



SÉLECTION OFFICIELLE
HORS COMPÉTITION
FESTIVAL DE CANNES

Par les créateurs de "E.T."
& l'auteur de
"Charlie et la Chocolaterie"

LE
BGG

LE BON GROS GÉANT

AU CINÉMA LE 20 JUILLET

METROPOLITAN FILMEXPORT, AMBLIN ENTERTAINMENT
ET **RELIANCE ENTERTAINMENT**
PRÉSENTENT EN ASSOCIATION AVEC **WALDEN MEDIA**
UNE PRODUCTION **KENNEDY/MARSHALL COMPANY**

LE
BGG
LE BON GROS GÉANT

UN FILM DE **STEVEN SPIELBERG**

SCÉNARIO DE **MELISSA MATHISON**
D'APRÈS LE ROMAN DE **ROALD DAHL**

Vous pouvez télécharger l'affiche et les photos du film sur :
www.metrofilms.com

DISTRIBUTION :
METROPOLITAN FILMEXPORT
29, rue Galilée - 75116 Paris
Tél. : 01 56 59 23 25
Fax : 01 53 57 84 02
info@metropolitan-films.com

PROGRAMMATION :
Tél. : 01 56 59 23 25

RELATIONS PRESSE :
Michèle Abitbol-Lasry et **Séverine Lajarrige**
Tél. : +33 (0)1 45 62 45 62
michele@abitbol.fr
severine@abitbol.fr

PARTENARIATS ET PROMOTION :
AGENCE MERCREDI
Tél. : 01 56 59 66 66

SORTIE NATIONALE LE 20 JUILLET 2016

NOTES DE PRODUCTION

LE BGG – LE BON GROS GÉANT conjugue les talents de deux immenses conteurs : Steven Spielberg adapte à l'écran le célèbre classique de Roald Dahl. Voici l'incroyable histoire d'une petite fille et du géant qui va lui faire découvrir les merveilles et les dangers du Pays des Géants.

L'HISTOIRE

Au beau milieu de la nuit, lorsqu'enfants et adultes sont profondément endormis, les créatures de l'ombre sortent de leur tanière et envahissent le monde. C'est du moins ce que l'on a raconté à Sophie, une petite fille précoce de 10 ans, et voilà ce à quoi elle songe, allongée dans son lit à l'orphelinat londonien où elle vit, tandis qu'elle peine à trouver le sommeil. Alors que dans le dortoir, toutes ses camarades sont au pays des rêves, Sophie prend le risque d'enfreindre l'une des nombreuses règles établies par Mme Clonkers et quitte son lit. Elle met ses lunettes et se penche à la fenêtre pour observer le monde silencieux à la lueur du clair de lune qui accompagne l'heure des ombres. Dehors, la lumière argentée et fantomatique donne à la rue qu'elle connaît si bien des airs de village de conte de fées. C'est alors que quelque chose surgit soudain de l'obscurité, quelque chose de noir et de très, très grand... C'est un géant, et celui-ci s'empare de Sophie et l'emmène dans une lointaine contrée. Par chance pour la fillette, il s'agit d'un gentil géant qui n'a rien à voir avec les autres créatures qui peuplent le Pays des Géants. Mesurant 7 mètres de haut, doté de très grandes oreilles et d'un excellent odorat, le BGG est un être attachant et secret, quoique pas très malin. Ses frères, qui sont deux fois plus grands que lui et au moins deux fois plus terrifiants, sont connus pour dévorer les humains. Végétarien, le BGG leur préfère d'immondes légumes appelés schnockombres.

À son arrivée au Pays des Géants, Sophie est d'abord effrayée par le mystérieux géant, mais elle réalise rapidement que le BGG est en réalité très gentil, et comme elle n'a encore jamais vu de géant, elle a beaucoup de questions à lui poser. Le BGG l'emmène alors au Pays des Rêves, où il recueille des rêves qu'il souffle ensuite aux enfants. Il va tout apprendre à Sophie sur la magie et le mystère des songes. Alors que jusqu'ici, ils s'étaient toujours sentis seuls, chacun dans son monde, Sophie et le BGG se lient d'amitié. Mais la présence de la fillette au Pays des Géants attire bientôt l'attention des autres géants, qui se font de plus en plus menaçants. Les deux comparses décident alors de se rendre à Londres pour rencontrer la Reine et l'avertir du danger que représentent les géants, mais d'abord, ils vont devoir la convaincre que ceux-ci existent bel et bien... Ensemble, ils vont mettre au point un plan pour se débarrasser une bonne fois pour toutes des méchants géants.

Metropolitan Filmexport, Amblin Entertainment et Reliance Entertainment, en association avec Walden Media, présentent le film d'aventures fantastiques LE BGG – LE BON GROS GÉANT, la première adaptation cinématographique du très populaire conte pour enfants de Roald Dahl sur la magie des rêves et l'extraordinaire amitié entre une petite fille et un gentil géant. Mis en scène par Steven Spielberg, le film réunit le réalisateur oscarisé à trois reprises et la scénariste nommée à l'Oscar pour E.T., L'EXTRA-TERRESTRE Melissa Mathison, qui a signé l'adaptation du roman intemporel de Roald Dahl pour le grand écran. LE BGG – LE BON GROS GÉANT est produit par Steven Spielberg, Frank Marshall et Sam Mercer. Kathleen Kennedy, John Madden, Kristie Macosko Krieger et Michael Siegel en assurent la production exécutive.

LE BGG – LE BON GROS GÉANT est interprété par l'acteur oscarisé primé à trois reprises aux Tony Awards et deux fois aux Olivier Awards Mark Rylance dans le rôle du Bon Gros Géant ; la jeune Ruby Barnhill dans celui de Sophie, l'orpheline avec qui il se lie d'amitié et qui est transportée au pays des ogres mangeurs d'hommes ; Penelope Wilton dans le rôle de la reine ; Jemaine Clement dans celui de Bouffe-Chairfraîche, la créature la plus terrifiante du Pays des Géants ; Rebecca Hall dans le rôle de Mary, la servante de la reine ; Rafe Spall dans celui de M. Tibbs, le maître d'hôtel de la reine ; et Bill Hader dans le rôle de Buveur de Sang, un autre géant indiscipliné du Pays des Géants.

L'équipe créative du film rassemble certains des collaborateurs de longue date de Steven Spielberg, dont le directeur de la photographie oscarisé à deux reprises Janusz Kaminski ; le chef décorateur oscarisé à deux reprises Rick Carter ; le chef monteur trois fois oscarisé Michael Kahn, ACE ; la chef costumière nommée aux Oscars Joanna Johnston et le légendaire compositeur lauréat de cinq Oscars John Williams, qui met ici en musique son 24^e film réalisé par Steven Spielberg.

Ils sont rejoints par le chef décorateur deux fois oscarisé Robert Stromberg et le superviseur senior des effets visuels lauréat de quatre Oscars Joe Letteri de Weta Digital, la société d'effets visuels fondée par Peter Jackson.

L'AVENTURE COMMENCE

Depuis plus de quarante ans, Steven Spielberg partage ses histoires avec les spectateurs du monde entier. Il a fait découvrir à toutes les générations des personnages extraordinaires désormais entrés dans l'imaginaire collectif, peuplant des mondes à la fois merveilleux et terrifiants, charmants et réalistes. Le roman culte de Roald Dahl racontant l'amitié entre une petite fille et un mystérieux géant semblait parfaitement correspondre à l'univers du cinéaste. Mais si Sophie et le BGG étaient destinés à croiser le chemin de Steven Spielberg, il aura fallu attendre plusieurs dizaines d'années après la publication du livre pour que l'aventure commence.

