

Le BGG - Le Bon Gros Géant de Steven Spielberg



Dans le cadre du dispositif Cannes Filmécôle*, Cannes Cinéma propose un dossier pédagogique, écrit par l'intervenant cinéma Jan Jouvart.

Ce dossier propose d'aborder le film sous différents angles : lecture de l'affiche, démarrage du récit, définition des personnages, analyse de séquence... Tout au long de ces pages surgissent parfois (en gras + italique) des propositions d'exercice et des questions qu'on pourra poser aux élèves. Des éléments de réponse figurent dans le dossier mais elles ne sont ni exhaustives ni définitives.

L'idée est avant tout de faire apparaître les choix de réalisation qui guident le récit et de permettre aux élèves de s'approprier des notions de langage cinématographique. Dans ce but, ce document s'accompagne d'une série d'images et d'un extrait vidéo qui permettront de développer en classe les pistes proposées.

Conçu pour guider les enseignants et accompagner les élèves dans la découverte de l'œuvre, ce dossier pédagogique s'organise autour de six grands axes d'analyse et d'ateliers pratiques :

I - Autour de l'affiche : analyse de la géométrie visuelle, du jeu des références Spielberg/Roald Dahl et décryptage des secrets et variantes des visuels publicitaires.

II - Séquence d'ouverture - "Prête pour l'aventure !" : étude du Londres anachronique, de la caractérisation nocturne de l'héroïne et de l'irruption du conte fantastique au cœur du réel.

III - Les personnages : analyse de la dualité et de la solitude des figures de l'histoire : l'insulaire Sophie, le Très-Grand-Père BGG et l'allégorie scolaire du gang des géants.

IV - Un monde à l'envers : réflexion sur l'inversion de la gravité, les libertés d'adaptation scénaristique face au livre et la symbolique de la veste retournée.

V - Analyse filmique

a) Séquence : un petit déjeuner royal (1:22:56 - 1:32:21) étude du dynamisme comique, du protocole de la cour face à la démesure et de l'usage des plongées, contre-plongées et grands angles.

b) Suggérer : décryptage par les captures d'écran - comparaison culturelle et nutritionnelle des mets et étude de l'inventivité logistique du service.

VI - Au-delà du film - approfondissements : ateliers sur les trucages d'échelle à l'écran, exploration créative du monde des rêves et initiation ludique à la langue réinventée du BGG.

* Le dispositif Cannes Filmécôle accompagne les élèves des écoles maternelles et élémentaires de Cannes dans la découverte de l'art cinématographique. Tout au long de l'année, les enfants assistent à plusieurs séances en salle pour apprendre à devenir des spectateurs actifs.

I - Autour de l'affiche : analyse de la géométrie visuelle, du jeu des références Spielberg/Roald Dahl et décryptage des secrets et variantes des visuels publicitaires.

Il peut être intéressant de travailler sur l'affiche avant et après avoir vu le film. Avant, on questionnera les élèves sur ce que l'affiche suggère, sur l'idée qu'ils se font du film. Après, on pourra en compléter la lecture, élucider des détails mystérieux et vérifier si l'affiche est cohérente avec le film qu'on a vu.

Avant la séance

Plusieurs éléments frappent d'emblée sur cette affiche. La première est peut-être ce double titre : *Le BGG - Le Bon Gros Géant*. Si on ne connaît pas le livre qui l'a inspiré, cet **acronyme** explicite juste en-dessous intrigue : *s'agit-il d'un surnom affectueux ? d'un surnom moqueur ? d'un pseudonyme pour ne pas révéler sa véritable identité ?*

Bien évidemment, notre regard va tout de suite aux deux personnages : une petite fille assise sur la main d'un géant. Nous sommes dans un univers fantastique, souligné par la couleur des nuages, rose/violet en haut, jaune en-dessous. Mais un fantastique rassurant : le géant a l'allure sympathique d'un grand-père, il adresse un doux sourire à la jeune fille qui le lui rend discrètement. La tenue décontractée et la main ouverte amplifient ce côté rassurant. **Mais pourquoi la jeune fille est-elle en chemise de nuit ? Vient-elle de se lever ? De se coucher ? Est-elle en train de rêver ?**

Autre élément remarquable, c'est une affiche très anguleuse : la pliure du coude et du genou du géant, la position de sa main par rapport à son bras, son nez et même ses

oreilles : tout dessine des angles chez ce personnage dont le physique émacié tranche d'ailleurs avec le nom. Il n'est pas gros !¹

Les angles se retrouvent aussi dans le décor rocheux en bas de l'image, mais aussi dans ce curieux objet discrètement placé derrière sa jambe droite.

