

WARNER BROS. PICTURES et VILLAGE ROADSHOW PICTURES présentent

FURIOSA

UNE SAGA MAD MAX

Une production **Kennedy Miller Mitchell**

Réalisé par **George Miller**

Avec **Anya Taylor-Joy, Chris Hemsworth, Ayla Browne et Tom Burke**

Un film produit par **George Miller et Doug Mitchell**

Un scénario de **George Miller et Nico Lathouris**

Une production exécutive de **Dean Hood**

Directeur de la photographie : **Simon Duggan**

Assistant-réalisateur : **PJ Voeten**

Réalisateur 2ème équipe/chef-cascadeur : **Guy Norris**

Chef décorateur : **Colin Gibson**

Chefs-monteur : **Eliot Knapman et Margaret Sixel**

Superviseur effets visuels : **Andrew Jackson**

Chef-costumière : **Jenny Beavan**

Chef-maquilleuse : **Lesley Vanderwalt**

Mixeur son : **Ben Osmo**

Compositeur : **Tom Holkenborg**

Concepteur sonore : **Robert Mackenzie**

AU CINEMA LE 22 MAI 2024

DISTRIBUTION

Warner Bros. France

115 avenue Charles de Gaulle

92200 Neuilly sur Seine

Anya Taylor-Joy et Chris Hemsworth sont à l'affiche de FURIOSA : UNE SAGA MAD MAX du cinéaste oscarisé George Miller. L'occasion d'explorer à nouveau l'univers dystopique qu'il a imaginé il y a plus de quarante ans avec MAD MAX. Cette fois, il signe un film d'action et d'aventures indépendant de la célèbre saga qui dévoile les origines du personnage central de MAD MAX : FURY ROAD, lauréat de plusieurs Oscars. Le film est produit par Miller et son associé et fidèle partenaire Doug Mitchell nommé à l'Oscar (MAD MAX : FURY ROAD, BABE - LE COCHON DEVENU BERGER), pour le compte de leur société australienne Kennedy Miller Mitchell, ainsi que par Warner Bros. Pictures.

Dans un monde en déclin, la jeune Furiosa est arrachée à la Terre Verte et capturée par une horde de motards dirigée par le redoutable Dementus. Alors qu'elle tente de survivre à la Désolation, à Immortan Joe et de retrouver le chemin de chez elle, Furiosa n'a qu'une seule obsession : la vengeance.

Anya Taylor-Joy tient le rôle-titre aux côtés de Chris Hemsworth et Alyla Browne.

Le réalisateur s'est entouré de son 1^{er} assistant PJ Voeten et du réalisateur 2^{ème} équipe/chef-cascadeur Guy Norris, du directeur de la photographie Simon Duggan (TU NE TUERAS POINT, GATSBY LE MAGNIFIQUE), du compositeur Tom Holkenborg, du chef-monteur son Robert Mackenzie, du chef-monteur Eliot Knapman, du superviseur effets visuels Andrew Jackson et de l'étalonneur Eric Whipp. L'équipe réunit également des collaborateurs fidèles du cinéaste comme le chef-décorateur Colin Gibson, la chef-monteuse Margaret Sixel, le mixeur son Ben Osmo, la chef-costumière Jenny Beavan et la chef-maquilleuse Lesley Vanderwalt qui ont tous remporté un Oscar pour leur participation à MAD MAX : FURY ROAD

Warner Bros. Pictures présente FURIOSA : UNE SAGA MAD MAX de George Miller, produit par Kennedy Miller Mitchell. Le film sera distribué dans le monde entier par Warner Bros. Pictures. Il sortira exclusivement en salles le 24 mai 2024 aux États-Unis et à partir du 22 mai 2024 dans le reste du monde.

NOTES DE PRODUCTION

ENTRETIEN AVEC GEORGE MILLER (Réalisateur / Scénariste / Producteur)

La genèse du projet

GEORGE MILLER : « L'intrigue de FURY ROAD se déroulait sur trois jours et deux nuits. Il s'agissait de raconter une histoire dont on devait cerner rapidement les personnages. Pour y parvenir, il fallait bien connaître cet univers. Par exemple, s'agissant de Furiosa, il fallait savoir d'où elle était originaire, dans quelles conditions elle avait vécu, ce qui avait forgé sa personnalité. Où a-t-elle acquis ses facultés ? Comment s'est-elle retrouvée en conflit avec le monde et quelles sont ses aspirations ? Du coup, il a fallu qu'on écrive l'histoire de Furiosa avant même d'entamer le tournage de FURY ROAD. On avait le scénario de FURY ROAD, mais il a fallu, d'une certaine façon, le déconstruire et revenir en arrière. On a écrit le scénario de FURIOSA, et au moment de tourner FURY ROAD, on a pu faire lire le script de FURIOSA aux acteurs et à l'équipe technique. FURIOSA ne parle pas seulement du personnage, mais du monde dont elle est originaire. Ce scénario s'est révélé précieux pour tout le monde. Et on s'est dit 'Si FURY ROAD a du succès, on pourra tourner cette autre histoire'. Neuf ans se sont écoulés depuis FURY ROAD et le nouveau film est terminé ».

L'odyssée

GEORGE MILLER : « L'histoire s'attache à un personnage entre 10 et 26 ans. Il s'agit d'une odyssée d'une quinzaine d'années. Et elle s'étale jusqu'aux événements de FURY ROAD. Ces deux films pourraient presque se suivre chronologiquement. FURY ROAD se déroulait sur trois jours et deux nuits, autrement dit sur un laps de temps très ramassé. Pour ceux qui n'ont pas vu le film, cela ne change rien. Et pour ceux qui l'ont vu, cela ne change pas grand-chose à ceci près qu'ils percevront les enjeux et les conflits qui ont nourri l'intrigue de FURY ROAD. Ces deux films composent une saga ».

« Pour l'essentiel, il s'agit d'une enfant qu'on arrache à sa famille et qui fait le serment de rentrer chez elle, quoi qu'il en coûte. Et elle passe toute sa vie à tenter d'atteindre son but. C'est une odyssée. Or tout l'intérêt d'une 'odyssée' réside moins dans les événements qui se produisent que dans leur impact sur l'âme du protagoniste. Le film raconte donc ce qui lui arrive au cours de son périple et évoque la personne qu'elle devient : Furiosa ».

La répétition du comportement humain

GEORGE MILLER : « En tant qu'êtres humains, nous répétons les mêmes schémas comportementaux, quelle que soit l'époque et quel que soit le lieu. Ce que je trouve très intéressant quand on évolue dans l'univers de la Désolation, c'est qu'on retrouve ce phénomène dans les films de la saga. Bien que les récits se déroulent dans un futur dystopique, on revient à des comportements qui sont médiévaux, ou pré-médiévaux, ou néo-médiévaux. Des comportements à l'œuvre dans les rapports propres aux structures du pouvoir, aux rapports entre les peuples, entre les groupes et les individus. Par conséquent, d'une certaine façon, on avance dans le temps tout en revenant dans le passé. Et en découvrant ces histoires aujourd'hui, on les compare nécessairement à la société actuelle et aux phénomènes que nous vivons à notre époque, car ces comportements sont quasiment les mêmes. On dit parfois qu'avec la technologie, le futur est déjà là – sauf que la technologie ne bénéficie pas à tous de manière équitable. Je crois qu'on peut en dire de même de notre rapport au monde à l'heure actuelle. Certains aspects du comportement humain sont clairement futuristes. Nous tentons de réfléchir à l'évolution de l'espèce humaine d'ici un siècle. Mais il y a aussi des aspects du comportement humain qui sont très primaires et qui n'ont pas beaucoup changé depuis des siècles, voire des millénaires. C'est tout l'éventail des comportements humains qu'on retrouve dans l'univers de la Désolation ».

L'allégorie de Mad Max

GEORGE MILLER : « Le tournage de MAD MAX a été particulièrement difficile parce qu'avec Byron Kennedy, on n'avait pas vraiment d'expérience et qu'on ne s'était encore jamais retrouvés sur un plateau de cinéma. À l'époque, je m'étais dit que je n'étais pas fait pour être réalisateur et qu'on n'avait pas tourné le film qu'on voulait. Et puis, à ma grande surprise, il a trouvé un écho dans le monde entier, et notamment au Japon où certains ont comparé Mad Max à un samouraï. En Scandinavie, on l'a comparé à un 'viking solitaire' et les Français ont parlé d'un 'western motorisé'. C'est à ce moment-là que je me suis rendu compte que l'intrigue du film était une allégorie, tout comme le western a été le genre fondateur du cinéma américain depuis l'époque du muet jusqu'aux années 60 et 70, et peut-être même encore aujourd'hui. MAD MAX était un western motorisé et donc un film allégorique. Au moment de tourner MAD MAX 2, j'avais compris les thèmes sous-jacents et cela a incontestablement nourri la dimension mythologique de ce nouvel opus. Max est devenu un archétype de héros. Ceci étant dit, c'est l'un des principaux centres d'intérêt de ces histoires. C'est pour cela qu'elles me hantent – c'est

un univers extrêmement riche et fécond. Il remplit plusieurs critères de ce qui, à mes yeux, constitue une bonne histoire ».

« Parlons maintenant de FURIOSA. Ce qui m’a toujours intéressé, c’est le fait que les personnages se révèlent dans des situations extrêmes : qui que l’on soit, quel que soit le contexte dans lequel on évolue, ce sont ces situations qui nous révèlent à nous-mêmes. Et quel que soit l’enfant que nous sommes ou avons été, nous devons trouver notre place dans le monde. Nous avons des personnes qui nous guident, nous sommes marqués par notre culture, nous avons des parents, des frères et sœurs – ce sont tous ces paramètres qui influencent notre comportement. Mais chaque individu se construit et se révèle aussi en s’opposant à tous ces paramètres. J’imagine que c’est la nature même de la dramaturgie. Et que rêver de mieux que de raconter une histoire dans ce monde dystopique et postapocalyptique ? C’est ce qui m’a vraiment donné envie de m’atteler à FURIOSA. Furiosa fait partie de ces enfants – et j’en ai connu certains – qui, très jeunes, ont des ressources extraordinaires, des facultés hors du commun, et qui apprennent très vite de leurs erreurs. Ils parviennent à trouver leur place dans le monde sans se laisser dominer ou anéantir. C’est quelque chose que j’ai toujours admiré. Je connais des gens qui ont traversé des épreuves, et qui semblent les avoir surmontées et développent des facultés extrêmement impressionnantes. Je trouve cela fascinant. Et c’est pour cette raison que nous avons choisi de raconter l’histoire de Furiosa ».

