

LEONE
FILM GROUP



Presentano

IL
GGG
IL GRANDE GIGANTE GENTILE

di
Steven Spielberg

Un'esclusiva per l'Italia LEONE FILM GROUP
in collaborazione con MEDUSA

Distribuzione



Uscita: 30 Dicembre 2016
Durata: 1h55'

Ufficio stampa film
Giulia Martinez
giuliamar@alice.it
+ 39 335 7189949

Capo Ufficio Stampa Medusa
Tiziana Rita Mazzola
Tiziana.mazzola@mediaset.it
+ 39 06 66390636

*Materiali stampa disponibili su: www.medusa.it
Crediti non contrattuali*

CAST ARTISTICO

Grande Gigante Gentile

Mark Rylance

Sophie

Ruby Barnhill

Regina

Penelope Wilton

Inghiotticciaviva

Jemaine Clement

Mary

Rebecca Hall

Mr Tibbs

Rafe Spall

San Guinario

Bill Hader

Strizzateste

Adam Godley

Vomitoso

Paul Moniz de Sa

Trita-bimbo

Jonathan Holmes

Spella-fanciulle

Ólafur Ólafsson

Scotta-dito

Daniel Bacon

Crediti non contrattuali

CAST TECNICO

Regia	Steven Spielberg
Sceneggiatura	Melissa Mathison
<i>Basato sul romanzo "Il GGG" di Roald Dahl pubblicato in Italia da Salani</i>	
Direttore della Fotografia	Janusz Kaminski
Scenografia	Rick Carter Robert Stromberg
Montaggio	Michael Kahn
Costumi	Joanna Johnston
Supervisore agli effetti visivi Digital)	Joe Letteri (Weta
Musiche	John Williams
Produttori esecutivi	Kathleen Kennedy John Madden Kristie Macosko Krieger Michael Siegel
Prodotto da	Steven Spielberg Frank Marshall Sam Mercer
Un'esclusiva per l'Italia In collaborazione con Distribuito da	Leone Film Group Medusa Medusa

Crediti non contrattuali

IL GRANDE GIGANTE GENTILE

Il talento di due tra i più grandi narratori al mondo - Roald Dahl e Steven Spielberg - si unisce per la prima volta per portare sul grande schermo l'indimenticabile classico di Dahl "Il GGG". Diretto da Spielberg, "Il GGG" racconta la fantastica storia di una ragazzina e del gigante che la introduce alle meraviglie ed ai pericoli del Paese dei Giganti.

LA STORIA

Nel bel mezzo della notte, quando piccoli e grandi sono profondamente addormentati, tutti gli esseri oscuri escono fuori dai propri nascondigli e tengono il mondo in loro possesso. Questo è ciò che è stato detto a Sophie, una precoce bambina di dieci anni, ed è ciò a cui crede mentre giace sveglia nel suo letto dell'orfanotrofio di Londra dove vive. Mentre tutte le altre bambine nel dormitorio già sognano da tempo, Sophie si assume il rischio di infrangere una delle tante regole imposte dalla Signora Clonkers per sgattaiolare fuori dal letto, inforcare gli occhiali, sporgersi dalla finestra e vedere come appare il mondo nel silenzio e alla luce della luna nell'Ora delle Ombre. Fuori, sotto l'argentea e spettrale luce lunare, la strada che conosce così bene le ricorda più un paesino di una fiaba invece di quello che le è familiare, e nell'oscurità vede avanzare qualcosa di grande ed alto... molto, molto alto. Quel qualcosa è un gigante, che afferra Sophie e la porta via nella sua casa in una terra molto, molto lontana. Fortunatamente per Sophie, si tratta del grande gigante gentile, niente che ricordi lontanamente gli altri abitanti del Paese dei Giganti. Alto più di 7 metri, con orecchie enormi ed un acuto senso dell'olfatto, il GGG è affettuosamente ingenuo e sta in disparte per la maggior parte del tempo. I suoi fratelli sono due volte più grandi e almeno due volte più spaventosi, e sono noti per

cibarsi di esseri umani, ma il GGG è vegetariano e si fa bastare un ortaggio disgustoso, chiamato *cetrionzolo*.

Al suo arrivo nel Paese dei Giganti, Sophie inizialmente è spaventata dal misterioso gigante, ma ben presto si rende conto che il GGG è in realtà piuttosto dolce ed amichevole, e poiché lei non ha mai incontrato un gigante prima d'ora, ha molte domande da porgli. Il GGG porta Sophie nel Paese dei Sogni, dove cattura i sogni mandandoli di notte ai bambini, e le insegna tutto sulla magia ed il mistero dei sogni.

Poiché il GGG e Sophie fino a quel momento sono stati soli al mondo, nasce tra loro una inaspettata amicizia. Tuttavia la presenza della bambina nel Paese dei Giganti ha attirato l'attenzione indesiderata degli altri giganti, che sono diventati sempre più ostili. Sophie ed il GGG partono ben presto per Londra per incontrare la Regina ed avvertirla del rischio rappresentato dai giganti, ma devono prima convincerla che questi ultimi esistono davvero. Insieme, escogiteranno un piano per sbarazzarsi dei giganti una volta per tutte.

Metropolitan Films, Amblin Entertainment e Reliance Entertainment, in collaborazione con Walden Media, presentano il film fantastico di avventura "Il GGG", primo adattamento cinematografico di uno dei racconti più amati di Roald Dahl sull'infanzia, la magia dei sogni, e la straordinaria amicizia tra una ragazzina ed un grande gigante gentile. Diretto dal tre volte premio Oscar® Steven Spielberg, il film riunisce il regista con la sua collaboratrice nominata all'Oscar per "E.T.: L'Extra-Terrestre" Melissa Mathison, che ha adattato per il grande schermo l'avventura senza tempo del grande scrittore di letteratura per l'infanzia. "Il GGG" è prodotto da Spielberg, Frank Marshall e Sam Mercer con Kathleen Kennedy, John Madden, Kristie Macosko Krieger e Michael Siegel nella veste di produttori esecutivi.

Il film ha come protagonista il vincitore di tre Tony Award®, due Olivier Award, e premio Oscar® Mark Rylance nel ruolo del Grande Gigante Gentile; Ruby Barnhill al

suo esordio sul grande schermo nel ruolo di Sophie, l'orfanella che diventa sua amica e viene catapultata nel fantastico mondo dei giganti; Penelope Wilton, nel ruolo della Regina; Jemaine Clement, l'Inghiotticciaviva, il gigante più spaventoso del Paese dei Giganti; Rebecca Hall nel ruolo di Mary, la cameriera della Regina; Rafe Spall nel ruolo di Mr Tibbs, il maggiordomo della Regina, e Bill Hader nel ruolo del San Guinario, altro gigante raccapricciante del Paese dei Giganti.

Il team creativo include alcuni degli storici collaboratori di Spielberg: il direttore della fotografia vincitore di due premi Oscar® Janusz Kaminski; Rick Carter, scenografo vincitore di due premi Oscar®; il vincitore di tre premi Oscar® Michael Kahn al montaggio; e la costumista nominata all'Oscar® Johanna Johnston, insieme a John Williams, il leggendario vincitore di cinque premi Oscar® che ha composto la sua 24° colonna sonora per un film di Spielberg.

Il team comprende anche Robert Stromberg, vincitore di due premi Oscar® in qualità di Scenografo ed il vincitore di quattro premi Oscar® Joe Letteri, di Weta Digital, società fondata da Peter Jackson specializzata in effetti digitali, nel ruolo di supervisore agli effetti visivi.