Le BGG – Le Bon Gros Géant de Roald Dahl a été publié en 1982, l'année où Steven Spielberg a lui-même conquis le cœur et captivé l'imagination des petits et des grands grâce à l'histoire d'une amitié atypique et transformatrice dans *E.T., L'EXTRA-TERRESTRE*. L'auteur britannique figure parmi les conteurs les plus inventifs, les plus malicieux et les plus brillants au monde, car il comprenait comme personne la vie intérieure des enfants et avait le don de créer des personnages auxquels ceux-ci pouvaient s'identifier et des histoires qui les captivaient.

Sa capacité à mêler le fantastique au terrifiant et à faire des enfants les héros de ses aventures novatrices – et des adultes les méchants – reste inégalée dans la littérature. Si les contes de Roald Dahl ne cachent pas le fait que la vie peut être difficile, voire parfois effrayante, et que le bonheur s'accompagne d'épreuves, il n'est jamais condescendant avec ses lecteurs.

Le producteur Frank Marshall (*JURASSIC WORLD*, la franchise *JASON BOURNE*) déclare : « Les contes de Roald Dahl ne sont pas des histoires légères et insouciantes. Elles sont pleines d'humour mais renferment également une certaine noirceur. L'auteur est sans cesse sur le fil. Ses contes sont un peu inquiétants et je pense que c'est ce qui plaît aux lecteurs. »

Steven Spielberg ajoute : « Il était très courageux de la part de Roald Dahl d'introduire ce mélange d'ombre et de lumière qui n'est pas sans rappeler les premiers films de Walt Disney comme *DUMBO*, *FANTASIA*, *BLANCHE NEIGE ET LES SEPT NAINS* ou *CENDRILLON*. Le fait qu'il ait réussi à associer la peur et la rédemption tout en enseignant une leçon durable aux lecteurs, quel que soit leur âge, est tout à fait remarquable. C'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles j'ai eu envie de réaliser l'adaptation de ce livre. »

LE BGG – LE BON GROS GÉANT raconte l'histoire de deux âmes solitaires qui en se rencontrant, trouvent leur place dans le monde – un thème récurrent dans l'œuvre prolifique de Steven Spielberg. La productrice exécutive Kathleen Kennedy (*STAR WARS : ÉPISODE VII – LE RÉVEIL DE LA FORCE*, la franchise *INDIANA JONES*) déclare : « Steven a toujours été attiré par les histoires sur la famille, ce qui explique en partie pourquoi ses films ont trouvé un tel écho chez les spectateurs. »

Si Kathleen Kennedy et Frank Marshall connaissaient bien les nombreux autres livres écrits par Roald Dahl, comme *Charlie et la chocolaterie*, *James et la Grosse Pêche* ou *Matilda* qui se sont vendus à plus de 200 millions d'exemplaires dans le monde, aucun d'eux n'avait lu *Le BGG – Le Bon Gros Géant*. Ce n'est qu'en 1993, sur le tournage de *LA SURPRISE*, que la productrice exécutive a découvert cette histoire et a immédiatement pensé que Steven Spielberg, leur ami, collègue et collaborateur de longue date, saurait reconnaître à leur juste valeur la portée, la fantaisie et l'extraordinaire inventivité du livre de Roald Dahl.

Le réalisateur, grand admirateur de longue date de l'auteur, avait quant à lui lu *Le BGG – Le Bon Gros Géant* à ses enfants quand ils étaient petits. Il commente : « C'est une histoire sur l'amitié, la loyauté et le fait de protéger ses amis qui montre

qu'une petite fille est à même d'aider un géant à résoudre ses problèmes les plus gigantesques. »

Roald Dahl imaginait des histoires pour les raconter à ses enfants et à ses petits-enfants, mais il était réticent à l'idée de les coucher sur le papier, un sentiment partagé par le réalisateur. « Quand je racontais des histoires qui plaisaient particulièrement à mes enfants, se souvient Steven Spielberg, ils me suppliaient d'en faire un film. Heureusement, Roald Dahl a fini par accepter de partager ses histoires avec le reste du monde, et nous lui en sommes tous reconnaissants. »

Le BGG – Le Bon Gros Géant jouit d'une immense popularité dans le monde. À ce jour, le roman a été publié dans 41 langues. C'était également l'histoire préférée de Roald Dahl parmi toutes celles qu'il a écrites. L'auteur est décédé en 1990 à l'âge de 74 ans, mais les producteurs ont rencontré sa veuve, avec qui ils ont eu de nombreuses discussions au sujet de l'importance du livre pour l'auteur et de la manière de l'adapter au cinéma. Kathleen Kennedy explique : « Nous nous sommes longtemps demandé s'il valait mieux réaliser le film en animation ou en prises de vues réelles car à l'époque, la technologie que nous avons utilisée n'existait pas. »

Mais avant d'en arriver là, les producteurs avaient besoin de trouver un scénariste capable d'adapter l'histoire touchante de simplicité imaginée par Roald Dahl pour le cinéma, quelqu'un ayant conservé son âme d'enfant. C'est pourquoi ils ont fait appel à leur amie et collègue Melissa Mathison (*L'ÉTALON NOIR*, *L'INDIEN DU PLACARD*). Kathleen Kennedy déclare : « Melissa est la première – et unique – personne à qui nous avons pensé. Son talent de scénariste et sa sensibilité particulière étaient essentiels pour donner vie au conte visionnaire de Roald Dahl. »

En lisant le *Le BGG – Le Bon Gros Géant*, Melissa Mathison a été particulièrement touchée par l'amitié entre Sophie et le BGG. Elle explique : « Leur relation est très émouvante. Pourtant, au début de l'histoire ils sont sur la défensive et se méfient l'un de l'autre, ils se livrent même une sorte de lutte de pouvoir. Mais lorsqu'ils élaborent leur plan et décident d'agir en partenaires, l'affection qu'ils se portent devient évidente. C'est une merveilleuse histoire d'amitié. »

La scénariste a visité à plusieurs occasions Gipsy House, la maison de Roald Dahl dans le comté de Buckinghamshire en Angleterre, et a eu accès à la bibliothèque et au bureau de l'auteur. Elle y a exploré la vie et l'œuvre de l'extraordinaire écrivain afin de tracer sa propre voie dans le paysage foisonnant de son imagination. Cela lui a permis de s'imprégner de l'esprit de l'histoire et de développer les thèmes centraux de l'appartenance et de l'amitié, et d'écrire en s'inscrivant dans le prolongement du *BGG – Le Bon Gros Géant* tout en lui rendant hommage.

Il était primordial aux yeux des cinéastes de rester fidèles au style de Roald Dahl, qu'il s'agisse du rythme de l'histoire, du langage ou des interactions entre les personnages – tous uniques et propres au romancier. Melissa Mathison commente : « J'ai essayé autant que possible d'utiliser mot pour mot les dialogues imaginés par Roald Dahl car nous ne voulions pas altérer le ton de l'histoire. »

Le script a cependant présenté de nombreux défis. La scénariste raconte : « Étonnamment, il se passe peu de choses dans le livre car le récit se concentre sur la relation entre Sophie et le BGG, il n'y a donc aucun ressort dramatique. Lorsqu'ils décident de se débarrasser des géants, ils ne rencontrent pratiquement aucun obstacle et parviennent à leurs fins assez rapidement. Les chapitres ont par ailleurs été écrits comme des épisodes, il n'y a donc pas d'intrigue à proprement parler, c'est pourquoi il a fallu que l'on crée une trame narrative. »

Comme l'équipe l'avait anticipé, Melissa Mathison a abordé l'histoire de manière personnelle en développant la relation entre la pétillante orpheline et le géant à l'étrange façon de parler tandis qu'ils embarquent pour leur grande aventure. Elle déclare : « J'ai mis toute mon imagination au service de ces deux personnages, tout devait s'articuler autour de leur relation. »

Steven Spielberg commente : « Melissa s'est approprié l'œuvre de Roald Dahl et l'a adaptée de la manière la plus extraordinaire et la plus fidèle qui soit, en lui instillant une magie qu'elle seule possède. »