Le casting de Furiosa

GEORGE MILLER : « J’avais repéré Anya [Taylor-Joy] dans THE WITCH au moment de la sortie de FURY ROAD – elle était très jeune – et puis je l’ai revue dans un premier montage de LAST NIGHT OF SOHO que m’a montré Edgar Wright. En la voyant à l’écran, je me suis dit qu’il y avait quelque chose de captivant chez elle. Elle a du charisme, elle est déterminée, elle sait chanter et danser. Elle avait déjà toutes ces qualités qui, à mon avis, montrent qu’on a affaire à une bonne actrice. Elle était d’une grande précision sur le plan physique et donc, au bout du compte, d’une grande précision sur le plan émotionnel également. À la fin du film, j’en ai parlé à Edgar et je lui ai dit ‘Je crois qu’Anya serait formidable pour...’ Je crois bien que je n’ai pas pu aller plus loin et qu’il m’a dit ‘Vas-y, fonce ! Elle a toutes les qualités que tu recherches.’ Je n’arrivais pas à croire que je n’avais même pas évoqué Furiosa. J’ai énormément de respect pour Edgar – pour son intuition, sa méthode de travail. Il ne s’est pas contenté de me dire ‘Elle est formidable’ – il m’a encouragé à foncer. Il se trouve qu’il avait totalement raison.

Ensuite, j'ai discuté avec Anya, je lui ai envoyé le scénario, je lui ai expliqué ce qu'on cherchait à faire, et puis j'ai découvert sa personnalité. Tout comme Charlize [Theron], elle a reçu une formation de danseuse classique. Elle a fait de la moto très jeune, ainsi que de la danse. Elle a été entourée par une famille qui l'a toujours soutenue. Mais elle s'est lancée très jeune. Il y avait donc, incontestablement, beaucoup de points communs entre elle et le personnage. Qu'il s'agisse d'Anya et d'Alyla Browne [Furiosa enfant], elles ressemblent pas mal au personnage ».

Anya dans le rôle de Furiosa

GEORGE MILLER : « Anya a été une formidable partenaire dont les propositions ont enrichi le personnage – personnage qu'elle s'est totalement approprié. Indéniablement, elle a apporté une férocité au personnage, et que ce soit un trait de caractère qui lui soit propre ou pas, elle a su le trouver au plus profond d'elle-même. Je l'avais déjà senti dans ses films précédents. Et c'est quelque chose que j'ai mieux cerné en travaillant avec elle. Il y a quelque chose de résolument déterminé et de féroce chez elle. Et ça se voit à l'image. Elle n'a pas d'appréhension physique, et en y réfléchissant, je pense que c'est dans ses gènes. Et que c'est lié à son éducation et à la manière dont elle a abordé le rôle ».

Dementus

GEORGE MILLER : « Dementus est un seigneur de guerre qui bascule dans le schéma comportemental de beaucoup de figures historiques, dans de nombreuses cultures – celui de ces personnages qui ont pillé de vastes territoires, s'appropriant toutes leurs ressources – y compris leur population –, afin de conquérir d'autres civilisations. C'est un schéma qui s'est répété très souvent à travers l'histoire, et même dans les années 1950, on a vu émerger des personnages avec de telles aspirations et on en voit encore aujourd'hui. Dementus en est l'incarnation. Dans cet univers, la mobilité est un vrai facteur de survie. Du coup, il commence par se constituer une incroyable horde de motards et on comprend comment il s'y est pris : si, après l'effondrement de la société, on vivait sur un continent comme l'Australie, les populations quitteraient les villes côtières et se réfugieraient à l'intérieur des terres. Et on a moins besoin de carburant pour y parvenir si on circule en moto. C'est logique que ceux qui savent faire de la moto aient pu partir assez rapidement en emportant avec eux ce dont ils avaient besoin, mais ils n'ont pas pu se fixer dans un endroit précis. Ils se comportaient plus ou moins comme des parasites, des maraudeurs, dévorant ce qu'ils trouvaient sur leur passage ... et c'est ce qui caractérise Dementus qui a les facultés et les compétences d'un chef charismatique pour se constituer une horde de motards qui traverse la Désolation. Il lui faut être imprévisible. Il lui

faut être accessible et énigmatique à la fois. Et – qualité qu'on remarque chez beaucoup de ces chefs charismatiques – il est, à défaut d'un terme plus précis, très séduisant. Ces personnages ont de l'humour. Ils dégagent une gaieté qui peut vous charmer. Ils doivent être très doués – ils doivent être charmeurs. C'est ce qui définit Dementus ».

Chris Hemsworth

GEORGE MILLER : « J'ai entendu parler de Chris et d'une manière plutôt intéressante. À l'époque où on tournait le tout premier MAD MAX, on avait une bande d'authentiques motards qui jouaient les motards avec le Chirurgien à leur tête (campé par Hugh Keays-Byrne). Ce n'étaient pas des motards ultraradicaux et criminels à la Hells Angels. C'était juste un groupe de motards qui se baladaient sur les routes de campagne de Victoria. Si vous vous souvenez de MAD MAX, il y avait un chien du nom de Wonder Dog qui voyageait à l'arrière des motos, et le chien appartenait à tout le groupe. Plusieurs années après, l'un des membres de la bande, Dale Bensch, qui avait réalisé quelques cascades dans le premier MAD MAX, m'a montré une photo avec Wonder Dog. Parmi ces motards, il y avait ce type du nom de Hemsworth – le père de Chris. Les parents de Chris étaient tous les deux assistants sociaux et s'occupaient d'enfants victimes de violences. Ils étaient pionniers en matière de travail social ».

« Plusieurs années après, étant donné que je connaissais l'existence de Chris, on a décidé de se rencontrer. Je ne savais rien de lui. Et dès notre première rencontre, j'ai vu qu'il était extrêmement attentif aux autres et au monde, très observateur, toujours prêt à tout étudier. Il se connaissait très bien, et il était parfaitement conscient du regard des autres sur lui. On a parlé de charisme et il m'a dit 'Il faut qu'il y ait de l'humour. Il faut de l'humour pour être charismatique. On peut avoir l'air brillant sur une photo, mais c'est autre chose quand on parle ou qu'on marche – et la plupart des dirigeants, même si je suis certain qu'il y a des exceptions, ont cette capacité à séduire les foules, d'une manière ou d'une autre'. Je lui ai demandé de lire le scénario et il a immédiatement cerné le personnage. Et j'ai vu se révéler, au cours du tournage, un acteur extrêmement doué, d'une très grande intelligence, au sens le plus large du terme. Il savait non seulement ce qu'il devait faire pour incarner le personnage, mais il était parfaitement conscient de la place qu'occupait Dementus dans le contexte du récit. Il avait une perception si fine du personnage qu'à chaque fois qu'il faisait une proposition, je lui faisais entièrement confiance. Tout à coup, son intelligence n'était pas seulement utile à son jeu ou à son personnage, mais à la dramaturgie dans son ensemble. Il faisait régulièrement des propositions. Cela m'a beaucoup rappelé ma collaboration avec Mel Gibson à l'époque où il

était jeune. Chris était constamment présent sur le plateau. Il ne restait pas dans sa caravane. Il y avait sa bande autour de lui, composée pour l'essentiel de motards, et il échangeait sans cesse avec eux. Et il observait tout ce qui se passait. C'est exactement comme ça que se comportait Mel. À l'époque de MAD MAX et de MAD MAX 2, on n'avait pas de caravanes en Australie et Mel était tout le temps sur le plateau. Un jour, je me suis tourné vers lui alors qu'il était en train d'observer ce qui se passait, et je lui ai dit 'Mel, tu vas passer à la réalisation, non ?' Et il a acquiescé. Bien entendu, Mel est devenu un grand réalisateur et je retrouve les mêmes qualités chez Chris. Il comprend très bien le fonctionnement d'un tournage. Et, bien entendu, il est très doué physiquement et effectue ses propres cascades : dans la vie, il passe son temps à faire de la moto, du surf et toutes sortes d'activités physiques. Il s'imposait donc totalement dans ce rôle. Une fois que j'ai rencontré Chris, que j'ai vu comment il s'emparait du scénario et que j'ai compris son fonctionnement qui correspondait au personnage, je me suis dit que le rôle de Dementus lui revenait pleinement ».