INIZIA IL VIAGGIO

Da oltre 40 anni Steven Spielberg racconta le sue storie al pubblico di tutto il mondo, introducendo nella cultura collettiva una serie di personaggi straordinari e catapultando generazioni intere in mondi che sono nel contempo meravigliosi, spaventosi, affascinanti e tangibilmente reali. Il famoso racconto di Roald Dahl dedicato all'amicizia tra una ragazzina ed un misterioso gigante sembrava perfettamente in linea con l'opera del regista, e sebbene ci si sarebbe potuti aspettare che Sophie ed il GGG un giorno avrebbero finito per incrociare la strada di

Spielberg, ci sono voluti anni dalla pubblicazione del libro perché il viaggio iniziasse davvero.

“Il GGG” di Roald Dahl è stato pubblicato per la prima volta nel 1982, lo stesso anno nel quale la storia raccontata da Spielberg su un’amicizia inusuale e profonda, “E.T. l’extraterrestre”, ha catturato il cuore e l’immaginazione di grandi e piccoli. L’autore britannico è uno dei narratori più creativi, irriverenti e di successo al mondo, in grado di comprendere la vita interiore dei bambini, e dotato del dono di creare personaggi con i quali i bambini si identificano e storie che li tengono con il fiato sospeso fino all’ultimo.

La sua capacità di unire il fantastico allo spaventoso ed attribuire ai bambini il ruolo di eroi nelle sue innovative storie e agli adulti quello dei cattivi, è unico nel panorama letterario mondiale. Se le storie di Dahl riconoscono che la vita può essere difficile e a volte spaventosa, che il bene ed il male coesistono, egli non tratta mai con condiscendenza i propri lettori.

Il produttore cinematografico Frank Marshall (“Jurassic World” e la serie di film “Bourne”) dice: “Le storie di Dahl non sono solo racconti fantastici spensierati. C’è molto humour, ma anche una sorta di lato oscuro. Dahl si muove sempre sul filo del rasoio. Fanno un po’ paura, e credo sia ciò che piace ai lettori”.

Spielberg concorda, dicendo “È stato molto coraggioso da parte sua introdurre questo mix tra oscurità e luce, già tipico della firma di Walt Disney in molte delle sue prime opere come “Dumbo”, “Fantasia”, “Biancaneve” e “Cenerentola”. Essere in grado nel contempo di suscitare paura e di riscattare, insegnare una lezione, che non verrà dimenticata, a chiunque, è una cosa fantastica che Dahl è riuscito a fare, ed è una delle cose che mi ha attratto e fatto desiderare di dirigere un film tratto da questo racconto”.

“Il GGG” è la storia di due anime solitarie che, nel momento in cui si incontrano, trovano il proprio posto nel mondo, tema che ricorre nell’ampia opera di

Spielberg. “Steven è sempre stato attratto da storie che riguardano la famiglia, uno dei motivi per i quali i suoi film hanno avuto tanto seguito”, racconta il Produttore esecutivo Kathleen Kennedy (“Star Wars: il risveglio della forza”, la serie di film “Indiana Jones”).

La Kennedy e Marshall conoscevano bene molti altri libri di Dahl, come “Charlie e la fabbrica di cioccolato”, “James e la pesca gigante” e “Matilde”, che hanno venduto oltre 200 mila copie in tutto il mondo, ma nessuno dei due aveva letto “Il GGG”. Fu in seguito ad un incontro casuale avvenuto nel 1993 sul set di Lezioni di anatomia (Milk Money) che Kathleen Kennedy lesse il libro rendendosi conto che Spielberg, loro vecchio amico, collega e collaboratore, era la persona più adatta ad apprezzare la portata, l’allegria e l’inventiva del racconto di Dahl.

Spielberg era un fan di Dahl da anni, ed infatti aveva letto il libro ai suoi figli quando erano piccoli. “È una storia sull’amicizia, sulla lealtà e sulla capacità di proteggere i propri amici, ed è inoltre una storia che dimostra che anche una bambina piccola può aiutare un grande gigante a risolvere i suoi più grandi problemi”, dice.

Dahl inventava storie da raccontare ai suoi figli e nipoti, ma aveva sempre qualche esitazione a metterle per iscritto, sensazione che il regista conosce bene. “Quando raccontavo ai miei figli storie che amavano particolarmente, mi pregavano di trasformarle in un film”, spiega Spielberg. “Alla fine fortunatamente Dahl decise di condividere le sue storie con il mondo, e questo è indubbiamente stato un bene”.

“Il GGG” è un libro famosissimo in tutto il mondo, e ad oggi è stato tradotto in 41 lingue. Era anche il racconto preferito da Dahl stesso, tra tutti i suoi libri. Dalla morte dell’autore nel 1990 all’età di 74 anni, i produttori hanno stretto amicizia con la sua vedova, e parlato spesso dell’importanza di tale libro per Dahl, e se l’idea di farne un film fosse realistica o meno. “Abbiamo discusso molto se fosse meglio un film di animazione o con attori veri, perché all’epoca le tecnologie che volevamo utilizzare non esistevano”, spiega la Kennedy.

Ma per prima cosa i produttori avevano bisogno di uno sceneggiatore in grado di trasportare il libro di Dahl, delizioso nella sua semplicità, in una sceneggiatura completa. Qualcuno con capacità ed istinto speciali per le storie per bambini, ed è per questo che si sono rivolti all'amica e collega Melissa Mathison ("Black Stallion" e "La chiave magica"). "Melissa è stata la prima e l'unica scrittrice alla quale abbiamo pensato", dice la Kennedy. "La sua capacità come scrittrice e la sua particolare sensibilità erano fondamentali per dar vita al racconto visionario di Dahl".

Leggendo il libro di Dahl, la sceneggiatrice è stata attratta dal rapporto tra Sophie ed il GGG. "È un rapporto molto tenero," dice, "Anche se inizialmente è un po' combattivo e i due sono sospettosi l'una dell'altro, e addirittura si verifica anche qualche piccola lotta di potere. Ma dal momento in cui escogitano un piano e vanno avanti collaborando si sente davvero che si vogliono molto bene. È una fantastica piccola storia d'amore".

Melissa Mathison ha visitato Gipsy House, la casa di Dahl nel Buckinghamshire, in Inghilterra, in varie occasioni, e ha avuto la possibilità di accedere alla biblioteca ed allo studio dell'autore. Qui ha esplorato la vita e le opere di questo straordinario scrittore in modo da progettare il proprio cammino nel panorama selvatico, divertente e ricco della sua immaginazione, base di partenza per rendere lo spirito dell'avventura di Dahl, affinandone il senso del luogo, e per cogliere il rapporto al centro dell'opera in modo da valorizzare e nel contempo celebrare "Il GGG".

Un aspetto di fondamentale importanza per i produttori era restare fedeli alla voce di Dahl, mantenersi coerenti con il ritmo, il linguaggio e l'interazione tra i personaggi creati dall'autore, tutti unicamente sue creature. "Ho cercato di utilizzare i dialoghi di Dahl alla lettera, per quanto possibile", dice la Mathison. "Non volevamo interferire con il tono della storia".