Une fois le scénario achevé, Melissa Mathison est restée impliquée dans le projet tout au long du tournage principal. Steven Spielberg a en effet occasionnellement besoin d'apporter des changements au scénario au cours d'un tournage et il tient à ce que le scénariste soit présent pour s'assurer que les personnages et l'esprit général restent cohérents. Il déclare : « Melissa était quotidiennement présente sur le tournage de E.T., L'EXTRA-TERRESTRE, comme elle l'a été sur celui-ci. J'ai une chance incroyable d'avoir pu collaborer avec elle sur ces deux histoires écrites avec le cœur. »

Il confie : « Je n'ai pas encore fait le deuil de Melissa parce que son énergie et sa vitalité m'accompagnent toujours. En salle de montage, au studio d'enregistrement ou lors de la postsynchronisation, elle a toujours été présente à mes côtés. Il va m'être difficile de refermer le chapitre du BGG – LE BON GROS GÉANT, car cela signifie aussi que je vais devoir laisser Melissa s'en aller pour de bon. »

LE BGG ET DISNEY

LE BGG – LE BON GROS GÉANT marque un tournant dans la carrière de Steven Spielberg. « J'ai eu la chance inouïe de vivre toutes sortes de belles expériences grâce au cinéma, explique le cinéaste. Je n'aime pas mettre l'accent sur une histoire plutôt qu'une autre parce qu'elles ont toutes une valeur inestimable à mes yeux, mais les nombreux films historiques que j'ai réalisés – de LINCOLN au PONT DES ESPIONS, ou encore AMISTAD et LA LISTE DE SCHINDLER – m'ont obligé à m'en tenir aux faits historiques et à la réalité. »

Il poursuit : « Le fait de pouvoir m'évader au pays des rêves et de l'imaginaire a donc été un rêve en soi. C'est en cela que LE BGG – LE BON GROS GÉANT est si

spécial, car il m'a permis de renouer avec ce que je pense savoir faire le mieux : laisser libre cours à mon imagination. »

Le réalisateur, qui a grandi avec les contes de Grimm, des histoires sombres et terrifiantes sans aucun espoir de rédemption, déclare : « Les contes de Grimm étaient presque des avertissements à destination des enfants. Roald Dahl et Walt Disney ont su souscrire aux préceptes de la culture et du folklore enfantins tout en donnant toute leur place aux ténèbres. Que serait en effet un conte de fées sans une certaine noirceur ? Sans elle, pas de rédemption possible, ni de fin heureuse. »

Le réalisateur a également apprécié le fait que Roald Dahl ait choisi une petite fille comme héroïne de son roman. Sophie, une fillette déterminée au caractère bien trempé, ne compte pas se laisser intimider par un géant mesurant six fois sa taille. Le personnage n'est pas sans rappeler les nombreuses femmes fortes qui peuplent les films des studios Disney.

BLANCHE NEIGE ET LES SEPT NAINS a toujours été le film d'animation Disney préféré de Steven Spielberg. Le cinéaste explique : « Je l'ai vu au cinéma lors de sa neuvième réédition quand j'avais seulement sept ou huit ans, et il m'a beaucoup marqué. Je me souviens encore de la peur mais également du soulagement que j'ai ressenti à la fin du film. »

Roald Dahl et Walt Disney s'étaient rencontrés en avril 1943 pour évoquer plusieurs projets, dont l'adaptation des *Gremlins*, l'une des premières histoires du romancier. Le projet a été mis en suspens, mais l'histoire a été publiée sous la forme d'un livre par Disney et Random House. Tous les bénéfices de la vente de l'ouvrage ont été reversés au Royal Air Force Benevolent Fund. Et le livre a finalement inspiré le film de 1984 GREMLINS... produit par Steven Spielberg.

Tous les membres de l'équipe étaient d'accord sur le fait que LE BGG – LE BON GROS GÉANT était un film hybride à mi-chemin entre un classique Disney et un film d'Amblin Entertainment (la société de production fondée par Steven Spielberg, Kathleen Kennedy et Frank Marshall en 1981). Ils ont donc été enchantés lorsque le studio a accepté de produire le film au printemps 2015. LE BGG – LE BON GROS GÉANT est ainsi devenu le premier film Disney réalisé par Steven Spielberg.

Kathleen Kennedy déclare : « Les attentes des fans et du public des films des studios Walt Disney sont très élevées, et nous sommes fiers que le film soit associé à un studio aussi prestigieux. »

À LA RECHERCHE DU BGG

C'est le premier jour du tournage du film LE PONT DES ESPIONS, son thriller dramatique sur la guerre froide, que Steven Spielberg a réalisé qu'il avait trouvé son Bon Gros Géant. Le comédien de théâtre accompli Mark Rylance, que l'on a pu voir dans la minisérie télévisée « Wolf Hall – Dans l'ombre des Tudors » ainsi que dans les productions théâtrales à succès « La Nuit des rois » et « Jerusalem », entre

autres, incarnait alors l'espion soviétique détenu par les États-Unis Rudolf Abel, un personnage très éloigné du gentil géant décrit dans LE BGG – LE BON GROS GÉANT. Le réalisateur, qui connaissait le vaste registre du jeu d'acteur de Mark Rylance, dont il suivait la carrière depuis quelque temps, a découvert quelque chose d'autre ce jour-là.

Il se souvient : « Mark se transformait totalement dès que la caméra tournait. Bien que ce soit l'un des meilleurs acteurs de théâtre qui soient, c'est l'homme que j'ai découvert entre les prises qui m'a profondément touché. C'est là que j'ai compris qu'il pouvait absolument tout jouer. »

Le réalisateur poursuit : « J'aurais pu réaliser LE BGG – LE BON GROS GÉANT avec des acteurs évoluant dans des décors surdimensionnés, en mélangeant prises de vues réelles et images de synthèse, mais je tenais à ce que les géants soient le plus humains possible. Et la seule manière à mon sens était d'animer ces personnages à partir des performances des acteurs que j'avais choisis et d'opter pour une animation ultra-photoréaliste. »

Bien qu'il mesure un peu plus de 7 mètres, le BGG est le plus petit habitant du Pays des Géants (ses frères mesurent entre 12 et 16 mètres), mais c'est aussi le plus gentil. Il parle le Gobblefunk (le langage inventé par Dahl), lit *Nicholas Nickleby* de Dahl's Chickens et collectionne les rêves qu'il partage ensuite avec les enfants endormis. La scénariste Melissa Mathison commente : « Le BGG est un géant pacifique et végétarien. Bien qu'il déteste les schnockombres, il en mange quand même, presque comme pour se faire pardonner le fait que ses semblables dévorent des enfants. »

Mark Rylance a immédiatement été séduit par le scénario de Melissa Mathison. Il déclare : « Elle a ajouté des péripéties et rendu l'histoire originale de Roald Dahl plus dramatique pour nous permettre de voir s'épanouir l'amitié entre Sophie et le Bon Gros Géant. »

L'acteur poursuit : « Le BGG est un incompris. Sophie et lui sont des êtres solitaires qui trouvent chacun en l'autre quelqu'un qui les comprend – peut-être mieux qu'ils ne se comprennent eux-mêmes – ce qui en fait par définition les meilleurs amis qui soient. Cela explique l'affection et l'amitié profondes qu'ils ont l'un pour l'autre. »

À LA RENCONTRE DE SOPHIE

La relation entre le BGG et Sophie est le cœur battant de l'histoire. Sophie, une jeune orpheline curieuse et pleine de compassion qui a été enlevée dans son lit et emmenée au Pays des Géants, est interprétée par Ruby Barnhill. Mais trouver une actrice de cet âge capable de tenir un rôle aussi important ne fut pas une mince affaire.