L'incarnation de Furiosa

GEORGE MILLER : « Pour s'approprier le personnage de Furiosa, je crois qu'Anya a puisé dans sa propre enfance, dans ce qui l'a forgée, dans sa vie personnelle et sa personnalité – il y a quelque chose de très primitif chez Anya, une volonté acharnée. En tournant ce film, j'ai décelé sa détermination à faire son travail du mieux qu'elle pouvait – et cela ne m'a pas surpris, sachant qu'elle est la plus jeune d'une famille nombreuse. Anya doit beaucoup conduire pour les besoins du film. Et – sans que je sache pourquoi – elle n'avait pas le permis. Je crois qu'elle a surtout fait de la moto. Mais, quoi qu'il en soit, elle n'avait pas beaucoup d'heures de conduite et, surtout, elle n'avait pas le permis. Avant même de travailler sur ce film, elle s'est mise à la conduite. Lorsqu'elle est arrivée en Australie, Guy Norris et l'équipe des cascadeurs m'envoyaient des vidéos où on la voyait conduire, faire de la moto en roulant sur la roue arrière et exécuter d'autres figures. J'ai commencé à voir émerger la Furiosa capable de piloter n'importe quel véhicule. C'était tout aussi vrai du maniement des armes à feu. Elle apprend très vite et je crois que c'est ce qui a poussé Edgar à m'encourager à l'engager. Il était conscient de ses qualités. Elle danse et chante très bien et je me suis dit qu'à partir de là, elle pouvait s'adapter à n'importe quelle activité physique et qu'elle serait parfaitement à l'aise dans un rôle aussi physique. Tout comme Mad Max, ou Furiosa dans FURY ROAD, son personnage est très laconique. Il faut que ces acteurs soient très expressifs en se contentant d'être devant la caméra. Les mots sont surtout utilisés pour des échanges fonctionnels, et pas pour se dire des choses

personnelles. Ils ne servent qu'à transmettre des informations essentielles. Par conséquent, les personnages ne parlent pas beaucoup, mais ils ont évidemment pas mal de choses à communiquer aux autres par leur seule présence devant la caméra. Anya excelle en la matière ».

Praetorian Jack

GEORGE MILLER : « Tout comme Furiosa dans FURY ROAD, Praetorian Jack se situe assez haut dans la hiérarchie de la Désolation, sachant que le sommet est occupé par Immortan Joe. Praetorian Jack est le personnage avec qui Furiosa est totalement contrainte, par les circonstances, de faire équipe pour pouvoir espérer rentrer chez elle. Comme il le souligne lui-même dans le film, c'est un guerrier assez traditionnel. Pour survivre dans ce monde, et pour y trouver sa place, il est devenu ce guerrier talentueux qui arpente les routes en pilotant ce véhicule à la manière d'un Prétorien, au service d'Immortan Joe. Il est comparable aux autres soldats et, comme il le fait remarquer, ses parents étaient eux-mêmes guerriers et ils étaient à la recherche d'une cause noble, alors même que le monde s'effondrait, mais ne l'ont jamais trouvée. C'est ce qu'on entend régulièrement dans la bouche de plusieurs soldats : ils affirment être des militaires de carrière. Mais ils ne maîtrisent pas la cause qu'ils servent, et celle-ci n'est pas forcément noble. C'est le dilemme du soldat et on le retrouve chez Praetorian Jack. Il procure non seulement à Furiosa les ressources pour devenir une combattante, mais, une fois qu'elle est adulte, les ressources pour devenir l'Imperator Furiosa et, en définitive, une Prétorienne ».

« J'avais quelques personnes en tête une fois qu'on a engagé Anya et Chris. La formidable agent d'acteurs Nikki Barrett m'a proposé une liste de gens et, parmi ceux-ci, figuraient ses dix favoris. J'ai vu le nom de Tom Burke et ça a été immédiat. Je n'ai même pas regardé les autres noms de la liste. Comme j'avais travaillé avec Tilda [Swinton], j'avais entendu parler de Tom Burke puisque, bien entendu, Tilda travaille avec Joanna Hogg. Je l'avais vu dans THE SOUVENIR et il m'avait vraiment impressionné. Et puis, j'ai vu deux ou trois autres films qu'il a tournés, et dès que j'ai aperçu son nom, je jure que je n'ai pas regardé les autres ! J'ai appelé Nikki et je lui ai dit 'C'est Tom Burke !' Là encore, je suis content d'avoir suivi mon intuition parce qu'il a été merveilleux et qu'il s'est parfaitement intégré à l'univers du film ».

Véhicules et personnages

GEORGE MILLER « FURIOSA se déroule sur une quinzaine d'années, si bien qu'il y a d'importants sauts dans le temps et que, au fond, il s'agit de l'odyssée d'un personnage qui

traverse de nombreuses épreuves et qui acquiert toutes les facultés qui lui permettent d'atteindre son objectif : rentrer chez elle. Parmi toutes ces épreuves, il y a plusieurs scènes d'action qui gagnent en puissance au cours du film. Et s'il y a bien une chose qu'on ne peut pas faire quand on entreprend la suite, ou le prologue, d'un film qui existe, c'est de répéter les mêmes scènes qu'on a déjà vues dans l'opus précédent. Mais d'un autre côté, on a l'obligation de raconter l'histoire de la même manière. Il y a donc plusieurs séquences d'action dans ce nouvel opus, dont une, décisive, au milieu du film : la scène du 'Passager Clandestin' où Furiosa s'embarque clandestinement à bord de cet incroyable Porte-Guerre. C'est l'équivalent, dans l'univers de la Désolation, d'un somptueux vaisseau spatial capable de nous transporter jusqu'à Mars ou même au-delà ».

« Dans FURY ROAD et FURIOSA, on a bien pris soin de faire en sorte que les véhicules incarnent les personnages – ce sont des prolongements des personnages au même titre que les costumes, les coiffures et tout le reste, à l'instar des armes et de l'attirail qu'ils transportent. C'est ainsi que Max pilote son V8 Interceptor qui porte vraiment sa signature. Dementus change constamment de véhicule tout au long de la saga : il pilote d'abord son char-moto, avant de conduire un gigantesque camion monstrueux dès lors que le personnage se procure plus facilement du carburant et d'autres choses. Ça fait partie de son personnage. Mary Jabasa commence par monter à cheval, puis passe d'une moto déglinguée au Thunder Bike. Quant à Furiosa, elle finit par participer à la construction du Porte-Guerre qui a beaucoup progressé par rapport à celui qu'on voit dans FURY ROAD. Cela représente son besoin d'évasion. En devenant elle-même Prétorienne, ce Porte-Guerre se transforme en un double camion-citerne qu'elle partage avec Praetorian Jack, et qui, d'une certaine façon, est emblématique des deux personnages. Du coup, les véhicules racontent les personnages, tout comme les scènes d'action sont censées les révéler. C'est à travers ce prisme qu'on cherche à imaginer l'architecture de ces films ».

Scènes d'action et personnages

GEORGE MILLER : « Bien entendu, il y a des scènes d'action ! C'est ma drogue ! Le langage cinématographique, qui au fond n'a que 150 ans, est un langage assez nouveau. On peut l'apprendre très vite. Et c'est un langage universel : même les très jeunes enfants, quel que soit leur pays d'origine, comprennent la syntaxe du cinéma. Et pour moi, l'action, c'est du cinéma à l'état pur. C'est pour cela que je ne m'en prive pas ! C'est ce qui m'intéresse le plus – à condition que l'action soit au service des personnages. Du coup, il y a beaucoup de scènes

d'action dans FURIOSA et elles se démarquent des films précédents. À mon avis, si elles se contentaient de reproduire celles qu'on a vues dans FURY ROAD, ce ne serait qu'un exercice cynique : à chaque fois qu'un film répète des séquences qui ont fait leurs preuves, les spectateurs ne les voient plus. Il faut proposer des scènes d'action inédites qui, malgré leur singularité, donnent au public le sentiment d'être en terrain connu. Je crois pouvoir affirmer que l'action de FURIOSA répond à ces critères ».

Musique et paysage sonore

GEORGE MILLER : « Rob Mackenzie, notre chef-monteur son, et Tom Holkenborg, notre compositeur, ont travaillé ensemble très en amont. En général, on se retrouve toujours au mixage avec une rivalité entre le compositeur et le sound designer : certains affirment qu'on n'entend pas bien les sons, d'autres qu'on n'entend pas les effets, et d'autres encore qu'on n'entend pas la musique. Mais ils finissent par se fondre en un paysage sonore unique. Pour l'essentiel, la musique sert de narration interne à l'intrigue, sans anticiper la réaction du public. Je crois qu'autrefois, parfois en désespoir de cause, j'ai utilisé la musique dans mes films pour insister sur telle ou telle émotion que le spectateur était censé ressentir parce que je n'étais pas certain qu'il la ressentirait. Ce n'est pas la fonction de la musique. En tant qu'outil de narration, la musique capte ce qui est spécifique au personnage et, lorsque c'est nécessaire, indique au spectateur que la spécificité du personnage devient universelle – ou, en tout cas, le lui suggère. On part toujours, au cinéma, de la spécificité d'un personnage pour aborder des thèmes plus universels. Et, à mon sens, c'est là toute la force de la musique ».

ENTRETIEN AVEC DOUG MITCHELL (Producteur)

L'envergure du projet

DOUG MITCHELL : « FURIOSA est un projet de grande ampleur. Quand George entreprend de tourner une scène d'action, il est accompagné par Guy Norris et 200 cascadeurs. Dans ce film, la plus grosse scène d'action dure une quinzaine de minutes, mais elle sert à faire avancer l'intrigue. Au total, on a une symphonie d'action soigneusement orchestrée, une sorte de concert de rock'n'roll sur fond d'affrontements titanesques, qui démarre à la première attaque et qui se poursuit sur le même tempo. C'est une séquence qui bénéficie de la capacité de George à chorégraphier une scène d'action de manière captivante ».

Anya dans le rôle de Furiosa

DOUG MITCHELL : « Anya s'est engagée corps et âme dans le projet avant même la prépa. Elle était totalement partante et d'un professionnalisme extraordinaire. Elle a travaillé avec une grosse équipe de coachs. Elle a vraiment dû suivre un entraînement très strict, très exigeant, à la fois sur le plan de la condition physique, mais aussi pour savoir conduire les véhicules et les motos. Elle a ainsi travaillé avec plusieurs professionnels – un coach personnel, un entraîneur pour l'action, un entraîneur pour les combats, un entraîneur pour le pilotage des véhicules – et elle y a pris un immense plaisir. Elle s'est engagée à fond et a suivi tous ces apprentissages pour être en mesure de livrer une formidable prestation ».