Tuttavia, la sceneggiatura presentava una serie di difficoltà per la scrittrice. “Stranamente, nel libro non succede poi molto, perché tutta la storia è incentrata sul rapporto tra i protagonisti”, dice la Mathison. “Non ci sono momenti melodrammatici. La decisione di cercare di sbarazzarsi dei giganti viene presa in modo facile e rapido, ed i capitoli sono caratterizzati da un andamento episodico. Il racconto non era così lineare, quindi avevamo l’esigenza di creare una narrazione”.

Come previsto dai produttori, la Mathison ha adottato un approccio personale nei confronti del testo, concentrandosi sul rapporto tra la battaglia orfanella ed il gigante dall’elocuzione caotica nella loro grande avventura. “Tutta la mia immaginazione era concentrata su loro due”, dice la scrittrice. “Tutto doveva essere incentrato sul loro rapporto”.

“Melissa ha preso il libro di Dahl realizzando una trasposizione nel contempo straordinaria e fedele, con la magia che solo lei possiede”, dice Spielberg.

Una volta terminata la sceneggiatura, il coinvolgimento della Mathison doveva continuare durante le riprese del film. Spielberg a volte ha la necessità di apportare dei cambiamenti alla sceneggiatura mentre gira, e vuole che sia la voce dello scrittore a riportare in vita i personaggi. “Melissa è stata presente sul set di E.T. ogni giorno, ed ogni giorno su quello de “Il GGG”, racconta Spielberg. “Quindi sono stato molto fortunato che il nostro rapporto si sia fondato e sia stato sostenuto da due storie che vengono dal profondo del suo cuore”.

Aggiunge, “Non ho avuto la possibilità di piangere la morte di Melissa, perché è stata così piena di vita e reale per me, in sala di montaggio, nello studio di sonorizzazione, in sala doppiaggio; lei è sempre stata lì con me, e quindi, per tale ragione, sarà difficile quando dovrò lasciar andare “Il GGG” perché significherà dovere lasciare andare anche Melissa”.

IL LEGAME CON LA DISNEY

“Il GGG” ha rappresentato in qualche modo un cambiamento per Steven Spielberg. Spiega, “Sono stato molto fortunato per avere vissuto esperienze bellissime nel raccontare le mie storie. Non riesco a sottolineare l’importanza di una storia rispetto ad un’altra perché tutte hanno un valore enorme per me. Ma credo che la serie di film storici che ho realizzato - penso a “Lincoln”, “Il ponte delle spie”, e andando indietro nel tempo a film quali “Amistad” e “Schindler’s List” - mi abbiano imposto l’importanza dell’accuratezza nel realizzare un racconto storico”.

“Quindi essere stato in grado di fuggire nel mondo dei sogni e dell’immaginazione per me è stato un vero e proprio sogno”, continua. “Ciò rende “Il GGG” speciale, perché è stata la mia fuga in ciò che credo di fare meglio, e cioè lasciare libera la mia immaginazione”.

Spielberg racconta di essere cresciuto con le storie dei fratelli Grimm, che erano molto oscure e spaventose, senza nessun valore di riscatto sociale, di nessun genere. “Erano quasi delle lezioni pratiche per bambini, ma Dahl e Disney sottoscrivevano entrambi i principi di un folklore per bambini e comprendevano l’elemento dell’oscurità, perché cosa sarebbe una fiaba senza un centro oscuro?” dice. “Senza quel centro oscuro, dov’è il riscatto, e come faremmo a tirarci tutti fuori dalle viscere di un incubo per entrare nel sogno più bello ed incantevole che abbiamo mai visto?”

Il fatto che Dahl abbia scelto una bambina come protagonista de “Il GGG” è un altro aspetto apprezzato dal regista. Sophie è una bambina forte, che non si accontenta di un no come risposta e non si sente intimidita da qualcuno sei volte più alto di lei, ed il personaggio è simile ai personaggi femminili forti al centro di tanti dei film della Walt Disney.

“Biancaneve e i sette nani” è da sempre il film Disney preferito da Spielberg. “L’ho visto in un cinema in occasione della nona replica quando avevo solo sette o otto anni, e mi è rimasto veramente impresso nella mente. Ricordo ancora che ero davvero spaventato e terrorizzato, ma, allo stesso tempo, profondamente soddisfatto di quel finale così sorprendente”.

Nell’aprile del 1943, Roald Dahl e Walt Disney si incontrarono per parlare di una serie di progetti, tra cui quello de “I Gremlins”, uno dei primi racconti dello scrittore. Il film alla fine fu messo da parte, ma fu successivamente pubblicato sotto forma di libro dalla Disney e da Random House, ed i suoi proventi devoluti al Royal Air Force Benevolent Fund. Il libro tuttavia finì per costituire la fonte di ispirazione del film del 1984 “Gremlins”, che, per inciso, fu prodotto da Spielberg.

I produttori sono stati tutti d’accordo nel definire “Il GGG” un ibrido tra un classico Disney ed un film della Amblin Entertainment (la casa di produzione cinematografica fondata da Spielberg, Kennedy e Marshall nel 1981), quindi erano emozionati quando, nella primavera del 2015, la casa di produzione ha accordato il via libera al film, facendo de “Il GGG” il primo film della Walt Disney diretto da Steven Spielberg.

“I fan ed il pubblico dei film della Walt Disney hanno determinate aspettative”, afferma la Kennedy, “e noi siamo orgogliosi che il nostro film sia stato realizzato in collaborazione con la Walt Disney”.

CASTING DEL GRANDE GIGANTE GENTILE

È stato proprio il primo giorno di riprese de “Il Ponte delle Spie,” il drammatico thriller di Steven Spielberg sulla Guerra Fredda, che il regista si è reso conto di aver trovato il suo GGG. Il rinomato attore teatrale Mark Rylance, di cui ricordiamo la serie TV “Wolf Hall” e le acclamate produzioni teatrali “la Dodicesima Notte” e

“Gerusalemme”, tra le altre, recitava nella parte della spia sovietica Rudolf Abel, un personaggio ben lontano dal dolce ma semplice gigante descritto ne “IL GGG”. Sebbene il regista fosse consapevole della grande versatilità di Rylance, del quale seguiva la carriera già da tempo, è scattato qualcos’altro quel giorno.

“Quando si gira, Mark si cala completamente nel personaggio”, racconta Spielberg, “e sebbene sia uno dei più grandi attori teatrali in circolazione, è stato il Mark che ho conosciuto tra una ripresa e l’altra a toccare veramente il mio cuore. È stato allora che mi sono reso conto che avrebbe potuto fare qualsiasi cosa”.

Spielberg continua, “Avrei potuto girare ‘Il GGG’ con attori su set fuori misura ricorrendo al *digital blend*, ma volevo che i giganti guardassero oltre l’umano. L’unico modo per catturare la magia dei giganti era animarli sulla base della performance degli attori che avevo scelto e far sì che l’animazione fosse super-fotorealistica”.

Con un’altezza di più di 7 metri, il GGG è il più basso dei giganti del Paese dei Giganti (i suoi fratelli hanno un’altezza compresa tra i 12 ed i 16 metri), ma è anche il più gentile. Parla Gobblefunk, legge “Nicholas Nickleby” di *Dahl’s Chickens* e cattura i sogni che condivide con i bambini mentre dormono. “Il GGG è un gigante vegetariano e pacifico”, racconta la sceneggiatrice Melissa Mathison. “Sebbene detesti i *cetrionzoli*, li mangia, quasi per fare ammenda per il fatto che i suoi compagni giganti divorino i bambini”.