Le personnage de Sophie – du nom de la première petite-fille de Roald Dahl –

n'est pas du genre à se laisser marcher sur les pieds. Steven Spielberg déclare : « Elle figure parmi les personnages féminins les plus forts qui soient jamais apparus dans mes films. Elle donne énormément d'espoir et prodigue beaucoup d'encouragements au BGG. »

Durant six mois, l'équipe a rencontré des milliers de petites filles de tous âges avec plus ou moins d'expérience. Mais lorsque Ruby Barnhill, une écolière de 9 ans originaire de Knutsford dans le Cheshire en Angleterre, s'est présentée, le réalisateur a immédiatement su qu'il avait trouvé ce qu'il cherchait. Il explique : « Elle possédait quelque chose que les autres n'avaient pas. Ruby est fascinante et incroyablement talentueuse, elle est tout simplement parfaite pour ce rôle. »

Les cinéastes ont alors organisé une rencontre entre la fillette et Mark Rylance, au cours de laquelle tous deux ont improvisé pendant une heure et demie. Il n'y avait plus aucun doute : ils avaient trouvé leur Sophie. La productrice exécutive Kathleen Kennedy commente : « Ruby et Mark se sont tout de suite très bien entendus. Leur alchimie est absolument incroyable. Entre les prises, ils faisaient des parties de tennis de table et jouaient au basket, ils étaient pratiquement inséparables. »

Ruby Barnhill se souvient : « J'ai passé cinq auditions entre Londres et Berlin en faisant semblant d'être Sophie, j'ai donc été folle de joie lorsque j'ai appris que j'avais obtenu le rôle. Je pouvais à peine respirer ! »

La jeune actrice a été touchée par la relation entre son personnage et le Bon Gros Géant. Elle explique : « Le BGG a eu le cœur brisé, c'est la raison pour laquelle il est très souvent triste. Et le fait que ses frères soient méchants avec lui, le tyrannisent et le traitent de microbe n'arrange rien. Tout comme le BGG, Sophie est livrée à elle-même et souffre de solitude. D'une certaine manière, ils sont tous les deux orphelins. »

Le producteur Frank Marshall ajoute : « Le BGG n'a pas vraiment d'amis et ne pense pas en avoir besoin, exactement comme Sophie. Ce n'est qu'après leur rencontre qu'ils réalisent qu'ils ont en réalité besoin d'autrui. »

Mark Rylance déclare : « Ruby est une jeune fille pleine d'imagination et une actrice née. J'ai beaucoup appris à ses côtés, comme on apprend au contact de tous les jeunes. Sa capacité à intégrer les instructions techniques complexes de Steven et à restituer cela de la manière la plus naturelle qui soit est tout simplement extraordinaire et tout à fait remarquable. »

Ruby Barnhill n'a elle aussi que des éloges pour son partenaire : « J'ai beaucoup aimé travailler avec Mark. Il avait toujours le sourire et il a été très gentil avec moi. L'amitié qui nous lie ressemble à celle de Sophie et du BGG. »

Kathleen Kennedy déclare : « Ruby est fantastique. Steven a toujours eu le don pour dénicher de jeunes acteurs et reconnaître en eux les qualités qui captivent les spectateurs. »

Le réalisateur sait aussi rassurer et mettre à l'aise les enfants qu'il dirige. Il explique : « Je ne m'adresse pas à eux comme si j'étais le directeur de leur école ou un parent strict, j'engage simplement la conversation et nous discutons, non pas du travail mais de ce qu'ils ressentent ou de ce qu'ils font à ce moment-là. Cela leur donne le sentiment de se trouver en territoire familier, ce qui est le meilleur moyen d'obtenir une interprétation sincère et authentique de la part d'un jeune acteur. »

LES HOMMES DE TERRE

La seule personne que Steven Spielberg voyait dans le rôle de la reine d'Angleterre était l'actrice britannique Penelope Wilton (INDIAN PALACE, ORGUEIL & PRÉJUGÉS). Il était tombé sous son charme en la découvrant dans le rôle d'Isobel Crawley dans « Downton Abbey », la série à succès de PBS, et savait qu'elle serait parfaite.

L'actrice a été honorée d'apprendre que le réalisateur pensait à elle pour le rôle. Elle confie : « J'étais un peu surprise car j'ignorais que Steven Spielberg connaissait ne serait-ce que mon nom, mais j'adorerais retravailler avec lui. C'est le genre de réalisateur qui vous laisse une entière liberté, il ne vous dit pas ce que vous devez faire, il se contente de moduler ce que vous faites. Il vous encourage lorsque vous faites quelque chose qui lui plaît et vous freine lorsque vous en faites un peu trop. »

La reine joue un rôle essentiel dans le plan de Sophie, qui consiste à obtenir le soutien de la souveraine et à se débarrasser une bonne fois pour toutes des méchants géants pour que le BGG puisse mener une vie paisible. Penelope Wilton a été particulièrement impressionnée par le scénario de Melissa Mathison. Elle déclare : « Les relations entre les personnages sont d'une incroyable justesse, et l'histoire est pleine d'esprit. »

Rebecca Hall (THE GIFT, IRON MAN 3), qui incarne Mary, la servante de la reine, ajoute : « J'ai beaucoup aimé la manière dont Melissa a réussi à rester fidèle à l'esprit du roman de Roald Dahl tout en ajoutant de nombreuses touches personnelles à l'histoire. »

L'actrice entretient une histoire très personnelle avec *Le BGG – Le Bon Gros Géant*. Elle raconte : « Il s'agit du premier livre que j'ai pu lire toute seule quand j'étais enfant. À peu près à la même époque, j'ai aussi joué un personnage baptisé Sophie dans un téléfilm tourné à Londres, et bien qu'il n'ait eu aucun lien avec le livre, je me souviens clairement m'être imaginé être la Sophie du *Bon Gros Géant*. »

Pour le rôle de M. Tibbs, le maître d'hôtel de la reine, l'équipe a fait appel à l'acteur britannique Rafe Spall (THE BIG SHORT : LE CASSE DU SIÈCLE). M. Tibbs, qui est marié à Mary, la servante de la reine, est aux petits soins pour le BGG, à qui il confectionne un fauteuil à partir d'horloges, d'un piano et d'une table de ping-pong au sein du palais de Buckingham.

Il se trouve que l'acteur avait déjà collaboré avec Penelope Wilton et Rebecca Hall sur deux projets distincts, ce qui a considérablement détendu l'atmosphère sur le tournage. Les scènes qui se déroulent au palais de Buckingham ont en outre été tournées à la fin du tournage principal, de sorte que les trois acteurs ont collaboré avec une équipe bien rôdée.

Rafe Spall explique : « Ça a été très agréable d'arriver à la fin du tournage car il y avait une formidable énergie sur le plateau. Tout le monde travaillait avec une extraordinaire efficacité, efficacité qui est également due au fait que les chefs de poste travaillent main dans la main avec Steven. »

GÉANTS *CRIMINAIRES* ET *CANNES-À-BALLES*

C'est depuis la caverne du BGG au Pays des Géants que Sophie aperçoit pour la première fois les neuf terrifiants ogres mangeurs d'hommes. Ces créatures mythiques « cannes-à-balles » (cannibales) et « criminaires » (meurtrières) qui rôdent sur terre et dévorent les humains ont permis à Steven Spielberg, ses acteurs et son équipe créative de s'en donner à cœur joie.

De toutes les créatures maléfiques qui peuplent le Pays des Géants, les neuf frères du BGG sont les pires. Immensément grands, ils traitent le BGG avec cruauté et mépris, mais comme toujours chez Roald Dahl, ils sont aussi là pour nous faire rire. L'auteur était d'ailleurs lui-même une sorte de géant car il mesurait 1,98 mètre.