Chris dans le rôle de Dementus

DOUG MITCHELL : « Ce qui m'a vraiment intéressé, c'était d'assister à la rencontre entre Chris et George et à la tournure de leur conversation. Quand ils ont commencé à parler des méchants, il lui a expliqué que ce n'était pas qu'une bande de braillards, passant leur temps à courir partout et à trancher la tête de leurs ennemis, même si c'était le cas pour certains. Mais la plupart d'entre eux ont une caractéristique commune : ils sont souvent charismatiques et attachants. Et je crois qu'entre George et Chris s'est imposée l'idée d'aller à l'encontre des stéréotypes. Car si on est un sale type, on essaie de le cacher, comme on le voit dans le film. Chris était à 100% favorable à cette idée, avant même que George ne lui en parle. Et il l'a fait pour de bonnes raisons : la force du récit et son respect pour le travail de cinéaste de George ».

« Je pense que la folie de Dementus est décuplée en raison d'un traumatisme qu'il n'a jamais surmonté. Malgré sa soif de vengeance, sa souffrance n'a fait que s'exacerber et s'amplifier. Il y a un manque chez lui qui n'a jamais été comblé et il en joue avec un certain humour. À travers son interprétation, Chris fait de Dementus un personnage attachant, bien que ses actes soient impardonnables. Et on ne sait pas vraiment pourquoi il se comporte ainsi. Mais il y a une souffrance chez lui qu'il réussit à camoufler. Ce que je veux dire par là, c'est que s'il souffre, il s'en moque. Au bout du compte, il n'a pas suffisamment de sens moral pour se rendre compte qu'un meurtre, que ce soit pour faire un exemple ou donner une leçon, n'est pas acceptable ».

La singularité de FURIOSA

DOUG MITCHELL : « FURIOSA est un film à part entière, mais il est tout de même lié à la saga MAD MAX, non seulement en raison de son titre, mais aussi de la spécificité des scènes d'action. Nous avons de tout nouveaux véhicules, totalement à part. Le Porte-Guerre a été considérablement amélioré, même si l'action se déroule chronologiquement avant les

événements de FURY ROAD. C'est un véritable monstre d'acier. Une attaque aérienne se produit au cours de laquelle un motard à bord d'une sorte de zeppelin descend du ciel et balance des bombes sur les War Boys qui défendent le Porte-Guerre – l'arrière est équipé d'une sorte de masse médiévale qui tourne et qui assomme les motards qui tentent de grimper à son bord. On dirait une forteresse – un vaisseau qui transporte de précieuses marchandises et qui traverse le désert, armé jusqu'aux dents grâce aux War Boys. Comme toujours dans un film de la saga, l'équipe de cascadeurs était à bord – je dirais qu'il y avait environ 200 cascadeurs. Le tournage de cette séquence a pris 78 jours et on changeait de décor ou de mise en place 3 à 4 fois par jour. L'endurance et le talent des cascadeurs sont tout simplement époustouffants ».

Cascades et sécurité

DOUG MITCHELL : « Guy Norris, son équipe et le coordinateur sécurité n'avaient qu'une priorité : la sécurité. Faire en sorte que personne ne soit blessé. Quand on tourne ce genre de scène, personne ne cherche à faire le malin en se demandant qui est capable de sauter de l'engin le plus impressionnant. Tout est fait de manière progressive et rationnelle. Et on suit un plan préétabli que George a mis au point avec Guy en se servant du système Toybox. On essaie de tourner une séquence qui ne s'appuie pas sur les effets visuels – on ne s'en servira que si la sécurité est en jeu ou si on peut améliorer le rendu de la scène. Je crois que si la saga MAD MAX continue autant à captiver les spectateurs, c'est parce qu'elle dégage une forme de sincérité et de réalisme. Chacun, dans son domaine, contribue à l'ensemble à partir du récit imaginé par George ».

ENTRETIEN AVEC ANYA TAYLOR-JOY (Furiosa)

Des auditions très concluentes

ANYA TAYLOR-JOY : « On était en plein confinement et j'ai reçu un SMS d'un réalisateur avec qui j'avais travaillé, Edgar Wright, qui me disait 'George Miller aimerait te parler', et j'ai tout de suite senti comme un courant électrique me traverser le corps ! On a commencé par se parler via FaceTime, uniquement pour apprendre à se connaître. Il me posait toutes sortes de questions énigmatiques : Est-ce que j'étais à l'aise sur une moto ? Est-ce que j'étais prête à faire mes propres cascades ? Et il a ajouté 'Je vais tourner le prologue de FURY ROAD, où on raconte l'histoire de Furiosa, et j'aimerais te faire passer une audition pour le rôle. J'aimerais que tu prononces un discours issu du film NETWORK, MAIN BASSE SUR LA TÉLÉVISION'. J'étais folle de joie, d'abord parce que j'adore cette saga, si bien que la

perspective de participer à cet univers m'enthousiasmait ! Et puis, quand j'ai lu le scénario de NETWORK, j'ai compris pourquoi George m'avait confié ce projet. Dans la scène qu'il voulait que je joue, un présentateur encourage les téléspectateurs à se battre pour des causes justes car le monde où ils évoluent est diabolique. Je crois que je lui ai envoyé deux ou trois prises, et ensuite George m'a appelée pour me faire de toutes petites remarques. En fonction de ses commentaires, je refaisais la scène et on rectifiait le tir en temps réel. Je n'oublierai jamais le moment où j'ai appris que j'avais décroché le rôle ! C'était irréel. Je me souviens du jour où l'info a été postée sur Internet. J'étais dans mon appartement, toute seule, à Belfast où je tournais THE NORTHMAN, et je me suis mis à tourner en rond en criant. J'étais folle de joie ! »

Comment s'approprier le personnage

ANYA TAYLOR-JOY : « Je crois qu'il faut s'approprier le personnage. On peut rester fidèle aux fondements d'un personnage, tout en y injectant sa propre personnalité. Dès que j'ai lu le scénario, je me suis dit que j'avais beaucoup de chance. Je n'ai eu ce sentiment que trois fois. La première fois, c'était pour mon tout premier film, THE WITCH, mais je ne me suis rendu compte que le personnage de Thomasin me correspondait totalement qu'à la fin du tournage. Ensuite, pour Beth, dans *Le Jeu de la dame*, j'étais consciente que c'était le genre d'histoire que je pouvais raconter parce que j'avais l'impression d'être en avance sur le récit et que je pouvais le raconter avec du recul. Dès que j'ai lu FURIOSA, je me suis tout de suite dit que c'était l'un de ces projets où j'aurais du mal à me dissocier du personnage, que j'aurais le sentiment d'être moi-même plongée dans cet univers, et que l'univers de la Désolation allait me sembler palpable. Je crois donc que je n'ai pas beaucoup réfléchi à la manière de m'approprier le personnage : Furiosa m'a tout simplement semblé tangible, réelle ».

Un rôle fusionnel

ANYA TAYLOR-JOY : « Je me souviens qu'au tout début, on avait de très longues conversations avec George pendant quatre ou cinq heures, et un jour, il m'a demandé de justifier la raison pour laquelle on s'engageait dans ce projet. 'Tu dois me dire, en quelques mots, pourquoi on tourne ce film'. Pour moi, il s'agit d'un conte moral. Il se déroule dans un univers fascinant, d'une beauté hors du commun, auquel chacun a contribué sur le plan artistique. Mais la réalité de cet univers n'est pas si éloignée du nôtre, et c'est ce qui m'a poussée à vouloir raconter cette histoire et qui m'a permis de comprendre le fait que Furiosa soit légitimement obsédée à l'idée de revenir à la Terre Verte. Je crois que c'est un enjeu dont les gens ne vont pas tarder à prendre conscience, si ce n'est déjà fait : l'impératif de protéger notre planète. En

matière de travail d'acteur, j'ai tellement d'affection et d'admiration pour Furiosa – et elle me tient tellement à cœur – que je voulais seulement que mon jeu soit le plus juste possible. J'étais sous l'emprise de Furiosa et c'était donc difficile de m'en affranchir. J'espère que cela signifie que mon interprétation était convaincante parce que tout ce qui m'importait, c'était de raconter l'histoire de ce personnage avec authenticité ».

L'entraînement

ANYA TAYLOR-JOY : « À ce jour, je n'ai toujours pas le permis de conduire. Je sais faire un freinage à 180° [consistant à foncer à toute vitesse, puis à actionner le frein à main pour que le véhicule s'immobilise en effectuant un demi-tour, NdT], mais je ne sais pas faire de créneau ou conduire sur l'autoroute. Mon apprentissage de la conduite a été très différent de celui de la plupart des gens. J'étais très séduite par la dimension physique du rôle. Je voulais réaliser autant de cascades que possible et George m'y a beaucoup encouragée. Du coup, j'ai commencé à m'entraîner un an avant le début du tournage aux côtés de ma formidable doublure cascades, Hayley Wright. On a suivi exactement le même entraînement. Je n'ai jamais été très à l'aise sur un vélo, si bien que me retrouver du jour au lendemain sur une moto était un vrai saut dans l'inconnu. J'ai eu beaucoup de chance de pouvoir m'initier avec les meilleurs experts, et je fais désormais partie d'une formidable communauté de cascadeurs, car tous ces gens ont été extrêmement bienveillants et généreux de leur temps avec moi. Il fallait que j'apprenne à piloter une moto, que je sache évoluer d'une 150 cm³ à une 450 cm³, que j'apprenne à me sentir totalement à l'aise au volant, parce qu'au fond, il s'agissait d'atteindre mes objectifs. Et puis, j'ai fait une incroyable remise en forme. Le plus fou, c'est que j'ai fait plus d'exercices physiques au cours de l'année qui a précédé le tournage que pendant le tournage à proprement parler. Et pourtant, j'étais plus en forme que jamais, et c'était d'autant plus important que piloter un Porte-Guerre mobilise ses moindres muscles. Le trajet que j'avais à faire pour aller sur le plateau et le tournage de mes scènes ont fait office d'entraînement physique, et je suis assez fière de ma condition physique à ce moment-là ».