Rylance si è sentito subito ispirato dal copione di Mathison, e ha dichiarato, “Melissa ha aggiunto alcuni intrecci e colpi di scena che hanno reso la storia originale di Dahl più drammatica, in modo da porre l’enfasi sulla nascita di un’amicizia”.

“Fondamentalmente è un incompreso”, prosegue Rylance. “Il GGG e Sophie sono entrambi soli e trovano finalmente un amico che li comprenda, forse persino meglio di loro stessi, e sono proprio quelli gli amici migliori. Fa parte del grande amore e dell’amicizia che nutrono l’uno per l’altra”.

ALLA RICERCA DI SOPHIE

L'anima della storia è il rapporto tra il GGG e Sophie. Ruby Barnhill, al suo debutto sul grande schermo, interpreta il ruolo di Sophie, curiosa e compassionevole orfanella trascinata via dal suo letto fino al Paese dei Giganti. Eppure, trovare una giovane attrice che interpretasse un ruolo così significativo sembrava una prospettiva sconfortante.

Il personaggio di Sophie, che prende il nome dalla prima nipote di Dahl, non si lascia comandare. “Si tratta di uno dei personaggi femminili più forti che abbia mai rappresentato nei miei film”, dice Steven Spielberg. “Infonde tanta speranza e incoraggiamento al GGG”.

Per sei mesi sono state provinate migliaia di ragazze di età e esperienze diverse, ma è bastato che lo sguardo del regista si posasse sulla Barnhill, una ragazzina di 9 anni di Knutsford nel Cheshire, in Inghilterra, per restare folgorati dalla sua audizione. “C’era qualcosa in lei”, ha raccontato Spielberg. “È affascinante e ha un talento incredibile, era semplicemente perfetta per la parte”.

I produttori hanno organizzato un incontro tra la Barnhill e Mark Rylance durante il quale hanno improvvisato per un’ora e mezza e si sono resi conto di aver finalmente trovato la loro Sophie. “C’è stata subito sintonia tra di loro, una chimica incredibile”, afferma il produttore esecutivo Kathleen Kennedy. “Giocavano a ping pong e a basket nelle pause delle riprese ed erano praticamente inseparabili”.

La Barnhill racconta, “Ho partecipato a circa cinque audizioni a Londra e a Berlino dove ho interpretato Sophie ma quando mi hanno detto che avevo avuto la parte non potevo crederci. Riuscivo a malapena a respirare”.

La giovane attrice si è sentita subito attratta dal rapporto tra il suo personaggio e il grande gigante gentile. “Il GGG ha il cuore spezzato ed è quasi sempre triste. E ovviamente i suoi fratelli sono cattivi con lui, lo prendono in giro continuamente chiamandolo nanerottolo. Sophie soffre di solitudine, è sola al mondo, esattamente come il GGG...in un certo senso sono entrambi orfani”, dice.

Parole di conferma giungono anche dal produttore Frank Marshall, che afferma, “Il GGG non ha nessuno e pensa di non aver bisogno di nessuno e Sophie si sente proprio come lui. Soltanto quando i due si incontrano, si rendono realmente conto di aver bisogno degli altri”.

“Ruby ha una grandissima immaginazione ed è un’attrice nata”, dice Rylance. “Ho imparato molto da lei, come accade spesso con i giovani. La sua capacità di trasformare le indicazioni estremamente tecniche e complesse di Steven in qualcosa di naturale è semplicemente miracolosa, davvero impressionante”.

E il sentimento è stato reciproco. “Lavorare con Mark è stato fantastico. Sorride sempre ed è gentile con me”, racconta la Barnhill. “E credo che tra di noi si sia creato un bel rapporto, quasi come quello tra Sophie e il GGG”.

“Ruby è fantastica”, aggiunge Kennedy, “Ma questo è sempre stato uno dei doni di Steven: la sua capacità di scritturare dei bambini riconoscendone quelle qualità che tengono il pubblico incollato allo schermo”.

Il regista crea un clima accogliente, familiare e sicuro per il bambino. “Non mi rivolgo a loro come se fossi il preside della loro scuola, o un genitore severo, chiacchieriamo e basta. Non parliamo del lavoro che dovranno fare, ma di come si sentono o di cosa stanno facendo in quel momento. Li fa sentire a casa. E questo è il modo migliore di tirar fuori verità e autenticità da un attore bambino”, spiega.

I POPOLLI

La prima e unica persona a cui Steven Spielberg aveva pensato per interpretare la Regina ne “Il GGG” è stata l’attrice britannica Penelope Wilton (“Marigold Hotel,” “Orgoglio e Pregiudizio”). Era rimasto colpito dalla sua interpretazione di Isobel Crawley nella serie tv della PBS “Downton Abbey” e sapeva che sarebbe stata perfetta.

È stato un onore per la Wilton essere stata anche solo presa in considerazione per la parte. “Sono rimasta un po’ sorpresa perché non immaginavo assolutamente che Steven Spielberg mi conoscesse”, racconta la Wilton con un sorriso, “Ma adoro lavorare con lui. Steven ti lascia lavorare...non ti dice cosa fare, cerca di moderare quello che fai. Ti incoraggia quando fai qualcosa che gli piace e se esageri un po’, ti riporta con i piedi per terra”.

La Regina è l’elemento chiave del piano di Sophie, che consiste nell’ottenere l’aiuto della sovrana per liberarsi definitivamente dei pericolosi giganti, cosicché il GGG potesse vivere in pace. La Wilton è rimasta particolarmente colpita dalla sceneggiatura della Mathison e ha dichiarato, “Il contenuto emotivo tra i personaggi è profondamente reale. E tremendamente arguto”.

È d’accordo l’attrice Rebecca Hall (“Regali da uno sconosciuto - The Gift,” “Iron Man 3”), scelta per la parte di Mary, la cameriera della Regina, che afferma “Melissa è stata fantastica nel restare totalmente fedele allo spirito de ‘Il GGG’, aggiungendo al contempo un tocco personale”.

La Hall ha un legame molto particolare con il libro di Roald Dahl. “È stato il primo libro che ho letto da sola da bambina. Più o meno nello stesso periodo, ho preso parte a un programma televisivo a Londra dove interpretavo una bambina di nome Sophie e anche se non aveva nulla a che vedere con il libro, ricordo perfettamente che fantasticavo, fingendo di essere la Sophie de ‘Il GGG’”.

Per il ruolo di Mister Tibbs, il maggiordomo della Regina, i produttori hanno scelto l'attore britannico Rafe Spall ("La Grande Scommessa"). Mister Tibbs, sposato con Mary, la cameriera della Regina, fa in modo che il GGG si senta a casa a Buckingham Palace, creando una poltrona solo per lui con alcuni orologi, un pianoforte e un tavolo da ping pong. L'attore aveva lavorato sia con la Wilton che con la Hall in passato in due diversi progetti, pertanto sul set si è creata una bella atmosfera. Inoltre, le scene a Buckingham Palace sono state girate verso la fine delle riprese, per cui i tre attori hanno avuto modo di lavorare con una troupe ben roduta.

Spall racconta, "È stavo veramente bello avvicinarsi alla fine delle riprese. C'era una bella energia sul set che ha funzionato in modo straordinario, anche perché i capi dipartimento delle troupe di Steven lavorano molto con lui".