Comme il est oblongue et qu'il brille, on pourrait d'abord penser qu'il s'agit d'une bouteille mais sa longueur et sa base évoquent plutôt un outil ou un instrument aux propriétés mystérieuses.



[1] Il n'est pas gros : La raison de cette confusion est à chercher dans le titre original du livre et du film : BFG - The Big Friendly Giant, le grand géant amical. Big ne se traduit pas toujours par « gros » en anglais. En l'occurrence il veut dire « grand ».

Cette affiche fourmille aussi d'informations rédigées. « Le magicien Spielberg est de retour ». Grand nom du cinéma, auteur de nombreux films pour enfants, Steven Spielberg est qualifié de « magicien ». Un terme qui résonne avec le reste de l'affiche dont on a remarqué les éléments surnaturels.



La phrase sous le titre « *Le monde est plus gigantesque que vous ne l'imaginez* » a plusieurs sens. Ce ne sont pas seulement les dimensions du monde qui peuvent dépasser celles que l'on connaît, mais peut-être aussi celle des gens qui le peuplent. D'ailleurs, on n'a pas choisi le mot « grand » dans cette phrase. « Gigantesque » est déjà un adjectif qui évoque la démesure. « Plus gigantesque » promet une surprise de taille.

Mais au fait, **qui est ce « vous » auquel s'adresse cette promesse ?**

On continue le jeu des références au bas de l'affiche. « Par les créateurs de « E.T. » et l'auteur de « Charlie et la Chocolaterie » » : c'est une autre manière de convoquer Spielberg, réalisateur de *E.T.*, un conte de science-fiction qui a su toucher le public de plusieurs générations et fait figure de classique aujourd'hui. On évoque aussi sans le nommer Roald Dahl, auteur du livre *Le Bon Gros Géant*, à travers une autre de ses œuvres, *Charlie et la Chocolaterie* qui fut également adaptée au cinéma.

Il s'agit bien sûr de convoquer des noms connus et des succès populaires, mais peut-être aussi de placer ce film dans la continuité des univers de contes féériques, parfois magiques, chers à ces deux artistes.

Après la séance

Plusieurs mystères de l'affiche sont résolus par la vision du film :

- La petite fille est vêtue ainsi car le géant l'a capturée de nuit.
- L'objet mystérieux est la trompette qu'utilise le BGG pour souffler les rêves.

Mais on peut toujours se demander pourquoi les protagonistes ne sont pas centrés, comme le sont en général les personnages principaux sur les affiches de film.

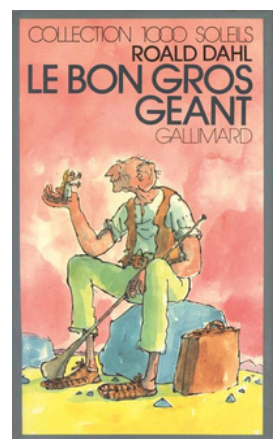
Admettons tout d'abord qu'il est difficile de bien placer des personnages dont les tailles diffèrent autant. Comment mettre en valeur l'un sans faire disparaître l'autre ?

Mais on peut aussi se dire que ce qui ressort avant tout de cette image c'est le lien entre les deux. Le sourire, la main ouverte, l'aura de lumière qui les entoure : un sentiment évident d'amitié bienveillante se dégage de ce visuel.

Pour autant, la scène ne figure pas dans le film. Sa source est à chercher sur la couverture d'une des éditions du livre de Roald Dahl, illustrée par Quentin Blake.

La composition et le graphisme sont différents mais l'inspiration semble évidente, même si l'artiste d'origine n'est pas crédité sur l'affiche.

Il peut être intéressant de jeter aussi un œil à l'affiche teaser qui a précédé la sortie du film : on y privilégie la petite fille, perchée sur les chaussures du géant auquel elle semble adresser un sourire plus affirmé que sur l'affiche officielle. La chemise de nuit, les couleurs fantaisistes et la référence aux auteurs sont bien là, mais le mystère est entretenu sur le physique du BGG, pour exciter notre curiosité.



II - Séquence d'ouverture - "Prête pour l'aventure !" : étude du Londres anachronique, de la caractérisation nocturne de l'héroïne et de l'irruption du conte fantastique au cœur du réel

Marqué par les temps forts et nos émotions de spectatrices et spectateurs, nous avons tendance à oublier certains passages une fois la projection terminée. Revenir sur la mise en place du récit, c'est aussi comprendre la logique et les intentions du réalisateur.