Une héroïne d'action qui parle peu

ANYA TAYLOR-JOY : « En tant qu'actrice, en tant qu'artiste, j'essaie toujours de me dépasser moi-même, et c'est ce qui me permet d'être capable de jouer, d'être à la hauteur. Le fait que Furiosa ne parle pas beaucoup ne m'a jamais gênée parce que j'avais le sentiment que cela faisait partie du personnage. C'était très légitime qu'elle soit taiseuse. Concrètement, pour moi, il s'agissait de m'appuyer sur ma gestuelle, sur mes regards, sur mes respirations, pour

exprimer des choses. Cela m'a ouvert tout un nouvel univers de jeu d'acteur car je devais rester dans un certain périmètre. Il fallait que je sois inventive dans ma manière de raconter cette histoire. C'est ce qui rendait les grandes scènes d'autant plus libératrices, et cela correspondait très bien au personnage. Quand on y réfléchit, elle a très peu de marge de manœuvre pendant la plus grande partie du film. Elle est patiente et accepte le moindre petit changement dans sa situation pendant très longtemps. Quand elle a enfin plus de pouvoir, j'ai, moi aussi, ressenti cette émancipation. Il fallait que j'explose dans les premières prises et c'était dément ».

La détermination de Furiosa

ANYA TAYLOR-JOY : « Je la trouve totalement déterminée. Quand elle se met en tête de faire quelque chose, elle met tout en œuvre pour y parvenir. Cela commence très tôt... Parfois, je me demandais ce qui se serait passé si elle n'avait pas été enlevée dans la Terre Verte. Elle aurait sans doute mené une vie heureuse et aurait été tranquille. Mais ce n'est pas ce qui l'attendait. Elle a été kidnappée. Et dès l'instant où elle comprend que dans la Désolation, on ne pardonne pas la bienveillance, elle fait une promesse à sa mère. C'est la seule chose qui compte : 'Peu importe le temps que ça te prendra, peu importe ce que tu dois faire, reviens en Terre Verte'. Ce qui me fascine dans l'histoire que George a imaginée, c'est qu'à partir du moment où elle comprend que c'est de moins en moins probable, ça ouvre la boîte de Pandore : elle ne sait plus comment canaliser sa détermination et son énergie. Dès lors, tout cela excite Dementus. Elle projette toute sa souffrance, toute sa détresse – tout – sur ce seul homme ».

La force des circonstances

ANYA TAYLOR-JOY : « Au cours de mes premières discussions avec George, certaines expressions revenaient constamment. Par exemple, 'la survie dans des conditions extrêmes révèle la vraie nature d'une personne', et cela nous a servi de boussole. Quelle est la véritable nature de chacun de ces personnages... étant donné que la survie dans des conditions extrêmes permettra de la révéler ? Une autre expression qu'il répétait était 'Furiosa apprend tout du premier coup'. Elle apprend vite car autrement, dans la Désolation, on ne survit pas : on n'a pas de deuxième chance. Elle est extrêmement douée et observatrice et trouve toujours le moyen de se rendre utile, et c'est que lui donne une véritable opportunité, par la suite, quand elle prend rapidement conscience de la hiérarchie qui règne dans la Citadelle. Elle comprend qu'elle a toute sa place dans ces extraordinaires machines, à l'exemple du Porte-Guerre. George voulait que je comprenne le fonctionnement de ces machines – et comme je dis toujours, à chaque fois que je vois le Porte-Guerre, sachant tout ce que j'ai appris, je suis époustouflée ».

L'évolution de Furiosa

ANYA TAYLOR-JOY : « Au début du film, Furiosa s'est déguisée en garçon et contribue à construire le Porte-Guerre parce qu'elle veut s'y cacher pour s'y embarquer clandestinement. Son plan consiste à rassembler des vivres et à faire en sorte d'attirer l'attention le moins possible. Elle se dit 'sois discrète, car si tu parles, ta voix trahira le fait que tu es une fille. Tâche de rester en vie suffisamment longtemps pour que tu aies une nouvelle chance une fois que tu seras sortie de là.' Et je crois que la séquence 'Un passager clandestin en route vers Nulle part', comme George l'a surnommée, est spectaculaire dans tous les sens du terme : on l'a tournée en neuf mois et ne serait-ce que cette durée hors normes est spectaculaire. On constate qu'elle a acquis des facultés et on la découvre sous un nouveau jour à travers cette séquence d'action. C'est d'ailleurs la première fois qu'elle peut enfin être elle-même. C'est la première fois qu'elle ne se cache pas en cherchant à s'en sortir. Dès lors, elle n'a plus le temps de se cacher. À partir du moment où elle rencontre Praetorian Jack – qui la décontenance car il est bienveillant avec elle et lui offre une opportunité, attitude qui va totalement à l'encontre des usages de la Désolation –, elle monte en grade. Elle devient elle-même Prétorienne et je crois qu'à ce moment-là de sa vie, elle ne s'est pas sentie aussi bien depuis longtemps. Elle est profondément aimée et respectée par quelqu'un en qui elle a confiance pour l'aider à atteindre son objectif. Je crois que Praetorian Jack est le seul en qui elle a autant confiance qu'elle a confiance en elle-même. Elle sait qu'il la soutient, qu'il veille sur elle et qu'ils forment une équipe plus efficace que si elle était toute seule. C'est un moment intéressant parce qu'il y a une part d'elle-même qui souhaiterait qu'elle reste avec lui dans la Citadelle. Mais comment oublier sa seule raison de vivre – autrement dit, revenir en Terre Verte et exaucer le vœu de sa mère –, comment oublier sa promesse, son serment ? Je trouve que c'est une période intéressante de son parcours de jeune femme, à un moment où elle a conscience de ses facultés, où elle se sent bien et protégée ».

Le bras

ANYA TAYLOR-JOY : « La perte de son bras et la construction d'un bras mécanique sont extrêmement importantes, mais moi, c'est toute la légende qu'il y a autour qui m'a intéressée. Dans cet univers, le fait d'être humain – et donc organique – est un inconvénient. Tout le monde vénère les machines et Furiosa se transforme elle-même en machine. C'est ce qui contribue à bâtir une mythologie autour d'elle. Les gens ne s'adressent plus à elle de la même façon et c'est le début d'une nouvelle période qui se poursuit dans FURY ROAD, dans le sens où elle est

indomptable et ne travaille pour personne. Elle est sa propre création et n'obéit qu'à ses propres principes moraux et à ses propres lois ».

La collaboration avec George Miller

ANYA TAYLOR-JOY : « Je n'ai qu'amour, respect et admiration absolus pour George Miller. Je l'aime de tout mon cœur, et c'est l'homme le plus doux, le plus bienveillant, le plus affectueux que je connaisse. Je crois qu'on se retrouve beaucoup l'un dans l'autre, car il a un certain goût pour la folie – et moi aussi. Du coup, quand je suggérais quelque chose de grotesque ou de gore, au lieu de me regarder comme si j'étais cinglée, il me répondait 'Oui, c'est formidable'. C'était génial parce que je crois bien que les gens ne s'attendent pas à ça de ma part. Je suis très sensible à l'affection et à la compassion qu'il m'a témoignées. Et une fois encore, il y avait très peu d'écart entre le personnage et moi, et il en a vraiment tenu compte. Si, dans une scène, je n'étais pas censée pleurer, mais que je me mettais quand même à sangloter spontanément, il me laissait le temps de reprendre mes esprits et pleurer. Il était touché que je me sente aussi proche du personnage. Je crois que beaucoup de gens auraient sans doute trouvé cela étrange, mais il ne m'a jamais fait me sentir bizarre. Je lui en suis très reconnaissante ».

Le cerveau à l'œuvre

ANYA TAYLOR-JOY : « George est incroyable parce qu'il vous consacre un mois de... pas de répétitions... mais un mois de discussions. Dès que je l'ai rencontré, j'ai dit à mes parents 'J'adore travailler avec cet homme parce que j'ai l'impression d'être étudiante à l'université.' Il fallait que je me justifie, encore et encore et encore. Il fallait que je justifie chacune de mes suggestions. C'était indispensable pour espérer le faire changer d'avis. Il y avait une notion, qui est souvent évoquée de manière impropre – la rage féminine – et j'y tenais vraiment. J'ai lu bon nombre de scénarios où des personnages féminins sont traités de manière indigne et, en guise de réaction, se contentent de garder le silence et de verser une larme... Cela ne correspond pas à la réalité. Nous sommes des êtres humains. Nous avons des sentiments. Nous nous mettons en colère. Nous voulons parfois nous battre, surtout s'agissant de ce personnage, dont l'univers tout entier est physique. C'est vraiment un aspect pour lequel j'ai milité parce qu'il me tenait vraiment, vraiment à cœur. Et quand George s'en est rendu compte, il m'a dit 'Très bien, je comprends. Je comprends parfaitement.' Il faut voir que cet homme pilote trois énormes équipes. Je n'ai jamais vu quelqu'un d'aussi méticuleux pour tout, et pour toutes ses décisions. J'ai une immense admiration pour lui. Le moindre élément visible à l'écran a été soupesé, vérifié, approuvé, revérifié par George Miller. Je le trouve profondément galvanisant ».

