors de la chance. Il sera là pour vous épauler, prenant des décisions rapidement et en étroite collaboration avec eux pour obtenir le meilleur résultat possible. Si vous n'avez pas quelqu'un qui comprend ce domaine, vous vous retrouvez alors avec trop de personnes prenant des décisions, à tel point que maintenir un style visuel unique devient très difficile, chacun essayant d'interpréter à sa façon ce qu'est le style voulu — finalement vous obtenez **Batman and Robin**⁸...»

Prévisions futures

«Les puristes du cinéma traitent souvent les effets spéciaux avec condescendance — au mieux, ils les comparent à la décoration facultative d'un gâteau à l'aspect déjà parfait. C'est beaucoup plus logique de considérer les effets spéciaux en tant qu'élément fondamental

d'un film, c'est-à-dire le gâteau en lui-même. Après tout, le vocabulaire et la grammaire du cinéma ne sont quasiment qu'"effets spéciaux", mais la plupart des illusions sont devenues tellement habituelles que nous n'y faisons plus vraiment attention, tout comme nous ne faisons pas attention aux pronoms, aux verbes ou aux adjectifs dans une conversation⁹.»

Si les effets spéciaux sont considérés tout simplement comme un renfort des principes fondamentaux du cinéma, la brèche entre les deux n'est pas si grande. Beaucoup plus minime en fait que le cliché commun d'un «ghetto» d'effets spéciaux habité par une communauté de «technophiles» et de pseudocinéastes qui ont oublié qu'un film devait avant tout conter une histoire. Si **Dark City** incarne une pratique cinématographique en voie d'être régularisée, son impact sur le cinéma australien sera aussi considérable qu'inattendu.

Les avancées technologiques hollywoodiennes servent souvent d'excuse pour justifier les difficultés qu'ont les films et les séries télévisées australiens à rivaliser avec leurs homologues américains et le départ des talents australiens attirés par la satisfaction liée à l'esthétique des productions hollywoodiennes. Mais pas mal de choses ont déjà commencé à changer. En remportant un Oscar pour les meilleurs effets visuels en 1996, **Babe** a révélé la compagnie d'effets spéciaux et d'animation Animal Logic, basée à Sydney. Animal Logic a contribué à la réalisation d'autres projets, tel que **Face/Off**, **Mouse Hunt** et **Babe II: Pig in the City**, tandis que le plus gros fabricant de jeux et de produits multimédias en Australie, Beam International, met au point un logiciel révolutionnaire («Famous Faces») pour faire de l'animation d'une qualité visuelle proche des images obtenues sur pellicule — un nouveau pas en avant dans la direction d'acteurs virtuels. Ce logiciel a déjà été utilisé aux États-Unis pour créer des animations synchronisées avec la voix d'acteurs célèbres, par exemple le génie animé par Robin Williams dans **Aladdin**. Zareh Nalbandian, cofondateur et pdg d'Animal Logic, confie: «D'un point de vue australien, nous ne nous limitons plus à faire un type particulier de film [...]. Pendant longtemps, il y avait les petites

Le cinéma australien face au nouveau millénaire

histoires humaines qui étaient très bonnes. Maintenant, les effets spéciaux nous permettent de raconter plus d'histoires universelles¹⁰.»

Mais Nalbandian aurait pu ajouter que l'enjeu n'est pas seulement les histoires universelles mais également les histoires australiennes conçues sur une plus grande échelle. **Dark City** hausse le niveau visuel australien qui devra être atteint, accepté et maîtrisé à l'avenir. Mais combien de temps faudra-t-il pour que, non pas des films fantastiques ou à caractère «pays des livres de contes», mais des films australiens plus simples soient produits en utilisant pleinement les technologies et les studios actuellement disponibles? L'enjeu n'est pas un débat en faveur d'un cinéma australien produisant plus de films comme **Dark City** mais plutôt à quel point cette nouvelle tendance influencera l'ensemble de la production cinématographique.

Combien de temps faudra-t-il aux cinéastes ayant déjà fait leur preuve pendant «l'ère» de l'analogique pour concevoir les effets spéciaux comme étant tout simplement un outil additionnel aidant à raconter une histoire? Quand prendront-ils conscience des avantages associés aux tendances établies par Proyas, Kennedy-Miller et autres? Andrew Traucki, coordinateur de projets à l'AFC (Australian Film Commission), pense que «plusieurs cinéastes cherchent toujours à comprendre comment utiliser les effets spéciaux numériques de manière optimale. Il devrait y avoir plus d'ouverture et d'entente entre cinéastes et entreprises de post-production afin qu'ils puissent collaborer et réduire les coûts.» Mais la situation est différente pour ceux qui viennent d'obtenir leurs diplômes à l'AFTRS (Australian Film Television and Radio School), déjà familiarisés avec l'emploi d'un équipement numérique haut de gamme: d'ailleurs, 5 des 50 courts métrages produits à l'AFTRS en 1997 étaient entièrement numériques.