I GIGANTI CANNIBALLI E ASSASSINISTRI

Dalla caverna del GGG nel Paese dei Giganti, Sophie vede per la prima volta i nove spaventosi giganti. Questo gruppo improbabile di mitiche bestie *canniballe* e *assassinistre* che scorrazzano per il pianeta ingozzandosi di *popolli* hanno offerto innumerevoli opportunità di invenzione, creatività e spaventoso intrattenimento per Steven Spielberg, per il suo cast e per il suo team creativo.

Di tutti i giganti malvagi che vivono nel Paese dei Giganti, i nove fratelli del GGG sono i peggiori. In virtù della loro maggiore stazza, trattano il GGG con crudeltà e sdegno, ma in perfetto stile Roald Dahl, sono anche lì per farci ridere. Dahl stesso era una specie di gigante nella vita reale, essendo alto 1,98 m.

L'Inghiotticciaviva, interpretato dal versatile attore, comico e compositore Jemaine Clement ("The Flight of the Conchords"), è alto 16 metri con un grande ego e un cervello minuscolo. Sebbene sia il capobranco, il maschio alfa, in verità è soltanto un bullo e un codardo e non è di certo il più sveglio della combriccola. "Il mio personaggio è soltanto una montagna di muscoli", racconta Clement. "Il GGG lo descrive come un cannibale, il che calza a pennello dato che trova che gli umani - in particolare i bambini - siano deliziosi".

L'attore e comico Bill Hader ("Un disastro di ragazza", "Inside Out") è il San Guinario, la vera mente del gruppo. È alto 13 metri, ha una lunga barba e lo si vede sempre al fianco dell'Inghiotticciaviva a cui dice cosa fare. "In realtà, il San Guinario non vuole avere nulla a che fare con gli altri giganti...vuole solo essere lasciato in pace", racconta Hader. "Non gli piace il GGG e ha creato una serie di regole che il GGG infrange semplicemente essendo sé stesso".

L'attore britannico Adam Godley ("Charlie e la Fabbrica di Cioccolato") è lo Strizzateste, il gigante più esile e più lento. Fa il minimo indispensabile e pensa solo a sé stesso. Con i suoi 12 metri, Il Ciucciabudella è il più basso dei nove giganti. Interpretato da Chris Gibbs (noto per la serie TV "Reign"), è il pacifico del gruppo e venera l'Inghiotticciaviva. Il Crocchia-ossa è interpretato da Michael David Adamthwaite ("Final Destination 5") ed è il più giovane, un piantagrane che mette spesso gli altri in pericolo.

Il Vomitoso, interpretato dall'attore canadese Paul Moniz de Sa (della serie TV "The Flash"), è il burlone del gruppo e adora andare a caccia di bambini. Jonathan Holmes (della serie TV "Descendants") interpreta il Trita-bimbo, il miglior amico del Vomitoso. È il più bello del gruppo e per questo si preoccupa sempre del suo aspetto. L'attore islandese Ólafur Ólafsson ("The Last Witch Hunter - L'ultimo cacciatore di streghe") è lo Spella-fanciulle, il più stiloso. Sebbene sia molto mascolino nell'atteggiamento e nell'aspetto, non perde di vista il suo lato femminile.

Lo Scotta-dito, interpretato da Daniel Bacon (“Ultimatum alla terra”) è zoppo a causa di un litigio con il Vomitoso che lo ha lasciato parzialmente paralizzato. Gli piacerebbe diventare il capobranco un giorno, ma sa che non accadrà mai e quindi cova del risentimento.

Per aiutare i nove attori a calarsi nella parte di una tribù disordinata ma coesa, i produttori hanno ingaggiato come coreografo Terry Notary, ex artista del Cirque du Soleil. Trattandosi di giganti enormi, si suppone che si muovano diversamente, pertanto Notary si è avvalso di un sistema di pesi e cavi elastici per costruire la forza e la flessibilità degli attori e farli sentire pesanti e ancorati al suolo, come se si muovessero attraverso uno spazio denso, e dunque dare proporzione alle loro interpretazioni.

“Il sistema che utilizzo dà agli attori la libertà di conferire il proprio movimento al personaggio e li aiuta a mettere a punto la loro interpretazione”, spiega Notary. La performance degli attori è stata filmata con tecnologia *performance-capture*, cosicché successivamente, in fase di produzione, si potesse passare alla creazione digitale.

Il lavoro del cast sulla fisicità dei personaggi ha fatto sì che emergessero in modo organico le personalità dei giganti e la dinamica di gruppo. “Abbiamo fatto in modo che ogni gigante fosse divertente, ma sembrasse al contempo inquietante e minaccioso”, racconta Hader. “Abbiamo lavorato duramente per trovare un equilibrio, sviluppando ogni personaggio in modo che diventasse unico e riconoscibile, e dopo settimane di prove, ogni attore ha trovato la propria andatura, il proprio tratto distintivo e il proprio modo di muoversi”.

Nel frattempo, la costumista Joanna Johnston (“Lincoln”, “War Horse”) lavorava con manichini di due metri modellati sui giganti, cercando di capire come disegnare i costumi e integrarli con i personaggi. Anche se i giganti sarebbero poi stati creati in digitale, la Johnston ha comunque disegnato i costumi per ognuno di loro,

ispirando e guidando la performance degli attori e offrendo agli animatori un modello reale e dettagliato da seguire.

“Joanna si è veramente superata con i costumi per i giganti”, racconta Steven Spielberg. “Davvero creativi e bellissimi”.

Oltre a curare l’aspetto dei personaggi virtuali, la creatività e l’attenzione al dettaglio della Johnston hanno aiutato gli attori a interpretare i personaggi partendo da una base da affinare per l’interpretazione finale. “I costumi di Joanna ci hanno aiutato enormemente”, spiega la Hall. “È davvero una delle costumiste più in gamba e attente al dettaglio con cui abbia mai lavorato. È estremamente accurata, persino nella biancheria che indossavo”.

Spall concorda e dice, “La prima volta che ho indossato il costume di Joanna ho saputo subito cosa fare perché era fatto apposta per me...calzava a pennello per la parte”.

“Non appena ho indossato il costume ho iniziato subito a camminare come la Regina”, aggiunge la Wilton.

Nel disegnare il guardaroba della Regina, la Johnston si è soffermata su alcuni piccoli dettagli che consentissero di articolare la linea sottile tra la fantasia di un bambino ed il palazzo reale. Dice la Wilton, “Poiché questi personaggi sono di un altro mondo, il mio personaggio indossa collane, orecchini e diademi leggermente più vistosi di quelli che si porterebbero nella vita reale”.

La costumista ha predisposto una parrucca per la Wilton che fosse una copia esatta di quella indossata dall’attuale Regina di Inghilterra e guanti e borsa fatti appositamente dal guantaio e dal borsaio della Regina. “I dettagli erano semplicemente straordinari”, ricorda sognante la Wilton.

“Tutte queste cose sono state molto importanti per noi”, spiega il produttore Frank Marshall, “ci hanno aiutato a dare un senso di realtà che facesse da contraltare al mondo di fantasia”.

Una volta scelto il cast, i produttori si sono concentrati su come tradurre il racconto sul grande schermo, una sfida tecnologica che ha dato nuovo slancio all’immaginazione del regista. A prima vista, l’enigma logistico posto dalla storia è appena evidente, ma il “Il GGG” aveva bisogno di qualcosa di più di nuovi mondi sintetizzati al computer. Questa storia speciale sull’amicizia tra due personaggi diversi, una piccina e l’altro enorme, una reale e l’altro di fantasia, hanno ispirato un modo completamente nuovo di fondere gli elementi della fantasia con la realtà.