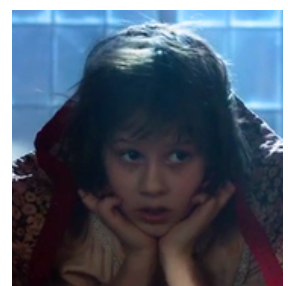
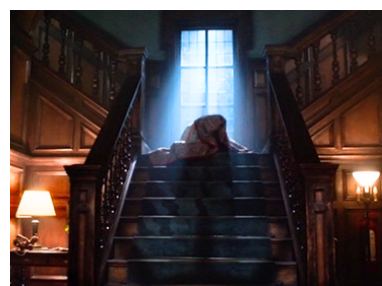


De façon très classique, le film s'ouvre par une mise en contexte : le son de cloches caractéristique de Big Ben, le pont sur la Tamise, le bus à impériale rouge, les monuments... pas de doute, nous sommes à Londres. Un Londres plutôt moderne si l'on en croit les rares véhicules qui y circulent. Pourtant, dès le deuxième plan, un doute s'installe.

Malgré la mini Austin qui traverse le champ, le décor semble évoquer une époque plus ancienne. Les rues pavées, les éclairages au lampadaire, la devanture de l'orphelinat et du pub, la musique traditionnelle qui s'échappe de ce dernier évoquent une ambiance plus victorienne. Au-delà de cette confusion des époques, pas forcément perceptible pour les plus jeunes, il y a aussi une atmosphère mystérieuse : c'est la nuit, la caméra s'avance dans les rues désertes et nous fait pénétrer dans cet orphelinat où le halo des lampes tamisées et les raies de lumière qui entrent par les fenêtres laissent une grande partie de la pièce dans les ténèbres.



Une dame en robe de chambre à l'intention de fermer la porte à clé mais, distraite par le courrier, ramasse des magazines et repart. Sans voir qu'en haut des marches du grand escalier, une jeune fille l'observe cachée sous une couverture.



Celle-ci descend les escaliers, ferme la porte à clé puis observe la pièce d'un regard inquiet. Nous l'entendons alors en voix off : « *C'était l'heure des ombres. Quand le croquemitaine se montre. Quand les gens disparaissent.* » Ces premières paroles pourraient facilement être celles d'un conte fantastique, d'une histoire qui fait peur.

D'ailleurs, ne va-t-on pas apprendre plus tard que, effectivement, des gens disparaissent ?

La petite fille remet alors la pendule à l'heure, ramasse et range le courrier puis s'en va sermonner des hommes ivres qui font du bruit dans la rue. Ce comportement illustre ce qu'elle nous a appris en « off » : 3h du matin, quand tout le monde dort dans l'orphelinat, c'est « son heure ». Elle gère les affaires courantes et les problèmes. Comme une adulte, libre et sans crainte. On la voit ensuite s'arrêter devant une maison de poupée où elle rêve devant une jolie petite chambre individuelle.



Mais au fait, ce grand personnage devant une petite maison, ça n'évoque rien ?



Revenue dans le dortoir, elle met ses lunettes pour lire une histoire mais doit éteindre sa lampe et se figer lorsque la surveillante fait une visite de contrôle. Décidément, cette couverture sert vraiment de protection, presque une cape d'invisibilité...

Est-ce la dernière fois que nous la verrons cachée sous une couverture ?

Elle est à nouveau distraite par des bruits de la rue. Le chat qui l'accompagne dans ses promenades nocturnes est déjà sur le balcon. Elle se décide à le suivre, tout en énumérant les règles qui devraient l'en empêcher « *Ne jamais sortir du lit* », « *Ne jamais aller à la fenêtre* », « *Ne jamais regarder derrière le rideau* ». Malheureusement il est trop tard : elle voit le géant et le géant la voit. Elle a beau se répéter les règles, il s'approche de la fenêtre et la cueille dans son lit. Il est trop malin pour se faire avoir par la couverture...



Il faudrait également évoquer la musique qui contribue à l'atmosphère fantastique, les oiseaux qui s'envolent au-dessus de l'orphelinat, l'ombre du géant qu'on a vu passer furtivement. Ce début, bien que situé dans une ville réelle et un contexte facile à identifier, nous invite à entrer dans un conte fantastique et définit d'emblée les caractéristiques de son héroïne : elle est courageuse et prête pour l'aventure. Peut-être un peu trop même...

III - Les personnages : analyse de la dualité et de la solitude des figures de l'histoire : l'insomniaque Sophie, le Très-Grand-Père BGG et l'allégorie scolaire du gang des géants

Aussi fantastique que soit l'histoire, les sentiments qui animent les deux principaux protagonistes sont bien réels. Le BGG est avant tout une histoire d'amitié entre une petite fille orpheline et un vieux géant sympathique. Certes, il y a une bande de méchants et quelques personnages secondaires bien utiles, mais il est important d'identifier clairement nos deux héros, ce qui les caractérise, ce qui les différencie et ce qui les rassemble.