Un opéra rock flamboyant

ANYA TAYLOR-JOY : « Le style de mise en scène de George me fait penser à un opéra rock. Il y a un rythme, une cadence, que j'apprécie énormément car j'ai été moi-même danseuse, si bien que je joue souvent de manière rythmée. Très en amont, on a beaucoup parlé des scènes d'action, non pas pour que l'action soit gratuite, mais pour qu'elle contribue à faire découvrir les personnages. Je n'avais jamais envisagé une scène d'action sous cet angle jusque-là. J'ai trouvé ça épatant et cela s'est vérifié pendant le tournage. Je crois qu'on peut sentir le personnage se déployer au cours d'une scène d'action de 15 minutes. C'est très fort. Le film dépasse la notion de spectacle, si bien que je n'ai même pas de mot pour le qualifier. Spectaculaire dans son ampleur, dans son ambition, dans ses émotions, dans ses scènes d'action. C'est un film de très grande envergure et je crois qu'il y en a pour tous les goûts. Je crois que le spectateur va s'embarquer dans un périple déjanté qui va l'épuiser, mais aussi lui faire du bien car il a quelque chose de cathartique. J'espère que les jeunes femmes se diront, après avoir vu le film, qu'elles sont plus fortes qu'elles ne le pensent, qu'elles ont plus de force qu'elles ne le pensent, et qu'elles peuvent déplacer des montagnes. La pression est très forte, mais elles vont s'en sortir ».

ENTRETIEN AVEC CHRIS HEMSWORTH (Dementus)

Les débuts

CHRIS HEMSWORTH : « Je me souviens que j'étais à Londres pour un tournage. Je suis allé au cinéma où j'ai vu FURY ROAD et j'ai aussitôt appelé mon agent pour lui dire que c'était le meilleur film que j'aie vu depuis longtemps. Je crois que c'était la première fois, depuis le début de ma carrière d'acteur, que je ne m'attachais pas à la fabrication du film. Car ce qui est un peu dommage, c'est que dès qu'on commence à travailler dans le cinéma, on en connaît tous les secrets, tous les rouages – et pourtant, en voyant FURY ROAD, j'étais tellement absorbé par l'histoire, par l'expérience cinématographique, que j'ai totalement oublié les questions habituelles que je me pose : Comment ont-ils tourné ce plan ? Comment ont-ils filmé cette scène ? À quoi pensait cet acteur ou cette actrice ? Etc. J'étais tout simplement plongé dans le film comme n'importe quel spectateur. Et j'ai donc appelé mon agent et je lui ai dit 'Il faut que je travaille avec ce réalisateur'. C'était deux ou trois ans avant que je sois contacté pour ce rôle. Et comme si tout était lié, me voilà aujourd'hui ! »

Une expérience nouvelle

CHRIS HEMSWORTH : « FURY ROAD se résumait à une seule et longue course-poursuite, où il y avait certes des personnages, une intrigue et de l'émotion, mais qui se déroulait sur fond d'une incroyable poursuite – alors que ce film se déroule sur une quinzaine d'années. Il y a plus de dialogues, et l'écriture de George [Miller] et de Nico [Lathouris] possède une dimension shakespearienne. Je crois d'ailleurs qu'il y a un peu plus de dialogues que dans tous les autres chapitres de la saga MAD MAX. Il a fallu que j'apprenne des discours, que je les comprenne, que j'en apprenne le rythme, et cela se démarquait donc des autres opus. En général, George réussit formidablement à nous dire qui sont les personnages à travers un regard, un mot, une phrase. Ici, le film se sert beaucoup plus de la langue et des dialogues pour fouiller les personnages, et cela me réjouissait. J'en ai parlé à George et il m'a dit 'On ne peut pas refaire la même chose. Même si le précédent film était très réussi, le spectateur veut découvrir quelque chose de différent. Il mérite quelque chose de nouveau.' Et c'est ce qu'il a fait. C'est une autre manière singulière d'évoluer dans l'univers de MAD MAX ».

Dementus

CHRIS HEMSWORTH : « Dementus est un personnage complexe. C'est un pur produit de cet univers – de la réalité violente et âpre de la Désolation. Il a été manipulé et forgé par son parcours, et je crois que sa vie a été une longue tragédie, marquée par la souffrance, la peur, le deuil. C'est ce qui définit la Désolation où tout est aride et désespéré. On survit au jour le jour. On ne se projette pas à six mois de distance, ou même à deux semaines... On ne pense qu'à ses chances de passer la journée, ou la nuit, car tout ce qui vous entoure est susceptible de vous tuer. Dementus est donc un être violent. Comme la plupart des gens qui ont une mentalité de dictateur, il a tendance à exhiber sa violence pour susciter la peur et exercer son emprise sur les autres. Il se comporte de cette façon avec ceux qu'il dirige, mais aussi avec les tribus de la région qui s'affrontent. C'est une bête de scène et il se considère comme une sorte de sage, de porte-parole avisé de la Désolation. Les membres de son gang lui sont loyaux et lui vouent une forme de culte, et il règne d'une main de fer. Mais j'espère que les spectateurs percevront sa profondeur – non pas que je cherche à justifier ses décisions – afin de mieux comprendre pourquoi il se comporte comme ça et pourquoi il commet des actes en apparence aussi terribles, aussi violents. À ses yeux, il s'agit de survivre. Grâce à lui, Furiosa s'endurcit. Il lui explique que c'est dans son intérêt. C'est sans doute dur et tragique, mais elle sera désormais en mesure de surmonter toutes les épreuves qui l'attendent ».

« Ensuite, leurs rapports se tendent de plus en plus. Au départ, il voit chez elle une forme d'innocence et de pureté et elle incarne, à ce titre, ce qu'il a perdu. Il trouve qu'il y a quelque chose de mystique chez elle parce qu'elle vient de la Terre Verte, et je crois que cela éveille un soupçon d'humanité chez lui. Il se dit peut-être qu'elle lui rappelle une autre époque de sa vie, son enfance, sa jeunesse, avant qu'il ne soit lui-même victime de violence. Il est très intrigué par elle – fasciné, épris – et puis il a quasiment une relation paternelle avec elle. Je ne sais pas ce que Furiosa éprouve pour lui, mais je crois que, à ses yeux, il se dit que c'est son devoir, en tant que figure paternelle, de prendre soin d'elle et de la préparer à ce qui les attend. À ses yeux, il agit de manière juste. Le danger quand on joue un méchant, c'est de l'envisager uniquement sous un angle malveillant. Ce type a un côté flamboyant, ce qui m'a amusé. Avec George, on a beaucoup discuté – on s'est parlé pendant des mois avant le tournage – du passé de ce personnage et de la complexité de sa personnalité. Au bout du compte, aux yeux du personnage, chaque acte violent qu'il commet part en réalité d'une bonne intention ».

Comment s'approprier le personnage

CHRIS HEMSWORTH : « On cerne un personnage de manière progressive. Dans certains cas, je le cerne dès que je lis le scénario, et puis, dans d'autres cas, ils mettent du temps à prendre forme dans mon esprit. On découvre certains détails et on se dit 'voilà qui pourrait être intéressant, ou différent, ou nouveau et fidèle au personnage'. J'ai consacré beaucoup de temps à m'imprégner du scénario avant le tournage, beaucoup plus que sur la plupart de mes films précédents. Et pendant un bon moment, je ne comprenais pas du tout le personnage. Dans les mois qui précédaient le tournage, j'ai commencé à être stressé. Je n'avais toujours pas cerné sa nature. À chaque fois que je lisais mon texte, il me rappelait Thor ou d'autres personnages que j'ai interprétés. Je souhaitais que le personnage soit agressif, vif, belliqueux, odieux. Et puis un jour, j'étais dans un parc avec mes enfants en train de regarder des mouettes se battre pour quelques chips et la nourriture que les gamins leur lançaient. Et les oiseaux se sont mis à pousser des cris en s'affrontant et cette scène m'a trotté dans la tête. Je ne dirais pas que je me suis entièrement inspiré d'une mouette pour interpréter le personnage, mais ça a joué ».

« Et puis, un autre jour, j'écoutais des courses de chevaux [*il s'exprime en imitant le phrasé d'un commentateur*] 'La casaque bleue est en tête !' Le côté nasal de la voix du commentateur m'a frappé et j'ai continué à l'entendre par la suite, et cela a nourri le personnage. Je me souviens que mon grand-père avait ce côté perché dans la voix, mais il vivait en Australie il y a quarante ans. J'ai donc regardé de vieux films australiens, j'ai écouté de vieilles interviews et

je me suis nourri de choses et d'autres. Et puis, deux semaines environ avant le début du tournage, j'ai identifié le timbre de voix et j'ai dû travailler très dur pour le conserver. J'avais le sentiment qu'il s'agissait d'un type nerveux, tendu. Je tenais à m'éloigner le plus possible de la voix que j'avais mise au point pour Thor avec Kenneth Branagh, qui était une voix plus apaisante, plus discrète. Je voulais que la voix soit troublante, dérangeante, qu'elle se situe quelques décibels au-dessus des autres, comme s'il n'entendait pas bien parfois. C'est le genre de voix qui a un côté odieux et agressif. Comme une mouette ».

Les qualités qui distinguent George Miller

CHRIS HEMSWORTH : « L'humilité et la grâce le caractérisent en toute occasion. Chacun a de l'importance à ses yeux, chacun compte, chacun peut s'exprimer, chacun a l'occasion de faire des propositions et il a une véritable curiosité pour les autres. Il arrive qu'on discute avec lui et qu'il se rende compte qu'il y a quelqu'un d'autre dans la pièce. Il lui demande alors comment il s'appelle et d'où il est originaire. Je pense que c'est grâce à cette curiosité qu'il réussit à raconter des histoires avec autant de force et d'émotion. Il y a tout un tas de détails que la plupart d'entre nous ne remarquons pas et qui en disent long sur lui – et c'est le genre de chose qu'il explore. On croit comprendre quelque chose et puis il vous en donne un autre point de vue et vous vous dites 'Incroyable ! Je ne l'avais jamais envisagé sous cet angle !' On se rendait compte qu'il existait une centaine de manières de raconter cette histoire et qu'il était important de rester ouvert à ce vaste champ des possibles. C'était tellement merveilleux de voir cet homme si bienveillant que chacun, sur le plateau, avait envie d'être présent et de se donner à fond. Il possède ces qualités singulières. La plupart des gens qui sont dans une position de leadership cherchent à intimider les autres et à être dans la domination, alors qu'il a une approche résolument inverse – bienveillance, ouverture, esprit d'équipe ».