PREVISUALIZZAZIONE DE “IL GGG”

Steven Spielberg occupa da tempo un posto tutto speciale a metà strada tra lo *storytelling* e la tecnologia. È sempre stato un fautore di pratiche cinematografiche tradizionali e al contempo uno dei principali promotori di nuove tecnologie, forgiando e padroneggiando gli strumenti che hanno reso viva l’immagine del racconto per generazioni di spettatori.

Per trovare il modo migliore di girare contemporaneamente elementi *live-action* e *performance-capture* e far sì che si integrassero alla perfezione, i produttori hanno previsualizzato l’intero film addirittura prima di iniziare le riprese.

Spielberg ha riunito diversi membri del suo team creativo e alcuni assistenti alla produzione nel garage della sua casa estiva ed ha coreografato, memorizzato e filmato ogni scena in digitale. Armato di una piccola telecamera virtuale portatile, con l’aiuto di attori in tuta da *performance capture* e semplice animazione, il

materiale a bassa risoluzione girato dal regista è stato trasformato in 3D per essere sezionato e analizzato una volta completato.

“È stato il mio prototipo per il film e mi ha aiutato a realizzare la storia e a scegliere il modo migliore per raccontarla”, spiega Spielberg. “Queste prove sono state preziosissime e mi hanno aiutato ad andare in profondità ed a catturare il DNA della storia”.

LA TECNOLOGIA INNOVATIVA

La lavorazione de “Il GGG” ha avuto inizio nella primavera del 2015 alle porte di Vancouver in un vecchio magazzino, i cui enormi spazi oscuri sono diventati la base per la costruzione dei set.

Con “Il GGG,” i produttori hanno pensato a un approccio totalmente nuovo per ampliare gli orizzonti dello *storytelling*, colmando il divario tra la pienezza e la vita del *live action* e le infinite possibilità offerte dalle tecnologie digitali contemporanee. Si è trattato di un processo che poteva essere ideato soltanto basandosi sulle precise esigenze di Spielberg al fine di raccontare la storia.

Invece di catturare l’ossatura delle performance reale e digitale separatamente, per poi fonderle in fase di post-produzione, si è scelto di ricorrere all’aiuto di Joe Letteri della Weta Digital e al suo straordinario team di artisti per creare un processo del tutto nuovo che si avvicinasse il più possibile alle riprese in *live-action*.

Pertanto, la produzione de “Il GGG” si è caratterizzata per uno stile di cinematografia ibrido, facendo ricorso a una combinazione di tecniche *live-action* e *performance-capture* per dar vita ai personaggi fantastici della storia, tutto su set reali costruiti appositamente per il film.

Spiega Letteri (“Batman vs. Superman: Dawn of Justice,” “Avatar”), la cui collaborazione con Spielberg risale al 1993 ed a “Jurassic Park” dove lavorava come artista di computer grafica, “Volevamo mettere Steven nelle condizioni di lavorare come Steven, di sfruttare tutti gli elementi che poteva apportare al processo: il suo team creativo, set *live action*, luci e costumi, creando al contempo un mondo virtuale”.

E continua, “Per la maggior parte del film, Sophie è una ragazzina in un paese di fantasia abitato dai giganti, ma abbiamo dato a Steven la possibilità di girare il film come se fosse interamente in *live-action*, in modo da colmare il divario tra il mondo virtuale e quello digitale”. Altri film che in passato hanno fatto ricorso alla tecnologia *performance-capture* come “Avatar” o “Le avventure di Tintin” sono stati girati su un set molto scarno, dove gli attori dovevano immaginare l’ambiente circostante.

Il regista si è altresì affidato alla tecnologia di ripresa Simulcam, un’idea utilizzata per la prima volta dal regista James Cameron in “Avatar.” Il **Simulcam** consente di sovrapporre un ambiente di ripresa virtuale sulle riprese dal vivo. Spiega Letteri, “Con il Simulcam possiamo preregistrare una scena e poi riprodurla su un monitor in modo che gli operatori possano vedere direttamente gli elementi virtuali in tempo reale durante le riprese *live-action*. In tal modo, sono in grado di scegliere le inquadrature e persino guidare una scena sulla base di cosa accade nel mondo virtuale”.

Grazie a questo nuovo processo, è stato possibile filmare gli attori con indosso le tute *performance-capture* sullo stesso set dei personaggi reali, soprattutto in considerazione dell'importanza attribuita da Spielberg all'interazione tra Ruby Barnhill e Mark Rylance.

STABILIRE UN CONTATTO UMANO TRA I PERSONAGGI REALI E VIRTUALI

Nel corso della sua carriera, Steven Spielberg ha sempre mostrato un particolare talento nel creare le condizioni ottimali per una performance di qualità, persino nelle circostanze più difficili. Per gettare le basi di un'amicizia tra un gigante di più di 7 metri e una ragazzina di 1,20 m occorre avere una visione e poter contare su anni di immaginazione e innovazione. “Gli attori hanno bisogno gli uni degli altri per recitare in armonia”, dice il regista. “Gli attori devono guardarsi negli occhi”.

Mark Rylance aggiunge, “È lo stesso motivo per cui si guarda una persona negli occhi quando si parla. Se si deve interagire con qualcuno che non si può vedere, è molto più difficile capire come formulare una determinata frase o come esprimerla al meglio”.

La principale sfida della lavorazione è stata mettere i personaggi nelle condizioni di recitare nello stesso ambiente, sfida che il veterano scenografo Rick Carter (“Avatar,” “Forrest Gump”) ha contribuito a superare. “L'obiettivo era creare uno spazio intimo in cui Steven potesse lavorare con gli attori e gli attori potessero relazionarsi tra di loro, cosicché la tecnologia non fosse un ostacolo alla regia di Steven o togliesse autenticità alla recitazione”, dice.

Pertanto, Carter ed il suo collega Rob Stromberg (“Alice nel Paese delle Meraviglie”, “La Bussola d’Oro”) hanno lavorato sodo per mettere insieme tre mondi diversi per creature di tre dimensioni diverse, in alcuni casi riproducendo i set in triplice copia. Un set per i giganti di 15 metri, uno per il GGG alto poco più di 7 metri ed un set enorme con materiale scenico fuori misura per far sembrare Sophie ancora più piccina.

Fortunatamente Rylance aveva grande fiducia nella storia, mentre Ruby Barnhill nutriva un’enorme fiducia nella propria immaginazione. “Grazie alla fiducia di Mark nella storia e nel modo di raccontarla e la convinzione di Ruby che tutto fosse possibile, è stato possibile far scomparire questo mondo altamente tecnologico e far sì che gli attori dessero vita a performance assolutamente autentiche”.

Per le scene sul set fuori scala in cui Sophie e il GGG erano inquadrati insieme, i produttori hanno fatto costruire un’impalcatura a due piani per Rylance, mentre una telecamera *performance-capture* lo inquadrava frontalmente in modo da consentire il contatto visivo e creare un vero dialogo.

I set *performance-capture* hanno anche tenuto conto delle differenti dimensioni del GGG e dei suoi prepotenti fratelli, cosicché Jemaine Clement, Bill Hader e la loro banda di giganti potessero accovacciarsi e infilarsi nel modello *grey-scale* della caverna del GGG, rivolgendosi a un manichino che riproducesse le fattezze del GGG mentre Rylance recitava fuori campo (o, se lo spazio consentiva, si acquattava quel tanto che bastava per mantenere il contatto visivo con gli altri attori).