La petite fille s'appelle **Sophie**. On l'a vu, elle n'a pas froid aux yeux et se montre d'emblée indépendante et suffisamment mature pour en remonter aux adultes. On en aura la preuve éclatante vers la fin du film lorsqu'elle décide, sans complexe de rencontrer la reine d'Angleterre et son entourage. D'ailleurs, s'il ne fait aucun doute que Sophie est une enfant, ***n'a-t-elle pas beaucoup de comportements caractéristiques des adultes ?***

Au cours de sa première conversation avec le géant, nous apprenons qu'elle déteste l'orphelinat dont elle juge la directrice « *incompétente* » et le règlement « *absurde* », et qu'elle s'en est déjà échappée « *des tas de fois* ». Ce n'est pas seulement une enfant indisciplinée mais quelqu'un qui remet en cause l'autorité. Elle ne le laisse pas faire, argumente, contredit et peut même se montrer directive, comme avec le BGG dont elle discute les choix et les actions à maintes reprises.



Autre caractéristique, la répétition : « Je ne le dirais pas », « Je n'ai pas peur », « Pourquoi tu me donnes un rêve ? », « Il nous faut un plan », sans compter les scènes où elle crie « *BFG !* » plusieurs fois d'affilée... La ténacité de Sophie s'exprime aussi dans cette insistance qui peut s'avérer légèrement agaçante. C'est peut-être pour toutes ces raisons que le chef des méchants géants la traite à un moment de « sac-à-mots » (« chat-bag »), comme il l'avait déjà fait avec le BGG. ***Mais dans la vraie vie, qui répète les mêmes phrases plusieurs fois d'affilée ?***

Souvent les personnes seules, les personnes âgées, des gens qui ont besoin de parler pour tromper leur solitude... Sophie partage avec les adultes un autre problème : l'insomnie, qui l'empêche de rêver. Le fait qu'elle vive la nuit parachève ce portrait d'une petite fille sans ami à part le chat de l'orphelinat, sans complice avant sa rencontre avec le BGG, qui se débrouille toute seule et prend des décisions qui ne sont pas forcément de son âge. Sophie est également caractérisée par un accessoire : ses lunettes qu'elle porte ou perd selon les moments du film. On la découvre sans et, apparemment, elle n'en a pas besoin pour bien voir, contrairement à la Sophie du livre de Roald Dahl. Ce choix n'est pas facile à expliquer, on peut juste remarquer qu'elle perd ses lunettes aux moments où elle découvre des choses importantes : au début de cette aventure donc, mais aussi quand elle bascule avec le BGG dans le monde des rêves, ou encore quand elle découvre l'arbre-repère du petit garçon disparu, où trône le portrait de la reine qui lui donnera une idée de plan.



Avec son nez pointu et ses grandes oreilles mobiles, le **BGG** a tout du vieux solitaire un peu excentrique, une sorte de grand-père sympathique entouré de bocaux, comme un savant fou qui bricole dans son antre. Il se montre malin à plusieurs reprises, notamment dans son art du camouflage qui lui permet de se fondre au milieu des statues ou de disparaître dans l'obscurité d'un lampadaire qu'il a éteint. Sa ruse lui est aussi bien utile pour tromper les autres géants. C'est également un personnage de souffle : il souffle dans l'arbre-repère pour le nettoyer, il souffle sur une fenêtre pour l'ouvrir, il souffle des rêves à l'aide de sa trompette, il entend battre le cœur des gens, il parcourt les grands espaces en bondissant. On peut dire qu'il pète la forme ! Au service de quoi met-il cette énergie ? Son activité consiste à capturer des rêves pour améliorer le sommeil et les pensées des uns et des autres.

Donc à apporter du réconfort, du bien-être. ***Est-ce un métier ? Qui lui a demandé de faire ça ? D'où détient-il ce savoir ?*** Toutes ces questions restent sans réponses, la seule chose qui est sûre c'est que c'est un être foncièrement bon, qui a d'ailleurs décidé de se sacrifier en mangeant les horribles schnockombres plutôt que les « hommes de terre » que consomment les autres géants.

Autres géants qui semblent être l'unique problème du BGG : ils sont plus grands et plus forts, sales (ils craignent l'eau !) et mal élevés. Ils forment un gang avec un chef dont on répète bêtement les paroles et suit les directives sans réfléchir. Ils débarquent chez lui sans prévenir, prennent ce dont ils ont envie et saccagent ce qui les gêne.