Bouffe-Chairfraîche, interprété par l'acteur, humoriste et musicien aux multiples talents Jemaine Clement (« The Flight of the Conchords »), mesure 16 mètres de haut ; il est doté d'un ego surdimensionné et a un petit pois dans la cervelle. Bien qu'il soit le leader de la bande, le mâle dominant du clan, ce n'est en réalité qu'un tyran et un lâche un peu bas du front. L'acteur déclare : « Mon personnage n'est qu'un tas de muscles. Le BGG le qualifie de cannibale, ce qui est assez juste étant donné qu'il trouve les humains – et en particulier les enfants – littéralement à croquer. »

L'acteur et humoriste Bill Hader (CRAZY AMY, VICE-VERSA) incarne quant à lui Buveur de Sang, le cerveau du groupe. Buveur de Sang, un grand barbu de plus de 13 mètres, ne quitte jamais Bouffe-Chairfraîche, à qui il souffle tout le temps quoi faire. Bill Hader déclare : « Buveur de Sang ne veut en réalité rien avoir à faire avec les autres géants et il aimerait qu'on le laisse tranquille. Il n'apprécie pas le BGG et a mis au point une série de règles que le gentil géant enfreint en étant tout simplement lui-même. »

L'acteur britannique Adam Godley (CHARLIE ET LA CHOCOLATERIE) est Mangeur d'Hommes, le plus maigre et le plus lent des géants. Mangeur d'Hommes ne pense qu'à lui et moins il en fait, mieux il se porte. Gobe-gésiers, qui mesure près de 12 mètres, est le plus petit des neufs géants. Incarné par Chris Gibbs (« Reign : Le Destin d'une reine »), il est également le pacificateur du groupe dont il idolâtre le

meneur, Bouffe-Chairfraîche. Croqueur d'Os est quant à lui interprété par Michael David Adamthwaite (DESTINATION FINALE 5). Benjamin du groupe et trublion, il met souvent ses compagnons en danger.

Bave-Bidoche, incarné par l'acteur canadien Paul Moniz de Sa (« Flash »), est le plus blagueur de la bande et aime plus que tout partir à la chasse aux enfants. Jonathan Holmes (« Descendants ») est Mâche-Mioches, le meilleur ami de Bave-Bidoche et membre le plus séduisant du groupe, qui se préoccupe sans arrêt de son apparence. L'acteur islandais Ólafur Ólafsson (LE DERNIER CHASSEUR DE SORCIÈRES) interprète Écrabouille-Filles, le géant le plus élégant de la bande. Viril dans son attitude et son apparence, il assume néanmoins parfaitement sa part de féminité.

Le Garçon Boucher, incarné par Daniel Bacon (LE JOUR OÙ LA TERRE S'ARRÊTA), boîte suite à une bagarre avec Bave-Bidoche qui l'a laissé partiellement paralysé. Il aimerait un jour occuper une position dominante dans le groupe, mais il sait que cela n'arrivera jamais – ce qui explique pourquoi il est aussi amer.

Pour aider les neuf acteurs à former un clan indiscipliné mais uni, la production a fait appel à l'ancien artiste du Cirque du Soleil Terry Notary pour chorégrapheur le film. Du fait de leur taille démesurée, ces géants bougent différemment. Pour définir une manière de se déplacer propre à chacun, Terry Notary a fait travailler les acteurs sur leur force et leur souplesse en utilisant différentes combinaisons de poids et d'élastiques. Cette technique, outre le fait de les ancrer au sol et de leur donner une sensation de pesanteur – comme s'ils se déplaçaient dans une atmosphère plus dense que la nôtre –, confère une tout autre dimension à leur interprétation.

Le chorégraphe explique : « La méthode que j'utilise permet aux acteurs de s'approprier leur personnage et d'affiner leur jeu. » Les prestations des acteurs ont été filmées en performance capture afin que les personnages puissent être créés ultérieurement par ordinateur.

Tandis que les acteurs développaient les particularités physiques de leurs personnages, les personnalités des géants et la dynamique du groupe ont naturellement émergé. Bill Hader déclare : « Nous tenions tous à nous assurer du caractère comique de chacun des géants, mais il fallait aussi qu'ils soient effrayants et menaçants. Trouver cet équilibre a nécessité beaucoup de travail, nous avons développé nos personnages pour qu'ils aient tous une personnalité distincte, et après plusieurs semaines d'entraînement, chacun d'entre nous a trouvé sa propre démarche, sa particularité et sa manière de se déplacer. »

Pendant ce temps, la chef costumière Joanna Johnston (LINCOLN, CHEVAL DE GUERRE) a travaillé sur des mannequins de plus de deux mètres à l'effigie des géants qu'elle a habillés afin de définir la structure des costumes et de se faire une idée de leur rendu. Bien que tous les géants aient été créés par ordinateur, Joanna Johnston a imaginé les costumes de chacun d'entre eux. Ses créations ont inspiré et

guidé le jeu des acteurs et fourni une référence physique précise aux animateurs qui ont donné vie aux personnages.

Steven Spielberg déclare : « Joanna s'est surpassée avec les costumes des géants. Ils sont incroyablement créatifs, et magnifiques. »

Outre le fait d'avoir façonné l'apparence des personnages virtuels, la créativité et le sens du détail de la chef costumière ont permis aux acteurs interprétant des personnages humains de se glisser encore plus facilement dans leur rôle. Rebecca Hall commente : « Les costumes de Joanna m'ont énormément aidée. C'est l'une des chefs costumières les plus minutieuses et les plus brillantes avec qui j'ai eu la chance de travailler. Rien ne lui échappe, elle pense à tout, jusqu'aux sous-vêtements que porte mon personnage ! »

Rafe Spall ajoute : « Lorsque pour la première fois, j'ai mis le costume créé sur mesure par Joanna, j'ai tout de suite su comment j'allais interpréter mon rôle... C'était comme si je me glissais littéralement dans la peau du personnage. »

Penelope Wilton déclare : « Ce qui est étonnant, c'est qu'après avoir enfilé mon costume, je me suis mise à marcher comme la reine. »

À travers les détails des costumes de la reine, Joanna Johnston s'est attachée à établir un lien subtil entre la vraie reine d'Angleterre et celle que pourrait imaginer un enfant. Penelope Wilton explique : « Étant donné que ces personnages existent dans un autre univers, la reine porte des colliers, des boucles d'oreilles et des diadèmes légèrement plus gros que dans la réalité. »

L'actrice porte également une perruque qui est l'exacte réplique de la coiffure de l'actuelle reine d'Angleterre, ainsi que des gants et un sac fabriqués par les artisans qui travaillent effectivement pour la souveraine. Penelope Wilton commente : « Le soin apporté aux détails de ces objets est tout simplement extraordinaire. »

Le producteur Frank Marshall déclare : « Tout cela était très important pour nous car ces objets confèrent au film un certain réalisme qui contraste avec le caractère fantastique de l'histoire. »

Une fois tous les rôles distribués, les cinéastes ont entrepris de doter le film du même souffle que le livre – un défi technique qui a stimulé l'imagination du réalisateur. De prime abord, les défis logistiques posés par l'histoire ne sont pas évidents ; LE BGG – LE BON GROS GÉANT a pourtant nécessité bien plus que la simple création de nouveaux univers par ordinateur. L'histoire étonnante de l'amitié entre ces deux personnages que tout oppose – l'un petit et réel, l'autre immense et fantastique – a conduit à la mise au point d'une toute nouvelle technique permettant de fusionner le réel et l'imaginaire.

LA PRÉVISUALISATION

Steven Spielberg occupe depuis longtemps une place singulière dans le paysage cinématographique, au croisement entre l'art de conter des histoires et la technologie. Fervent défenseur des techniques de réalisation traditionnelles, il est aussi l'un des pionniers des nouvelles technologies, qu'il a façonnées et dans lesquelles il est passé maître afin de donner vie à des histoires fantastiques qui ont captivé plusieurs générations de spectateurs.