Dunque, Spielberg passava continuamente da un set all’altro, cercando di bilanciare abilmente una serie di tecniche cinematografiche su set diversi su una superficie totale di più di 1000 metri quadri. Tra un set-up e l’altro, si infilava in una delle due piccole tende allestite sul set dove erano stati montati una decina di schermi, qui il regista poteva programmare, costruire e rinquadrare le riprese

utilizzando una piccola telecamera virtuale portatile. Pensate inizialmente come un mezzo per consentire al regista di rivedere il materiale *performance-capture*, l'abilità e l'entusiasmo del regista hanno ben presto trasformato tali tende in un luogo di scoperta che ha consentito di colmare ulteriormente il divario tra la cinematografia tradizionale ed i processi digitali del 21° secolo.

I SET

Gli ambienti creati sui vasti set del vecchio magazzino non dovevano limitarsi ad accogliere le dimensioni così diverse dei personaggi. Lo scenografo Rick Carter ed il suo team hanno lavorato alacremente per far sì che gli ambienti in cui si svolgesse la storia fossero al contempo belli, terrificanti e opulenti. Spiega Joe Letteri, “Quando Mark Rylance è sul set, recita in un facsimile del suo mondo reale, nella sua caverna con il fuoco acceso e la tavola, la sedia e la barca in cui dorme”.

Secondo il produttore esecutivo Kristie Macosko Krieger (“Il Ponte delle Spie”, “Lincoln”), “la cosa più importante per Steven era che gli attori credessero di essere veramente in quel luogo e che potessero escludere dalla visione periferica tutto quanto accadeva intorno a loro”.

Uno dei ruoli della scenografia è quello di creare ambienti e luoghi che evocano qualcosa legato non solo alla storia od ai personaggi, ma ai temi trattati nel film. A tale scopo, sono stati creati dei mondi all'interno di altri mondi dove Spielberg potesse dar vita alla propria visione della storia di Dahl. “Steven ha avviato il processo in modo piuttosto intimo, soltanto con un computer e qualche collaboratore”, spiega Carter, “e poi siamo passati ai grandi spazi, ampliando il tutto e cercando al contempo di mantenerne il più possibile l'intimità”.

Tra i grandi set tradizionali figuravano gli alti soffitti ed i rossi e ori reali di Buckingham Palace; la pittoresca casa scandinava dove Sophie e il GGG giungono per

regalare i sogni a un bambino e alla sua famiglia; il buio e dimenticato orfanotrofio in una stradina di Londra fiancheggiata da negozietti e lampioni a gas; ed i solitari interni del dormitorio dove ha inizio l'avventura di Sophie e del GGG. E tutti questi set erano a pochi metri l'uno dall'altro. "Era come avere una piccola Disneyland tutta per noi", dice Macosko Krieger.

Secondo il produttore esecutivo Kathleen Kennedy, i set trasmettevano un senso di immutabilità, decisamente in sintonia con la storia originale di Roald Dahl. "Dahl ci ha raccontato una storia universale e una delle ragioni principali per cui abbiamo costruito questi set era dare al film una dimensione quasi spirituale". "Si può riconoscere l'angolo di una strada o un edificio o si può notare uno stile architettonico che ci sembra familiare, ma non si riesce a identificarlo con precisione e questo ci consente di rifugiarci in questo mondo fiabesco".

"Rick Carter ha fatto un lavoro straordinario", dice Spielberg. "Ha curato ogni dettaglio, dalle sorprendenti stradine in stile Dickensiano alla maestosa sala da ballo di Buckingham Palace, che abbiamo praticamente ricostruito".

Penelope Wilton aggiunge, "È una copia perfetta della reale sala da ballo con gli stessi tappeti e gli stessi dipinti che si trovano a palazzo. Ma è stata anche allestita la camera da letto della Regina, con un'incredibile boiserie e decorazioni e stucchi in oro, assolutamente meravigliosa".

Anche Rylance ha apprezzato la grande cura nei dettagli dei vari set, alcuni dei quali sono stati creati appositamente per garantire agli attori ed ai produttori un contatto vero e reale con i mondi che stavano esplorando. "Molto di quanto è stato creato non sarà mai visibile agli spettatori", spiega Rylance. "Era lì solo per aiutarci a metterci in gioco, per noi e anche per Steven".

Altrettanto d'effetto sono i materiali di scena magici e ricchi di immaginazione che adornavano ogni set, alcuni dei quali prodotti in due, a volte tre scale diverse. Alcuni di questi set contenevano oggetti che il GGG e gli altri giganti avevano adattato per il proprio uso. Cose del tipo: una panchina fatta con le ali di un aereo; una spada utilizzata come ago; un forcone e una pala come forchetta e cucchiaio; una vasca da bagno come ciotola; una manica antincendio come cinta; l'oblò di una nave come lente di ingrandimento; un manico di scopa come penna stilografica e molti altri.

“Ogni singolo oggetto è stato fatto con amore”, dice Spielberg, “si è curato ogni dettaglio, basti pensare semplicemente alla valigia del GGG, che Rick ha creato in modo che assomigliasse alla valigia di un dottore. Ovviamente nella valigia ci sono i suoi sogni, ma i sogni sono come una medicina per i bambini che ne hanno bisogno e la valigia è stata rattoppata in stile *Frankensteiniano* per ricordare una specie di trapunta patchwork”.

Vicino ai set tradizionali, che il pubblico vedrà esattamente come sono stati filmati e illuminati, ci sono i set parzialmente reali, ovvero il luogo dove Sophie abita con il GGG, arricchito e completato successivamente nella fase di post-produzione. Ci sono poi la terra magica avvolta nella nebbia nota come il Paese dei Sogni, dove Sophie e il GGG si recano per catturare i sogni; un vasto panorama collinare con nodose radici d'albero coperte di muschio; e il brullo e spaventoso Paese dei Giganti, desolato, spoglio e costellato dai resti dei saccheggi delle letali incursioni dei Giganti nel mondo dei *popolli*.

“Anche se abbiamo creato un mondo virtuale, c'è anche una controparte di *live action* in tutto quello che facciamo”, dice Joe Letteri. “Ed è fantastico poter lavorare

con persone del calibro di Rick Carter, in grado di ideare e creare un mondo fantastico e poter comunque applicare questo risultato al set virtuale”.

I MAGICI EFFETTI LUCE

Se “Il GGG” fosse stato girato nel 1982, anno in cui è stato pubblicato il racconto di Roald Dahl, ne sarebbe venuto fuori un film completamente diverso. Ma con l’attuale tecnologia di *performance-capture* e la fotografia digitale, il regista è riuscito a rendere giustizia all’amicizia speciale tra la giovane orfanella Sophie e il grande gigante gentile.

È stato in parte grazie agli straordinari contributi del direttore della fotografia Janusz Kaminski (“Il Ponte delle Spie”, “Salvate il Soldato Ryan”) che la magia sullo schermo appare così bella. Kaminski è stato fondamentale per le luci di tutti i set dove sono state girate le scene in *live-action* e sui set virtuali utilizzati per filmare con tecnologia *performance-capture*, in modo che si integrassero perfettamente.