Ils l'appellent « **Microbe** » et le malmènent lors d'activités cruelles où il servira de projectile ou de jouet. Bouffe-Chairfraîche, Croqueur d'Os, Mangeur d'Hommes, Mâche-Mioches, Bave-Bidoche, Gobe-Gésiers, Ecrabouille-Filles et Buveur de Sang... Même leurs noms sont désagréables, certains même effrayants, et tous liés à leur activité principale : manger ! ***N'existe-t-il pas dans la vraie vie l'équivalent de ces personnages qui jouent à des jeux stupides et brutaux, font peur à tout le monde et martyrisent les plus petits ? Dans la cour de l'école par exemple ?***

C'est aussi de cette adversité que naîtra l'amitié entre nos deux héros. Le BGG veut protéger Sophie des géants tandis qu'elle l'incite à ne pas se laisser faire et s'émanciper de leur pouvoir.

Pourtant, en apparence tout les sépare. Leur différence de taille tout d'abord, mais aussi les circonstances de leur rencontre : elle le surprend, il l'enlève pour qu'elle ne révèle pas son existence et décide de la garder au pays des géants. Leur relation ne commence pas sous les meilleurs augures, surtout que la communication est compliquée : Sophie s'exprime bien, le BGG utilise une langue approximative avec des mots inventés et d'autres détournés de leur sens initial. Il y a aussi opposition de caractère : le BGG est discret, plutôt timide et prudent, tandis que Sophie est aventureuse et très loquace, parfois même donneuse de leçon.

Malgré ces différences, un vrai lien se crée petit à petit entre eux, à cause de leur situation. Comme Sophie, le BGG est seul. Il ne peut être vu par les humains et n'a pas envie d'appartenir au gang des géants. Il ne trouve sa place dans aucune communauté.

S'il semble s'accommoder de cette solitude, nous découvrirons qu'il a déjà eu un compagnon à domicile : un petit garçon logé dans un arbre à l'intérieur de son antre et dont nous n'osons imaginer les circonstances de sa disparition.

De son côté, Sophie l'indépendante passe très vite de la peur d'être mangée à l'attachement pour cet être solitaire et maltraité, avec qui les différences ne sont que superficielles. Peut-être parce qu'en lui lisant un extrait de livre, le BGG parvient à endormir cette petite fille qui ne devrait pas passer ses nuits à vadrouiller dans les couloirs.

Il prend soin d'elle, comme personne se semble l'avoir fait jusque-là, comme si le Bon Gros Géant était en fait un Très-Grand-Père.



IV - Un monde à l'envers : réflexion sur l'inversion de la gravité, les libertés d'adaptation scénaristique face au livre et la symbolique de la veste retournée

Dans le monde des géants, tout est différent. Les proportions bien sûr, mais aussi les notions de haut, de bas et de gravité y sont remises en cause de façon naturelle.



Ainsi, les bulles du frétribulle, la boisson préférée des géants, descendent au lieu de monter comme c'est le cas dans les boissons gazeuses des « hommes de terre ». Si ce phénomène n'est pas expliqué de façon scientifique, on en voit les conséquences, sommes toutes logiques et un peu explosives, sur les consommateurs.



Il est un autre endroit où la gravité est inversée : le monde des rêves. Pour y accéder, il faut plonger dans la surface qui reflète un arbre majestueux. Sophie est toute étonnée de se retrouver non seulement sèche mais aussi la tête en bas, dans ce monde à l'envers où le BGG vient attraper ses rêves.

Ce lieu aux couleurs plus pâles, à l'ambiance plus fraîche et brumeuse, correspond bien à la description qui en est faite dans le livre de Roald Dahl, mais celui-ci ne mentionne pas le plongeon et le fait que les personnages se retrouvent têtes en bas.

Il s'agit donc bien d'une invention de la scénariste, Melissa Mathison, qui a pris des libertés avec le livre comme le font très souvent les gens qui adaptent pour le cinéma.



Ainsi, le petit garçon qui vivait dans l'arbre du BGG et a disparu depuis, ne figure pas non plus dans le livre.

Détail intéressant : Sophie enfile la veste rouge du garçon mais décide à un moment, alors qu'elle découvre les bocaux où sont enfermés les rêves, de la retourner. La doublure ressemble à un gilet marron sur lequel on aurait cousu des manches blanches qui rappelle curieusement le gilet marron et la chemise blanche que porte le BGG.