Afin de déterminer la meilleure façon de filmer simultanément les éléments en prises de vues réelles et ceux en performance capture, et d'allier ces deux techniques de manière indécélable, l'équipe a réalisé une prévisualisation totale du film en amont du tournage.

Steven Spielberg a rassemblé plusieurs membres de son équipe créative et quelques assistants de production dans le garage de sa maison de vacances dans l'Est des États-Unis afin de mettre en scène, chorégrapier, régler et filmer chacune des scènes du film sur ordinateur. Réalisées grâce à une petite caméra virtuelle portable, à des assistants de production en combinaisons de performance capture et à une animation sommaire, les images en faible résolution ont ensuite été converties en 3D afin de pouvoir être décomposées et analysées.

Le réalisateur déclare : « Cette prévisualisation est devenue le prototype du film, elle m'a aidé à concrétiser l'histoire et à déterminer la meilleure manière de la raconter. Cela a été l'un des exercices de préparation les plus précieux que je ne me sois jamais imposé. Il m'a permis de mieux cerner l'ADN profond de l'histoire. »

UNE TECHNOLOGIE RÉVOLUTIONNAIRE

Le tournage principal du film a commencé au printemps 2015 dans un vieil entrepôt vaste et sombre à la périphérie de Vancouver, transformé en studios où ont été construits les décors.

Avec LE BGG – LE BON GROS GÉANT, les cinéastes ont opté pour une approche totalement novatrice réduisant le fossé entre la richesse et le réalisme des prises de vues réelles et les infinies possibilités des technologies numériques contemporaines. Le processus a été conçu sur mesure afin de répondre aux besoins de Steven Spielberg pour raconter son histoire.

Plutôt que de filmer les éléments de base de l'interprétation des personnages à part et de fusionner ensuite prestations humaines et numériques en postproduction, la production a décidé de faire appel à Weta Digital et en particulier à Joe Letteri et sa talentueuse équipe d'artistes pour mettre au point un nouveau système le plus proche possible de la réalisation en prises de vues réelles.

Le tournage du film LE BGG – LE BON GROS GÉANT a par conséquent été un procédé hybride dans lequel prises de vues réelles et techniques de performance

capture fusionnent pour donner vie aux personnages fantastiques dans des décors réels construits spécialement pour le film.

Joe Letteri (BATMAN V SUPERMAN : L'AUBE DE LA JUSTICE, AVATAR), dont la relation avec Steven Spielberg remonte à 1993 et à JURASSIC PARK, sur lequel il a travaillé en tant qu'infographiste, déclare : « Nous voulions permettre à Steven de travailler en toute liberté et d'utiliser tous les éléments qui lui sont propres : son équipe créative, des décors réels, l'éclairage et les costumes, tout en créant simultanément un univers virtuel. »

Il poursuit : « Pendant l'essentiel du film, Sophie est une petite fille humaine plongée dans un monde fantastique peuplé de géants, mais nous avons donné la possibilité à Steven de tourner le film comme s'il s'agissait uniquement de prises de vues réelles afin de combler le fossé entre univers physique et numérique. » Jusqu'à présent, les films impliquant de la performance capture tels que AVATAR ou LES AVENTURES DE TINTIN : LE SECRET DE LA LICORNE, étaient tournés dans des décors dépouillés où les acteurs étaient obligés d'imaginer leur environnement.

Le réalisateur a également pu compter sur la Simulcam, une technologie mise au point par le cinéaste James Cameron sur AVATAR qui permet de mêler à l'image les acteurs humains et les décors réels aux personnages et aux décors générés par ordinateur. Joe Letteri explique : « La Simulcam permet de préenregistrer une séquence en images de synthèse et de la projeter sur l'écran de la caméra afin que les cadres puissent voir la performance virtuelle se dérouler en temps réel en même temps qu'ils filment la scène en prise de vues réelles. En combinant les deux, ils sont capables de prendre des décisions et de mieux cadrer l'image, voire même de diriger les acteurs en fonction de l'action qui se déroule dans le monde virtuel. »

Cette nouvelle technique a permis au réalisateur de filmer les acteurs vêtus de leur combinaison de performance capture dans les mêmes décors que les personnages humains. Il était en effet particulièrement important pour Steven Spielberg que Ruby Barnhill et Mark Rylance puissent interagir et jouer ensemble.

LES INTERACTIONS ENTRE PERSONNAGES RÉELS ET VIRTUELS

Tout au long de sa carrière, Steven Spielberg a habilement su créer les conditions lui permettant d'obtenir le meilleur de ses acteurs, même dans les circonstances les plus difficiles. Donner vie à l'amitié entre un géant de 7 mètres et une fillette de 1,40 mètre a nécessité une vision commune partagée par toute l'équipe, et des années d'expérience, d'imagination et d'innovation. Le réalisateur déclare : « Les acteurs ont besoin les uns des autres pour jouer la comédie, il est primordial qu'ils puissent se regarder dans les yeux. »

Mark Rylance ajoute : « Quand nous discutons avec quelqu'un, nous regardons cette personne dans les yeux. Lorsqu'on parle à quelqu'un que l'on ne

peut pas voir, il est beaucoup plus difficile de savoir comment formuler ou exprimer ce que l'on veut dire. »

La délicate mission qui consistait à permettre aux personnages d'interagir dans le même environnement a incombé au chef décorateur chevronné Rick Carter (AVATAR, FORREST GUMP). Il déclare : « L'objectif était de créer un espace aussi intime que possible pour permettre à Steven de diriger les acteurs et à ces derniers d'interagir les uns avec les autres afin que la technologie ne vienne pas entraver la mise en scène ou nuire à l'authenticité du jeu. »

C'est la raison pour laquelle Rick Carter et son co-chef décorateur Rob Stromberg (ALICE AU PAYS DES MERVEILLES, À LA CROISÉE DES MONDES : LA BOUSSOLE D'OR) ont entrepris de créer trois univers différents adaptés à trois créatures de tailles différentes, allant parfois jusqu'à produire trois versions d'un même décor. Il y a notamment le décor des géants de 15 mètres, celui du Bon Gros Géant de 7 mètres, et un immense décor agrémenté d'accessoires surdimensionnés qui donne l'impression que Sophie est minuscule.

Par chance, Mark Rylance possède une foi immense en l'histoire et Ruby Barnhill une foi immense en son imagination. Le chef décorateur commente : « Entre l'adhésion de Mark à l'histoire et son talent d'acteur, et la conviction de Ruby selon laquelle tout est possible, ils ont réussi à faire disparaître cet univers de technologie élaborée au profit d'interprétations d'une authenticité stupéfiante. »

Pour les scènes tournées dans le décor surdimensionné mettant en scène Sophie et le BGG dans le même plan, les cinéastes ont utilisé un échafaudage de deux étages sur lequel se trouvait Mark Rylance, tandis qu'une caméra de performance capture était suspendue devant son visage afin d'établir un contact visuel et un réel échange entre les acteurs.

Les décors de performance capture ont eux aussi été construits en tenant compte de la différence de taille entre le BGG et ses frères tyranniques, de sorte que Jemaine Clement, Bill Hader et leur gang de goliaths devaient s'accroupir et se serrer pour pénétrer dans la maquette de la caverne du Bon Gros Géant et donner la réplique à un mannequin du BGG de la taille d'une poupée, tandis que Mark Rylance se trouvait hors caméra (ou, si l'espace le permettait, recroquevillé dans un coin du décor pour permettre à ses partenaires d'établir un contact visuel).