L'interprétation de Dementus

CHRIS HEMSWORTH : « J'ai joué des méchants dans des environnements plus modestes, et je n'ai jamais interprété un personnage, comme Dementus, qui a un tel impact sur la narration du film dans son ensemble. C'était un vrai bonheur. Avoir la possibilité de cerner un méchant du début à la fin – connaître son histoire, son passé, tous les détails auxquels j'avais accès – était inédit pour moi. Je ne sais pas si j'aspirais réellement à camper un personnage pareil, mais on est toujours à l'affût d'un projet qui puisse réveiller sa passion. En tout état de cause, la première fois que j'ai découvert le scénario, il a ravivé quelque chose en moi que je n'avais pas ressenti depuis très, très longtemps. C'est un sentiment que j'ai éprouvé depuis ma lecture

jusqu'à la fin du tournage et qui ne m'a pas lâché – et je suis sûr qu'il restera en moi pendant quelques années encore ».

ENTRETIENS AVEC TOM BURKE (Praetorian Jack), CHARLEE FRASER (Mary Jabasa), LACHY HULME (Rizzdale Pell / Immortan Joe)

Le rôle de Praetorian Jack

TOM BURKE (Praetorian Jack) : « Le terme de Prétorien est le titre officiel des gardes du corps d'Immortan Joe, mais ceux-ci sont répartis en fonction de leur spécialité. Le rôle de Jack, pour l'essentiel, consiste à piloter le Porte-Guerre car il y excelle et que c'est un enjeu majeur des machinations de la Citadelle. Toute la vie de Praetorian Jack se joue au sein de la Citadelle et de l'univers de la Citadelle – Moulin à Balles et Pétrouville – dans ce périple triangulaire incessant d'un endroit à l'autre. Il nous rappelle Max. C'est un outsider de l'intérieur, en tout cas à mes yeux. George m'a fourni les fondements de son parcours – il est originaire d'une famille de militaires qui connaissait Immortan Joe avant qu'il ne devienne Immortan Joe. Après l'effondrement, s'est manifestée une volonté farouche de s'emparer de la Citadelle : on estimait que c'était un endroit sûr sans vraiment savoir de quel genre d'endroit il s'agissait. Je me suis raconté que son passé était lié à ces événements, et que ses meilleurs souvenirs d'enfance ont trait aux moments passés sur cette route. C'est ce qui m'a permis de comprendre pourquoi il prend autant de plaisir à se trouver dans le Porte-Guerre – c'est vraiment une source de réconfort ».

« Le Porte-Guerre est incontestablement un personnage à part entière. George disait qu'il s'agit d'un engin 'totémique' et qu'il se rattache à la dimension religieuse de l'univers d'Immortan Joe. C'est comme un temple sur roues, magnifique à voir, tout de chrome et d'acier. Le degré de détails dans l'habitacle est époustouflant. Le levier de vitesse semble sculpté dans un fémur et le volant est orné d'un énorme crâne, avec une grenade dans la bouche, fabriquée à partir de boulons et de vis ».

Furiosa et Praetorian Jack

TOM BURKE (Praetorian Jack) : « À un moment donné, sans que je me souvienne comment on est arrivés à parler de ça, on a évoqué cette citation : un intellectuel, c'est celui qui se rend compte qu'il y a plus important que le sexe. On est partis là-dessus et on s'est dit qu'un intellectuel dans la Désolation, c'est celui qui sait qu'il y a plus important que la survie – et je

pense qu'au fond, c'est l'humanité. Je pense que Jack en est un peu conscient. Quand il rencontre Furiosa, il en prend davantage conscience encore, surtout quand elle lui explique qu'elle doit se rendre quelque part. Au départ, quand ils concluent leur pacte, il lui dit que c'est un mirage. 'Dans quelques années, on aura la liberté de poursuivre les mirages'. Au cours de leur relation, il se met à croire dans ce lieu vers lequel elle se dirige et il a envie de l'aider à le trouver. À un moment donné, il a même envie de s'y rendre avec elle. Au début du tournage, on l'envisageait davantage comme un garçon qui veut raccompagner une fille chez elle, d'une manière très simple, même si cela peut sembler un peu vieillot. C'est ce qui me permet de me dire qu'il existe dans ce monde – et ce n'est pas facile d'exister dans ce monde – mais il s'est rendu compte de ce qui était faisable. Et je crois qu'elle lui offre la possibilité de vivre une toute autre vie, et c'est considérable pour lui ».

La chorégraphie des scènes d'action

TOM BURKE (Praetorian Jack) : « L'une des plus grosses scènes d'action est celle de la Passagère clandestine : elle faisait 42 pages dans le scénario et elle dure une quinzaine de minutes à l'écran. Dans le script, l'action est délibérément détaillée si bien qu'elle est facile à suivre. Mais je ne savais pas bien à quoi m'attendre au moment du tournage. J'ai déjà tourné quelques scènes de courses-poursuite et j'y avais pris du plaisir. En général, on arrive sur le plateau, on passe la première moitié de la journée à tourner les plans larges, puis on tourne les plans rapprochés et on passe à une autre scène. Sur FURIOSA, on consacrait une journée entière à trois plans différents qui duraient entre 7 et 9 secondes au mieux, et au moment où ces plans étaient prêts à partir au montage, on se retrouvait avec deux ou trois secondes utiles et parfois moins. J'ai adoré ces journées-là. Il faut réfléchir à deux ou trois choses à la fois, parfois plus – de temps en temps, on a une ligne de dialogue pendant la scène – mais c'est très rythmique. C'est un travail assez technique. On nous repassait les scènes qu'on avait tournées antérieurement et qui devaient coller parfaitement à celle qu'on tournait au moment présent – et c'était très utile pour se souvenir où on en était et savoir quel était le degré d'adrénaline à tel ou tel moment. J'ai adoré cette séquence ».

Le message

TOM BURKE (Praetorian Jack) : « Je crois que le film parle autant d'humanité que de violence, mais il parle aussi d'espoir et il semble empreint d'un optimisme étonnant à certains moments. J'avais une ligne de dialogue dans une des versions du scénario qui parlait de deux êtres capables de sauver le monde – et je pense que c'était judicieux que ce dialogue saute. Car

en réalité ils n'essaient pas de sauver le monde – ils essaient d'en trouver un autre. À mes yeux, le fait qu'ils doivent vivre dans le monde où ils se trouvent était intéressant et réaliste. Je crois que c'est lié à ce qu'on appelle parfois la banalité du mal. C'est ce qui donne un ancrage solide à l'histoire. C'est une sorte de fable, avec une dimension parfois surnaturelle, mais qui semble très incarnée ».

L'interprétation de Rizzdale Pell

LACHY HULME (Rizzdale Pell / Immortan Joe) : « Je trouve que c'est toujours un plaisir de jouer un personnage, quel qu'il soit. Avec un personnage comme Rizzdale Pell, on peut être extravagant, on peut être épouvantable, on peut être sadique – on peut aller dans n'importe quelle direction avec un type comme lui parce qu'il a un côté métamorphe et qu'il tente de ruser pour trouver sa place au sein du pouvoir. Du coup, en plus de quarante ans de carrière, tous les personnages que j'ai joués ont été jubilatoires. Et Ris était particulièrement jouissif ».

L'incarnation d'Immortan Joe

LACHY HULME (Rizzdale Pell / Immortan Joe) : « J'ai discuté avec George et il m'a dit qu'il était prêt à me confier le rôle d'Immortan Joe si j'étais d'accord. Je lui ai répondu 'Absolument. Mais Rizzdale Pell est parfois dans les mêmes scènes que Joe. Tant qu'on n'empiète pas sur l'importance du rôle de Rizzdale – personnage dans lequel on s'est beaucoup investis –, ça marche.' Et il m'a dit 'je vais faire en sorte que ça fonctionne'. Je ne me suis jamais senti stressé à l'idée de devoir proposer une relecture de l'Immortan– Hugh Keays-Byrne avait déjà fait tout le boulot. Il fallait juste que je me remette à niveau. J'ai visionné les bonus de l'édition Blu-ray de FURY ROAD : je voulais savoir ce que Hugh avait fait en coulisses. Pour des choses très banales comme, par exemple, le fait que Hugh fumait. Comment faisait-il pour fumer avec un tel costume ? Eh bien, il se trouve que la muselière se soulève ! Il y a des images dans les bonus où on le voit se faire maquiller ou enfiler son costume. D'ailleurs, on n'enfile pas ce costume – c'est lui qui s'empare de vous. Il pèse environ 40 kg. Les bottes à elles seules pèsent environ 15 kg. La 'jupe' qu'on porte autour de la taille fait 16 kg. Il y a des scènes où Hugh, dans son costume intégral, court ! Le premier jour où je me suis retrouvé dans l'accoutrement de l'Immortan, j'avais l'impression d'être l'Homme de Fer-blanc. Je me faisais aider. J'étais comme le monstre de Frankenstein ! Je ne pouvais même pas m'asseoir sans me faire aider par au moins huit personnes, ou alors je perdais l'équilibre et je dévalais le plateau. Je n'étais donc pas dans la situation où il fallait que je me plonge dans la psychologie du personnage. On sait très bien qui est ce type ! Dans FURIOSA, ceci dit, il me fait penser à un

PDG sous pression. C'est une nouvelle facette du personnage qu'on explore ici – celle d'un type qui cherche à faire tourner la machine, à prendre des décisions qui vont sauvegarder l'empire qu'il a créé. On a donc cherché à exprimer différentes nuances du personnage. Mais on ne pouvait pas inventer grand-chose de nouveau. Il fallait rester fidèle au scénario. La seule chose que je peux dire – et c'est là que c'est utile de connaître le passé des personnages –, c'est que je ne connaissais rien de ses rapports avec Praetorian Jack (Tom Burke). Je me suis donc adressé à Tom et je lui ai demandé 'Comment qualifier ta relation avec l'Immortan ?' Il me l'a expliquée en 15 secondes : les parents de Praetorian Jack étaient dans l'armée et étaient dans la même unité que le colonel Joe Moore avant qu'il ne devienne Immortan Joe. Du coup, Jack est comme un fils de substitution à ses yeux. Tom m'a dit ça et puis, on a tourné la scène ! »

Le costume de l'Immortan

LACHY HULME (Rizzdale Pell / Immortan Joe) : « Ce n'est pas un costume inconfortable, mais c'est un costume lourd. Si on supprime un élément de son costume, il a l'air ridicule. Il ne fonctionne que lorsqu'il est complet : la coiffure, le maquillage des yeux, la muselière, le dispositif respiratoire, la carapace, les médaillons et les médailles – trois d'entre elles sont des copies de médailles du père de Hugh Keays-Byrne datant de l'époque où il était soldat pendant la Seconde Guerre mondiale, et c'était donc un clin d'œil touchant à Hugh. Il y a aussi la ceinture, les pistolets, la jupe, le pantalon, les bottes et l'accessoire qui se porte sur les bottes, les loques et les bandages. Sous ce costume, censé rendre l'Immortan terrifiant, son corps est en train de pourrir. C'est un homme physiquement affaibli. Mais quand le costume est au complet, il a l'air franchement redoutable et fascinant. Et l'Immortan sait rester immobile : il lui suffit de fixer son regard sur sa proie pour limiter ses mouvements. Il est incroyablement imposant. Comme un grand requin blanc prêt à fondre sur vous ».