En inversant ainsi la veste, Sophie a peut-être changé son destin pour éviter de finir comme le petit garçon. Elle est aussi devenue une sorte d'assistante du BGG dont elle a adopté non seulement la tenue vestimentaire mais aussi le monde magique qu'il habite.

Un monde que le Bon Gros Géant situera lui-même au-delà des cartes officielles devant les généraux médusés de l'armée royale.



V - Analyse filmique

a) Séquence : un petit déjeuner royal (1:22:56 - 1:32:21) étude du dynamisme comique, du protocole de la cour face à la démesure et de l'usage des plongées, contre-plongées et grands angles

[Lien pour visualiser la séquence](#)

Analyser une séquence en classe c'est tirer profit du collectif. Chacun a sa sensibilité aux images, aux sons et nous ne remarquons pas tous et toutes les mêmes détails. L'idéal consisterait à diffuser la scène une première fois et poser des questions qui permettent de mettre en valeur la narration et les choix de réalisation. Après une première série de réponses, un deuxième passage de la séquence permettra de vérifier la pertinence des premières réponses mais aussi d'approfondir et compléter l'exercice.

Comment est accueilli le BGG ?

Avec précautions. Aussi imposantes soient ses dimensions, le palais royal n'est pas prévu pour accueillir un Bon Gros Géant. Il est d'abord guidé dans les couloirs où il manque de renverser une colonne antique, avant de pénétrer dans la grande salle où il commence par casser le lustre Louis XIV.

La séquence va jouer constamment avec le décalage qu'il y a entre cet invité immense, assez maladroit et un peu rustre et les us et coutumes de la cour où chaque geste, chaque attitude doit exprimer la qualité de son éducation et la hauteur de son rang. On remarquera la bonne volonté de la reine et de son entourage qui, malgré les gaffes du BGG, ne montrent aucun signe d'impatience ou de colère. On entendra même Tibbs glisser à l'oreille de Sophie « *Il est magnifique, ton géant* ». Des réactions typiques du flegme qu'on associe souvent aux Britanniques, on pourrait imaginer des réactions différentes dans d'autres cours européennes...



Combien sont les convives ?

Malgré les apparences, les convives ne sont que trois : la reine, Sophie et le BGG. Même l'état-major des armées qui arrive à la fin de la séquence n'est pas là pour déjeuner mais pour entendre la stratégie de la reine. On peut alors s'amuser à calculer le nombre de serviteurs, assistants, maître-d'hôtel, cuistots qui accompagnent ce repas et qui se comptent par dizaines. Si elle s'explique par le protocole dû au rang royal de l'hôtesse, cette réunion de personnages est d'autant plus imposante que depuis le début du film, le nombre de protagonistes est très limité : le monde des géants est peuplé d'une dizaine de personnages, les rues de Londres sont désertes et, dans l'orphelinat endormi, nous n'avons croisé qu'une femme en robe de chambre.

Comment réagit Sophie ?

Sophie est inquiète. À plusieurs reprises nous la voyons jeter des regards vers le BGG, l'excuser auprès de la reine, voire fermer les yeux en redoutant ce qui va suivre. Nous avons pourtant l'habitude de la voir courageuse et pleine d'assurance. Il faut dire que la situation est exceptionnelle à plus d'un titre. Sophie se retrouve dans un milieu radicalement différent de ce qu'elle a connu jusqu'ici, d'un orphelinat à un autre. Elle a conscience qu'il y a un protocole et des règles à respecter. Mais surtout Sophie a une responsabilité : elle joue l'intermédiaire entre ce monde régi par des règles strictes et l'univers du BGG qu'elle commence à maîtriser. Elle en explique les traditions, les spécificités et joue même les traductrices auprès d'une monarque étonnamment compréhensive et curieuse. De l'autre côté, elle suggère discrètement au BGG le bon geste pour boire sa tasse de café. Dans ce moment de doutes et d'inquiétude, une personne lui apporte du réconfort : Mary, la servante de la reine qui la rassure de ses sourires.



Qu'apporte le BGG à ce petit-déjeuner ?

Dégoutté par le café, le Bon Gros Géant en profite pour sortir le cadeau qu'il a apporté pour la reine : une bouteille de fréribulle, cette boisson dont les bulles descendent et aux propriétés... surprenantes ! Cette fois, il ne prête pas attention aux gestes désespérés de Sophie pour l'en empêcher, il fait profiter de son cadeau à toute l'assistance : non seulement la reine mais l'état-major des armées qui vient d'arriver, le très digne Tibbs et même les chiens royaux. Évidemment, les effets de la boisson se font vite sentir et nous assistons alors à une symphonie de gaz sonores qui rivalisent avec le son des cornemuses. Mais ce qui pouvait s'annoncer comme une gaffe sacrilège s'avère au contraire d'une efficacité redoutable. Galvanisée par ses flatulences, la reine se lève et lance l'offensive d'une voix enthousiaste : « *Au pays des géants !* ». Le BGG connaît parfaitement l'effet de son breuvage. Son cadeau est en réalité stratégique.