“È stato fantastico lavorare con Janusz perché la sua fotografia è talmente ricca che buca lo schermo”, dice il produttore Frank Marshall. “Ci ha indirizzato lungo la strada giusta, consentendoci di creare questo mondo e far sì che si sposasse con l’altro, diventando fotograficamente un tutt’uno”.

“Non ho mai incontrato nessuno che vedesse la luce come Janusz, io stesso non lo capisco appieno”, aggiunge Joe Letteri. “Quando parliamo di cosa apportare a questo film lui scruta l’oscurità e ne identifica il rapporto con la luce, trovando le giuste sfumature tra i due, per far interagire alla perfezione luce e ombra”.

E prosegue, “Janusz dipinge con la luce, una volta illuminato, il set sembra veramente magico. Il risultato è stato migliore di quanto potessimo mai immaginare”.

PRESENTARE IL GGG AL MONDO

Quando leggiamo un libro di Roald Dahl, ci rendiamo conto che fa appello a noi adulti nel profondo e tocca il bambino che è in noi. E con Steven Spielberg al timone de “Il GGG,” il film catturerà senza dubbio le menti di bambini e adulti, proprio come hanno fatto per decenni i racconti di Dahl.

“Penso che ognuno di noi abbia sognato almeno una volta di vivere un’avventura come quella di Sophie con ‘il GGG’”, afferma il produttore Frank Marshall. “È un racconto che farà appello a spettatori di tutte le età, non si può sfuggire al fascino di questa magica storia e dei suoi fantastici personaggi”.

“Con ‘Il GGG,’ Steven fa ritorno all’innocenza sperimentata all’inizio della carriera”, dice lo scenografo Rick Carter. “Ora è nonno...in lui ci sono sia il GGG che il bambino innocente. Ma questa è una storia che attinge all’infanzia di ognuno e all’esperienza di cose che provengono dall’oscurità e che non si conoscono”.

Per Bill Hader, vedere il regista al lavoro è stato un sogno diventato realtà. “Steven è così calmo e affabile sul set, è capace di rendere incredibilmente semplice una cosa incredibilmente complicata”.

Per lo stesso regista è stata una delle esperienze più belle e più curiose della sua carriera. “Curiosa perché la prima volta che ho messo piede sul set e ho visto la complessità e la tecnologia richieste per realizzare anche solo una ripresa, mi sono sentito sopraffatto, come non mi accadeva dai tempi de ‘Lo Squalo’”, spiega

Spielberg. “Non ero certo di come ci sarei riuscito, ma sono profondamente grato per la qualità artistica e la generosità di tutte quelle persone straordinarie che con la loro creatività, precisione e spirito di inventiva hanno reso possibile tutto ciò”.

Per i produttori, la ciliegina sulla torta è stata la partnership con i Walt Disney Studios. “Ho diretto film in tutti gli studi del mondo, eccetto quelli della Disney”, dice Spielberg, “Per cui è la prima volta che faccio un film in cui si veda il castello della Bella Addormentata e il logo della Disney all’inizio e alla fine della pellicola e ne vado veramente fiero”.

###

IL GOBBLEFUNK

Gobblefunk è la lingua inventata da Roald Dahl per dare al GGG la sua particolare voce. È costituito da parole assurde simili al lessico della lingua inglese, utilizzate al posto di parole ordinarie.

Inizialmente, i produttori temevano che i dialoghi tra i personaggi potessero causare confusione tra gli spettatori, rendendo difficile la comprensione. “Non volevamo che ci si distraesse dall’ascolto per cercare di capire una battuta poco chiara”, spiega il produttore esecutivo Kathleen Kennedy, “Ma dopo aver sentito parlare Mark Rylance, volevamo di più”.

L’attore stesso voleva che si parlasse di più questa lingua ripetendo le parole in modo da farle diventare parte integrante del lessico del personaggio. “Non tira fuori cose a caso”, dice Rylance. “Il GGG utilizza alcune parole per determinate cose e le ripete abitualmente”.

Glossario di Gobblefunk

Cannybully
Chatbags
Chidlers
Crickety Crackety
Delumptious
Despunge
Earbursting
Figglers
Frobscottle

Frumpink Fry
Giggler
Glummy
Glumptious
Golden Phizzwizard
Hippodumplings
Hipswitch
Human Beans
Humbug
Humblehammers
Jabbeling
Jiggyraffes
Majester
Murderful
Phizzwizards
Rummytot
Rumpledumpus
Scrumdiddlyumptious
Scuddling
Skumping
Sloshfunking
Snozzcumber

Splitzwiggled
Swalloped
Swigpill
Swizzfiggling
Telly-telly bunkum box

Cannibal
Chatterbox
Children
Sound of cracking bones
Delicious
Deplore
Loud
Fingers
Carbonated soft drink
where bubbles float
downwards rather than
upwards
Pumpkin Pie
Little Girls
Yummy
Scrumptious
A wonderful dream
Hippopotamus
Hence/Straightaway
Human Beings
Humble
Something that is very big
Babbling
Giraffes
Majesty
Murderous
Happy dreams
Nonsense
Rumpus
Scrumptious
Scurrying
Worried
Like godforsaken
A gruesome vegetable,
only found in Giant
Country
Caught
Swallowed
Swill
Deceiving
Television

Trogglehumper
Whiffling
Whizzpopper
Whopsey

A horrible nightmare
Going off to somewhere
Fart
Adjective similar to little
or trifling

#

CURIOSITÀ

“Il GGG”, era il preferito di Roald Dahl tra tutti i suoi racconti. Originariamente creato come fiaba della buonanotte, ne “Il GGG” il personaggio di Sophie (interpretato da Ruby Barnhill) prende il nome da sua nipote. Nel 2016 ricorre il centenario della nascita di Dahl.

“Il GGG” di Roald Dahl è stato pubblicato nel 1982, nello stesso anno in cui Steven Spielberg raccontava la storia di un’insolita amicizia e di una trasformazione ad essa legata, “E.T.: l’Extraterrestre” ha catturato i cuori e l’immaginazione di bambini ed adulti in tutto il mondo. La sceneggiatrice Melissa Mathison ha scritto la sceneggiatura di entrambi i film.

Nell’orfanotrofio di Sophie a Londra c’è un peluche di “E.T.”.

Il GGG (Mark Rylance) è alto più di 7 metri, quasi sei volte Sophie (Ruby Barnhill). Il gigante più grande del Paese dei Giganti, l’Inghiotticciaviva (Jemaine Clement), è il doppio del GGG (Il GGG è considerato un nanerottolo).

Se il famoso giocatore della NBA LeBron James, ala dei Cleveland Cavaliers alto 2,03 si accostasse all’Inghiotticciaviva, gli arriverebbe appena alla caviglia. Gli altri giganti del Paese dei Giganti (il San Guinario, lo Strizza-teste, lo Spella-fanciulle, il Trita-bimbo, il Vomitoso, lo Scotta-dito, il Crocchia-ossa e il Ciuccia-budella) sono più vicini all’Inghiotticciaviva per dimensioni.

Roald Dahl stesso era eccezionalmente alto, essendo 1,98 m.

La produzione de “Il GGG” è il risultato di una combinazione di *live action* e *performance capture* (si è fatto ricorso alle tecniche di *performance capture* per dar vita ai personaggi fantastici della storia). Il regista Steven Spielberg ha filmato gli

attori con indosso le tute di *performance-capture* mentre recitavano sul set con gli attori reali, al fine di esplorarne l'interazione.