Par conséquent, Steven Spielberg devait constamment passer d'un décor à l'autre, jonglant adroitement avec diverses techniques cinématographiques, le tout sur différents plateaux de tournage disséminés dans un espace de près de 300 mètres carrés. Entre deux mises en place, il pouvait se glisser dans l'une des deux petites tentes dressées dans les studios où étaient installés une douzaine d'écrans. Le réalisateur pouvait alors concevoir, construire et recadrer ses plans en utilisant une petite caméra virtuelle portative. Sous l'impulsion du cinéaste, les tentes, initialement mises en place pour permettre à Steven Spielberg de visionner les prises de vues en performance capture, se sont très vite transformées en un véritable

laboratoire de recherche rapprochant encore davantage les techniques cinématographiques traditionnelles des technologies numériques du XXI^e siècle.

LES DÉCORS

Les environnements construits sur les vastes plateaux de tournage installés dans l'entrepôt n'avaient pas pour seul objectif de s'adapter aux tailles radicalement différentes des personnages. Le chef décorateur Rick Carter et son équipe ont travaillé dur pour s'assurer que les décors dans lesquels évoluent les personnages soient aussi beaux, effrayants et riches que possible. Joe Letteri explique : « Lorsque Mark Rylance interprétait le BGG, il était plongé dans l'univers du personnage, il se trouvait dans sa caverne avec sa cheminée et sa table, son fauteuil et le canot qui lui sert de lit. »

La productrice exécutive Kristie Macosko Krieger (LE PONT DES ESPIONS, LINCOLN) déclare : « Il était crucial pour Steven que les acteurs croient à leur environnement et qu'ils puissent bannir de leur champ de vision tout ce qui se passait autour d'eux. »

L'une des missions de l'équipe en charge des décors est de créer des environnements et des lieux qui évoquent non seulement l'histoire et les personnages, mais également les thèmes du film. À cet effet, la production a imaginé plusieurs univers imbriqués les uns dans les autres pour permettre à Steven Spielberg d'exprimer pleinement sa vision de l'histoire de Roald Dahl. Rick Carter explique : « Steven a abordé ce projet de manière très intime, avec un simple ordinateur et quelques collaborateurs. Nous nous sommes ensuite installés dans un immense espace et avons développé l'univers du film tout en essayant autant que possible d'en conserver le caractère intimiste. »

Parmi les vastes décors traditionnels du film figurent le palais de Buckingham avec ses hauts plafonds et sa somptueuse décoration rouge et or ; la pittoresque maison scandinave où se rendent Sophie et le BGG pour livrer de beaux rêves à un petit garçon et sa famille ; l'orphelinat sombre et négligé situé dans une rue pavée de Londres bordée d'échoppes et de réverbères à gaz ; et l'intérieur désolé du dortoir où commence l'aventure de Sophie avec le Bon Gros Géant. Et tous ces décors se trouvaient à quelques pas les uns des autres ! Kristie Macosko Krieger commente : « C'était comme d'avoir notre propre Disneyland ! »

Pour la productrice exécutive Kathleen Kennedy, ces décors possèdent une certaine intemporalité qui fait merveilleusement écho à l'histoire originale de Roald Dahl. Elle explique : « L'histoire écrite par Roald Dahl est universelle, et l'une des principales raisons pour lesquelles nous avons construit ces décors était de conférer au film une atmosphère légèrement irréelle. Le public reconnaîtra peut-être le coin d'une rue ou un bâtiment, l'architecture lui semblera peut-être familière, mais il ne pourra pas clairement identifier les lieux, et c'est précisément ce qui permet de se plonger dans ce monde féérique. »

Steven Spielberg déclare : « Rick Carter a fait un travail remarquable. C'est lui qui a tout imaginé : des pittoresques rues pavées dignes d'un roman de Dickens à la majestueuse salle de bal du palais de Buckingham, que nous avons entièrement construite. »

Penelope Wilton ajoute : « Il s'agit d'une réplique exacte de la salle de bal du palais : la moquette, les tableaux, tout est identique. Mais l'équipe a également conçu la chambre à coucher de la reine avec ses incroyables boiseries et ses moulures dorées. C'est un décor absolument magnifique. »

Mark Rylance a lui aussi apprécié l'immense soin et la minutie avec lesquels ont été réalisés ces décors, dont certains ont été exclusivement créés pour permettre aux acteurs et aux cinéastes d'établir un lien tactile avec le monde qu'ils exploraient. L'acteur note : « Une part importante de ce qui a été créé n'apparaît pas à l'écran. Ces éléments avaient uniquement pour vocation de donner un aspect ludique à notre travail et à celui de Steven. »

Les nombreux accessoires féériques et inventifs qui ornent chacun des décors et qui existent parfois dans deux – voire trois – échelles différentes, sont tout aussi impressionnants. Parmi eux figurent notamment des objets que le BGG et les autres géants ont détournés de leur utilisation première pour répondre à leurs besoins, comme un banc fabriqué à partir des ailes d'un avion de chasse ; une épée utilisée en guise d'aiguille ; une fourche et une pelle qui servent de fourchette et de cuillère ; une baignoire transformée en bol ; un tuyau d'incendie converti en ceinture ; un hublot de bateau utilisé comme loupe ; ou encore un manche à balai transformé en porte-plume... et la liste ne s'arrête pas là.

Steven Spielberg déclare : « Chaque accessoire a été fabriqué avec beaucoup d'amour. La création d'objets aussi simples que la besace du BGG, que Rick a créée pour qu'elle évoque une sacoche de médecin, a nécessité énormément de réflexion. Cette besace renferme ses rêves, mais d'une certaine façon, les rêves ont un effet thérapeutique sur les enfants, qui en ont besoin. Elle a en outre été cousue à la manière de Frankenstein et forme une sorte de patchwork. »

Ces décors traditionnels que les spectateurs découvriront exactement tels qu'ils ont été filmés et éclairés, cohabitent avec des décors partiellement réels. Il s'agit des environnements enrichis et complétés en postproduction dans lesquels apparaissent simultanément Sophie et le BGG. Ils comprennent notamment le Pays des Rêves, un lieu magique et brumeux où Sophie et le Bon Gros Géant partent à la chasse aux rêves ; un vaste paysage vallonné avec des racines d'arbres noueuses recouvertes de mousse et le lugubre et terrifiant Pays des Géants, un univers désolé, stérile et jonché des restes du butin amassé par les géants au cours de leurs expéditions mortelles dans le monde des « hommes de terre ».

Joe Letteri déclare : « Bien que nous ayons créé un monde virtuel, tout ce que nous faisons est ancré dans le monde réel. C'est la raison pour laquelle il est aussi passionnant de travailler avec des gens tels que Rick Carter, qui sont capables de créer un univers fantastique qui fonctionne à la fois physiquement et virtuellement. »

LA MAGIE DE L'ÉCLAIRAGE

Si LE BGG – LE BON GROS GÉANT avait été réalisé à la parution du livre de Roald Dahl en 1982, cela aurait donné un film complètement différent. Aujourd'hui, grâce à la performance capture et à la photographie numérique, le réalisateur a réussi à recréer la relation spéciale qui unit Sophie, une petite orpheline, au gentil géant comme elle le méritait.

Si l'esthétique du film est aussi réussie, c'est en partie dû à l'extraordinaire travail du directeur de la photographie Janusz Kaminski (LE PONT DES ESPIONS, IL FAUT SAUVER LE SOLDAT RYAN). Celui-ci a en effet joué un rôle clé dans l'éclairage des décors dans lesquels ont été tournées les scènes en prises de vues réelles ainsi que des décors virtuels qui ont servi au tournage des séquences en performance capture, si bien qu'il est impossible de les distinguer les unes des autres.