Angles de caméra

Un film qui met en présence des personnages avec de telles différences de tailles joue abondamment des angles de caméra. Particulièrement dans cette séquence en intérieur où les convives passent leur temps à baisser ou lever la tête. Le point de vue du BGG est systématiquement en plongée, c'est-à-dire qu'il regarde tout le monde du dessus. Tandis que les autres protagonistes l'observent en contre-plongée, avec un regard qui va vers le haut. On jouera aussi du grand angle, un objectif qui permet une prise de vue très large, et qui nous donne ici une idée des proportions gigantesques de la pièce et du nombre de personnes qui s'y trouvent. Par exemple lorsque le géant va prendre place, sa valise à la main, à la grande table dressée pour lui.

On utilise aussi bien sûr des angles plus neutres, « à hauteur d'homme », lorsque les personnes qui se parlent sont de la même taille ou lorsqu'on veut souligner les réactions sur le visage des personnages, par exemple ceux qui viennent de boire le fréribulle.

La succession de ces angles de caméra variés donne non seulement du dynamisme à cette séquence mais nous permet surtout d'adopter différents points de vue, de passer de Sophie au BGG, du BGG à la reine, comme si nous participions, nous aussi, à ce banquet de petit déjeuner.

b) Suggérer : décryptage par les captures d'écran - - comparaison culturelle et nutritionnelle des mets et étude de l'inventivité logistique du service

À partir de captures d'écran, il s'agit de prolonger la réflexion sur la scène et laisser courir son imagination.

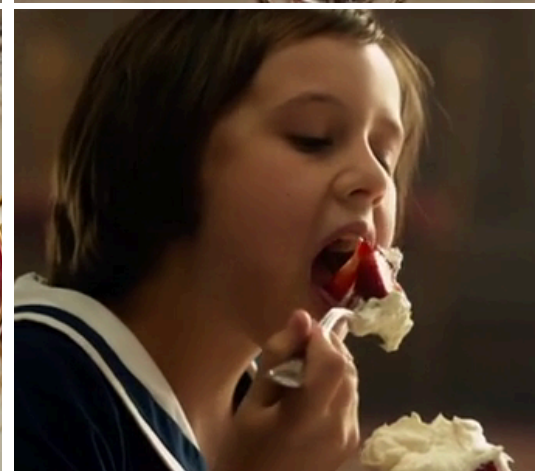
Qu'est-ce qu'on mange ?

La réputation de l'« *English Breakfast* », plus complet et moins sucré que le traditionnel petit-déjeuner français, n'est plus à faire. Mais que trouve-t-on à la table royale ? On pourra s'amuser à reconnaître les mets proposés mais aussi à comparer les appétits des trois convives.

Que mange le BGG ? Que mange Sophie ? Et la reine, mange-t-elle ?

S'agit-il d'un repas équilibré ? Que manque-t-il ?

Et les boissons : êtes-vous plutôt thé, café ou frétibulle ?