Les protagonistes du milieu cinématographique australien (les critiques en particulier) se sont généralement contentés du fait que l'industrie soit plus ou moins «artisanale», partiellement subventionnée et dirigée par l'État. Avec les

remaniements qui s'opèrent dans les systèmes de production, de distribution et d'investissement, avec le potentiel des chaînes câblées de devenir les plus grands investisseurs au siècle prochain, les centres d'intérêts habituels seront certainement transformés. Le processus d'intégration à l'échelle internationale devrait aussi avoir un effet sur les modèles de financement et d'investissement, sur le contenu symbolique et sur les stratégies corporatistes du cinéma australien.

Si les projets de construction d'un parc d'attractions et de studios de télévision et de cinéma à Melbourne prennent forme, cela aboutira à un total de trois studios professionnels entièrement opérationnels pour la production et la postproduction cinématographique et télévisuelle, et ce, au plus tard en l'an 2001. De tels lotissements industriels à grande échelle devraient permettre à l'Australie de devenir un centre important de production et de post-production publicitaire, télévisuelle et cinématographique dans la région Asie-Pacifique. Ils permettront aussi à l'Australie de devenir un gros fournisseur de services audiovisuels haut de gamme pour les géants de la production basés dans d'autres métropoles.

L'amélioration constante des services de télécommunications de même que le transfert de technologies et de capitaux de part et d'autre du Pacifique ont considérablement réduit les problèmes d'éloignement et d'isolement, «la tyrannie de la distance» mythique de l'Australie. Les studios Fox renforcent le statut de métropole internationale de Sydney. Alors que Brisbane, avec les studios Warner-Roadshow, ressemble de plus en plus à un Vancouver australien, Sydney est en passe de devenir l'équivalent de Los Angeles. Cet aspect sera d'une importance encore plus grande avec le tournage et la production des suites de **Star Wars** et de **Mission: Impossible** en Australie, mais surtout avec le premier événement mondial du nouveau millénaire, les Jeux olympiques de Sydney en l'an 2000. ■

1. Toby Miller, *Technologies of Truth: Cultural Citizenship and the Popular Media*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1998, p. 144.

Le cinéma australien face au nouveau millénaire

2. Serge Grünberg, «L'Australie: de désert à Hollywood», *Cahiers du cinéma*, n° 483, septembre 1994, p. 72-77.
3. Scott Murray, «Life Lessons — Interview with George Miller and Chris Noonan», *Cinema Papers*, n° 107, décembre 1995, p. 7-10, 53-54.
4. Vanessa Walker, «Film City Built on Big Ideas», *The Weekend Australian*, 6-7 juin 1998, p. 14.
5. *Ibid.*
6. Dale Duguid, «Digital Devolution», *Australian Effects and Animation Festivals*, 18 mars 1998, Sydney Convention Centre, Darling Harbour.
7. Peter Doyle, «Digital Visual Effects for Feature Filmmakers», *Australian Effects and Animation Festivals*, 18 mars 1998, Sydney Convention Centre, Darling Harbour.
8. Andrew Mason, «Digital Visual Effects for Feature Filmmakers», *Australian Effects and Animation Festivals*, 18 mars 1998, Sydney Convention Centre, Darling Harbour.
9. Peter Nicholls, *Fantastic Cinema - An Illustrated Survey*, London: Ebury Press, 1984.
10. Dominique Jackson, «The Big Movie Makeover», *The Weekend Australian*, 18-19 juillet 1998, p. 5.

Dossier Théâtre et cinéma

Témoignages
de Michel Marc Bouchard,
Andrée Lachapelle,
Jean-Louis Millette,
Jean-Claude Coulbois
et Anne-Marie Cadieux

Fassbinder, Cassavetes,
Louis Malle, Robert Lepage
et André Forcier

La nudité au théâtre et au cinéma

Le théâtre dans
le cinéma québécois

L'adaptation, la scénarisation
et le jeu

192 p., 125 PHOTOS, 14 \$ PLUS TAXES



EN VENTE DANS
LES MAISONS
DE LA PRESSE
INTERNATIONALE,
EN LIBRAIRIE ET
À NOS BUREAUX

POUR INFORMATION :
CAHIERS DE
THÉÂTRE JEU
(514) 288-2808