Le producteur Frank Marshall déclare : « Cela a été un plaisir de travailler avec Janusz parce qu'il y a une vraie richesse visuelle dans son travail qui se voit à l'écran. Il nous a beaucoup aidés dans la création du monde du film et l'alliance des deux univers afin qu'ils n'en forment plus qu'un et que l'on puisse naviguer de l'un à l'autre. »

Joe Letteri ajoute : « Janusz perçoit la lumière d'une manière unique que je ne comprends pas totalement. Nos conversations à propos du film ont concerné sa perception de l'obscurité, la relation entre l'ombre et la lumière ainsi que la meilleure manière de les faire interagir. »

Il poursuit : « Janusz est un peintre de la lumière. Une fois entièrement éclairés, les décors étaient véritablement magiques, tout le monde en est resté bouche bée. Le résultat a dépassé de loin tout ce que nous avons imaginé. »

LE BGG À LA CONQUÊTE DU MONDE

Les livres de Roald Dahl parlent non seulement aux adultes que nous sommes mais touchent également l'enfant qui sommeille en chacun d'entre nous. Grâce au talent de Steven Spielberg, LE BGG – LE BON GROS GÉANT fascinera sans aucun doute petits et grands, comme le font les histoires de Roald Dahl depuis plusieurs décennies.

Le producteur Frank Marshall déclare : « Je pense que tout le monde rêve de vivre une aventure comme celle que vit Sophie dans LE BGG – LE BON GROS GÉANT. C'est une histoire qui plaira à toutes les générations car on ne peut s'empêcher d'être captivé par la magie de l'histoire et ses personnages fantastiques. »

Le chef décorateur Rick Carter ajoute : « Avec ce film, Steven renoue avec le thème de l'innocence qu'il a exploré au début de sa carrière. Il est grand-père aujourd'hui et possède à la fois la sagesse du BGG et l'innocence de Sophie. Mais

cette histoire explore ce que nous avons tous connu enfants : la peur des monstres tapis dans l'obscurité et tout ce qu'ils représentent. »

Pour Bill Hader, regarder le réalisateur travailler est un rêve devenu réalité. Il explique : « Steven est le calme et la gentillesse incarnés sur un tournage, l'incroyablement compliqué semble avec lui d'une incroyable simplicité. »

Le cinéaste qualifie quant à lui cette expérience de « plus belle et plus curieuse de sa carrière ». Il explique : « Curieuse car quand j'ai découvert les décors et pris conscience des divers niveaux de complexité et de la technologie requise pour la réalisation d'un seul plan, pour la première fois depuis LES DENTS DE LA MER, je me suis senti complètement submergé. Je ne savais pas exactement comment j'allais m'y prendre, heureusement j'ai pu compter sur le talent et la générosité de collaborateurs extraordinaires dont la créativité, la précision et l'inventivité ont rendu possible la réalisation de ce film. »

La cerise sur le gâteau pour les cinéastes a été de pouvoir collaborer sur ce film avec les studios Walt Disney. Steven Spielberg déclare : « J'ai réalisé des films pour tous les studios sauf Disney. LE BGG – LE BON GROS GÉANT est donc le premier au début et à la fin duquel apparaît l'emblématique château de la Belle au Bois dormant estampillé du logo Disney, c'est une immense fierté. »

PARLEZ-VOUS LE GOBBLEFUNK ?

Le Gobblefunk est le langage créé par Roald Dahl pour conférer au Bon Gros Géant sa façon de parler unique. Il comprend des termes inventés, détournés et des mots-valises qui ressemblent aux mots que l'on trouve dans la langue anglaise et sont utilisés lorsque ces mots ordinaires ne font tout simplement pas l'affaire.

Initialement, les cinéastes craignaient que ces mots propres à l'auteur rendent les dialogues incompréhensibles pour le public. La productrice Kathleen Kennedy raconte : « Nous ne voulions pas que le public s'arrête de suivre l'histoire pour essayer de comprendre une réplique ou une autre. Mais après avoir entendu Mark Rylance prononcer ces mots étranges, nous avons su que cela fonctionnerait, et nous en avons redemandé ! »

L'acteur était lui aussi partant pour utiliser plus encore cette étrange langue des géants, et il a répété les mots jusqu'à ce qu'ils deviennent la langue vernaculaire, le jargon propre à son personnage. Mark Rylance explique : « Roald Dahl n'invente pas de termes sortis de nulle part, le BGG a des mots qu'il utilise pour certaines choses et qu'il répète régulièrement. »

Glossaire

Canne-à-balles	Cannibale
Sac-à-mots	Bavard
Papotiner	Bavarder
Zenfant	Enfant
Savouricieux	Savoureux
Délexquise	Délicieux
Frétibulle	Boisson pétillante dont les bulles vont vers le bas au lieu de remonter à la surface
Farce aux foires	Tarte aux poires
Freluquettes riquiquites	Petites filles
Miamifique	Miam miam, excellent
Miamissime	Délicieux

Magirêve doré	Rêve merveilleux
Hippo-pour-dames	Hippopotames
Illico presti	Immédiatement
Hommes de terre	Êtres humains
Jacassouilleries	Paroles, bavardage
Girografe	Girafe
Majestueuse, Monarquise	Majesté
Criminaire	Criminel, meurtrier
Exqui-déli-savouricieux	Génial, formidable, extraordinairement bon
Galopander, galopailler	Galoper, courir, se sauver
Schnockombre	Légume peu appétissant que l'on ne trouve qu'au Pays des Géants
Engloutonner	Engloutir, avaler avec gloutonnerie
S'emboucher	Boire ou avaler avidement
Télé-boîte-à-bla-bla	Télévision
Épouvansonge	Horrible cauchemar
Farfouiner	Farfouiller, fouiller
Crépiprout	Pet
Tordu-bohu	Chaos
Hachis-charpie	Chair à pâtée
Horribeurk	Horrible, hideux
Dormailler	Dormir profondément
Pleurements	Pleurs
Embazardouillés	Emmêlés
Charabiage	Langage bizarre

LE SAVIEZ-VOUS ?

- *Le BGG - Le Bon Gros Géant* était l'histoire préférée de Roald Dahl parmi toutes celles qu'il a écrites. L'écrivain avait initialement créé l'histoire du Bon Gros Géant pour qu'elle soit lue au coucher, et le personnage de Sophie (interprété par Ruby Barnhill) porte le nom de sa petite-fille. 2016 marque le 100^e anniversaire de la naissance de Roald Dahl.
- *Le BGG - Le Bon Gros Géant* a été publié en 1982, l'année où Steven Spielberg a lui-même conquis le cœur et captivé l'imagination des petits et des grands du monde entier grâce à l'histoire d'une amitié atypique et transformatrice dans *E.T., L'EXTRA-TERRESTRE*. C'est à Melissa Mathison que l'on doit les scénarios de ces deux films.
- Il y a une peluche d'E.T. dans le dortoir des filles de l'orphelinat où vit Sophie à Londres.
- Le BGG (Mark Rylance) mesure plus de 7 mètres, soit près de six fois la taille de Sophie (Ruby Barnhill). Le plus grand géant du Pays des Géants, Bouffe-Chairfraîche (Jemaine Clement), est deux fois plus imposant que le BGG (qui est considéré comme un microbe).
- Si le joueur de basket de la NBA LeBron James, l'ailier des Cavaliers de Cleveland mesurant 2,03 mètres, se tenait à côté de Bouffe-Chairfraîche, il lui arriverait tout juste à la cheville. Les autres géants du Pays des Géants (Buveur de Sang, Mangeur d'hommes, Broyeur de Filles, Mâche-Mioches, Bave-Bidoche, Garçon Boucher, Croqueur d'Os et Gobe-Gésiers) sont plus proches par leur taille de Bouffe-Chairfraîche.
- Roald Dahl était lui-même exceptionnellement grand et mesurait 1,98 mètre.
- LE BGG – LE BON GROS GÉANT mêle prises de vues réelles et techniques de performance capture (lesquelles ont été utilisées pour donner vie aux personnages fantastiques de l'histoire.) Le réalisateur Steven Spielberg a filmé les acteurs dans leur combinaison de performance capture sur le même plateau de tournage que les personnages humains afin de saisir pleinement leurs interactions.