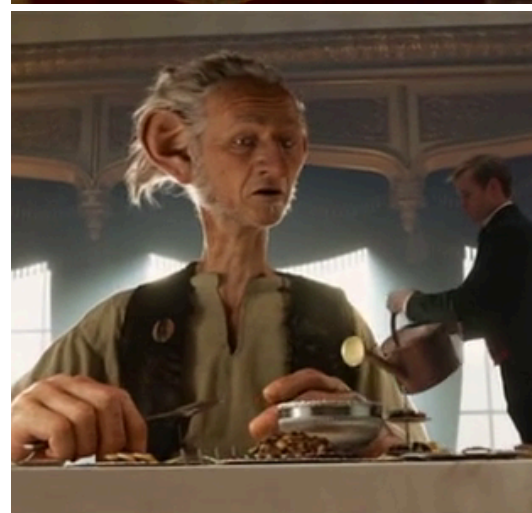
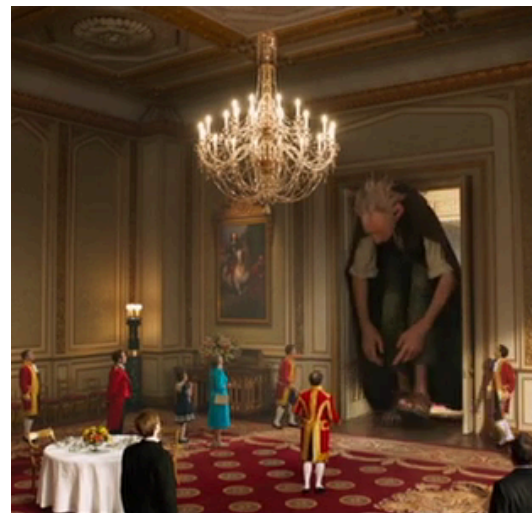
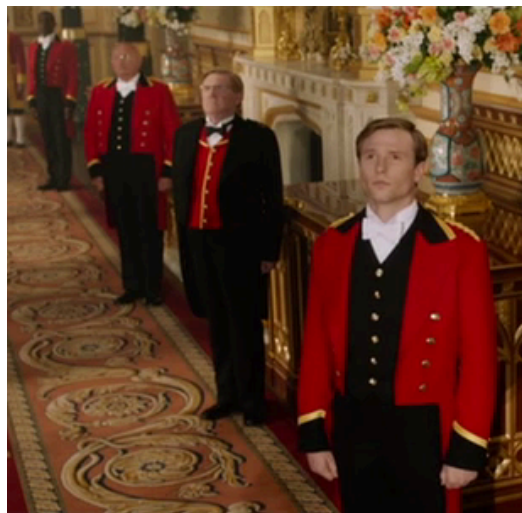
Service délicat

Des échelles, une épée, une fourche, une pelle, un arrosoir... Le personnel du palais royal doit redoubler d'inventivité pour le repas du BGG. Il doit le guider, porter des accessoires lourds et disproportionnés, limiter la casse et tenter d'éviter les objets qu'il jette et la boisson qu'il recrache.

S'ils gardent tous leur sérieux dans ce travail, quels personnages semblent les plus impliqués ?

Les plus malchanceux ? Pourrait-on imaginer d'autres façons d'apporter les plats (un ascenseur, un véhicule, etc) ?

Et si le BGG devait recevoir ces gens tout petits chez lui, comment envisagerait-il le service ?



VI - Au-delà du film - approfondissements : ateliers sur les trucages d'échelle à l'écran, exploration créative du monde des rêves et initiation ludique à la langue réinventée du BGG

Des hauts et des bas

Le cinéma et la littérature fourmillent de récit de personnages très grands ou très petits.

Quels sont les avantages d'être géant ou lilliputien ? D'être grand ou petit dans la vraie vie ?

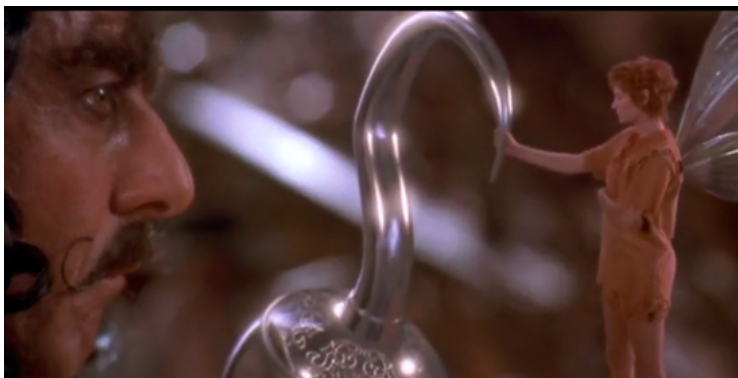
Comment donner cette impression de différence de taille à l'image, sans effets spéciaux ? (effets d'optique, angles de caméra, décor disproportionné...)



Les Voyages de Gulliver de Rob Letterman



L'homme qui rétrécit de Jack Arnold



Hook de Steven Spielberg



Le Septième Voyage de Sinbad de Nathan Juran



L'Attaque de la femme de 50 pieds de Nathan Juran



King Kong de Peter Jackson

Le monde des rêves

Le BGG ne fabrique pas seulement des rêves pour rendre les gens plus heureux. Il en compose certains pour expliquer la réalité et suggérer des idées, notamment à la reine.



Et nous, est-on capable de raconter nos rêves ? De les dessiner ? Et si ce n'est pas un géant qui nous les souffle, qu'est-ce qui nous les inspire ? A quoi nous servent-ils ?

La langue du BGG

Dans le livre, comme dans le film, le BGG utilise une langue bien à lui avec des mots détournés de leur sens initial ou recomposés à partir d'autres mots. Comme il le fait en qualifiant le déjeuner de « Exqui-déli-savouricieux ».

Essayons à notre tour d'inventer des mots pour qualifier le film.