L'empire de l'Immortan

LACHY HULME (Rizzdale Pell / Immortan Joe) : « Pour le meilleur ou pour le pire, l'empire de l'Immortan – né de la fusion de ses entreprises qui forment un système de troc triangulaire – est florissant. L'Immortan procure de l'eau et des vivres, le Moulin à Balles fournit les armes et les munitions nécessaires à la survie, et bien entendu le gardien de Pétrouville fournit l'essence, si précieuse. Tant que l'Immortan parvient à maintenir des échanges équitables entre les trois entreprises, celles-ci peuvent continuer à fonctionner normalement et leurs employés à toucher leur salaire à la fin du mois. C'est aussi simple que ça. Jusqu'à ce que Dementus débarque, sorte de type égocentrique un brin cinglé, et affirme qu'il peut faire mieux

que lui. Il se met donc en tête de prendre le contrôle de l'empire sans se rendre compte qu'il a une faiblesse mortelle : il est dingue. 'Dementus' : il porte bien son nom car il souffre de démence. Il est non seulement cinglé, mais le magot qu'il a accumulé et l'entreprise qu'il a créée sont tout aussi dingues. Rizzdale Pell est cinglé. Fang (Matuse) est dingue. L'Octoboss (Goran Kleut) est dingue. Ils sont fous et ils dirigent leur propre asile. Du coup, c'est comme si on donnait les clés d'une Porsche à un fou : il ne lui faudra pas plus de huit secondes pour faire une sortie de route et percuter un arbre. Mais pour le spectateur, c'est jouissif ».

Mary Jabasa

CHARLEE FRASER (Mary Jabasa) : « Pour aborder le projet et le personnage, il m'a d'abord fallu m'imprégner de l'histoire, puis apprendre à connaître Mary. Ensuite, j'ai cherché à bien cerner ses facultés et ses qualités. Une fois qu'on possède bien ce matériau, on peut commencer à l'explorer. Pendant les répétitions, on a évoqué le passé de Mary Jabasa, mais ce n'était pas écrit dans le scénario. On a envisagé plusieurs hypothèses concernant son passé pour bien comprendre la situation dans laquelle elle se trouve dans le film. Je n'avais pas de certitude concernant son histoire. Mais je crois qu'elle est née avant l'effondrement et qu'elle a pu gagner la Terre Verte très jeune. Désormais, elle est à la tête de la Terre Verte, même si, en réalité, elle se considère comme l'égale des villageois. Bien qu'elle soit la chef, elle joue toujours un rôle au sein de la communauté, comme tout un chacun. Au bout du compte, il y avait trois éléments majeurs qu'il m'a fallu explorer dans mon travail d'actrice pour bien cerner le personnage : elle est à la tête de sa communauté, elle est mère et c'est une combattante ».

L'enlèvement

CHARLEE FRASER (Mary Jabasa) : « L'événement déclencheur de l'intrigue, c'est le fait que Furiosa cueille des pêches aux abords de la Désolation – ce que Mary ne l'aurait pas autorisée à faire – mais elle s'y trouve quand même. Et elle croise la route d'une petite bande de motards qui ont découvert les abords de la Terre Verte et Furiosa tente d'immobiliser certaines motos et c'est alors qu'elle est kidnappée et emmenée dans la Désolation. Au moment de son enlèvement, elle souffle dans un sifflet, ce qui avertit du danger le reste de la communauté ... Il s'est passé quelque chose ! Un événement très grave. Et Mary est aussitôt prévenue. Accompagnée de celle qui lui sert de bras droit, elle saute sur un cheval et se précipite dans la Désolation pour retrouver sa fille et protéger la Terre Verte ».

L'apprentissage des combats

CHARLEE FRASER (Mary Jabasa) : « Ce que j'adore chez Mary Jabasa, c'est qu'elle est coriace ! Elle est sans doute la seule, dans le film, qui monte à cheval, pilote une moto, se sert d'une carabine et d'une machette et se bat. C'est la seule qui fait tout ça et c'est génial ! J'ai reçu un entraînement au combat pour être à la hauteur des facultés physiques de Mary. Je me suis entraînée au tir car elle se trimballe une énorme carabine SKS. J'ai fait de la moto quand j'étais plus jeune et j'ai adoré m'y remettre. Pour autant, il s'agissait, pour la plupart, de motos qui font de la route et qui sont lourdes, sans même parler du fait qu'on roulait sur le sable, ce qui est très difficile. En revanche, je n'étais jamais montée à cheval. Quand j'étais plus jeune, beaucoup de mes camarades avaient envie de pratiquer l'équitation vers l'âge de 10 ou 12 ans. Moi, ça me prend maintenant ! Tout à coup, je me suis passionnée pour les chevaux. Je me sens vraiment beaucoup plus à l'aise et je suis même capable de monter à cru. Par ailleurs, côté arts martiaux, j'ai appris les gestes nécessaires pour une scène de combat réaliste : on a eu des séances d'entraînement intensives qui étaient jubilatoires. J'ai vraiment découvert l'autodéfense, j'en ai appris sur mes propres capacités, en gagnant en force physique et en me sentant plus à l'aise dans la peau d'une combattante. Tout l'entraînement a été jouissif. J'ai toujours voulu m'initier aux arts martiaux – et interpréter Mary Jabasa et m'entraîner aux arts martiaux pour acquérir ses facultés physiques ont été un vrai plaisir ».

ENTRETIENS AVEC JENNY BEAVAN (Chef-costumière), SIMON DUGGAN (Directeur de la photographie), COLIN GIBSON (Chef-décorateur), TOM HOLKENBORG (Compositeur), ANDREW JACKSON (Superviseur effets visuels), ROBERT MACKENZIE (Chef-monteur son), GUY NORRIS (Chef-cascadeur), PJ VOETEN (1^{er} assistant réalisateur)

Trouver de la valeur au cœur de la Désolation

COLIN GIBSON (Chef-décorateur) : « George considère – c'est l'un de ses principes fondamentaux – que si quelque chose doit survivre, il doit avoir une valeur intrinsèque. Et cette valeur peut être la beauté. Il peut s'agir d'une merveille mécanique, d'une construction, de quelque chose de pragmatique. Mais ce besoin de beauté et de raffinement a permis de constituer une équipe artistique de fous sur le précédent opus – et c'est quasiment la même équipe qu'on a de nouveau réunie pour ce nouveau projet, à quelques techniciens ou artistes supplémentaires près. Nous cherchons à faire en sorte que ce que pour quoi nous nous battons ait de la valeur car nous avons besoin de nous trouver des raisons légitimes de chercher à le

sauver. C'est devenu de plus en plus difficile d'avoir le sentiment que nos raisons sont légitimes. Parfois, on a l'impression que notre plus grande qualité n'est autre que l'aveuglement et qu'il nous faut explorer une voie nouvelle. Nous nous sommes appuyés sur la même théorie qu'avant et sur la plupart des mêmes systèmes, et nous avons construit des stocks d'objets que nous pensions pouvoir utiliser – et ensuite, nous avons fait de notre mieux pour les utiliser ».

Trois forteresses de la Désolation

COLIN GIBSON (Chef-décorateur) : « Il fallait que chacune des trois forteresses – la Citadelle, PétroVille et le Moulin à Balles – ait sa propre tonalité. Bien entendu, la Citadelle est en pierre, surgissant de la terre et puisant dans une nappe phréatique souterraine. Les murs de la Salle du Trône, comme le reste de notre Citadelle, constituent une grotte qui a été en partie creusée dans la roche par la nappe phréatique qui rejette l'eau à l'intérieur de l'espace. Et puis, le lieu a été modelé, non seulement par la volonté de l'Immortan de marquer son époque, mais par d'autres qui, par le passé, ont voulu se créer un foyer dans cet endroit inquiétant ... et l'être humain, à travers l'histoire, a cherché le moyen de se réfugier au cœur de la Terre nourricière ».

« Pour PétroVille, on s'est inspirés des incendies de puits de pétrole au Koweït, dont très peu ont pu être maîtrisés, si bien que les chameaux, le désert, le sable et la poussière ont tous été maculés de soufre et de goudron. PétroVille est constitué, pour l'essentiel, de puits de pétrole au milieu de nulle part : ils sont toujours en activité et continuent donc à produire du pétrole et à rapporter de l'argent. Car n'a n'avait pas appris sa leçon. Il a encore besoin de pétrole pour se battre, pour conduire des voitures, pour acheter des armes... Les tours noires et couvertes de graisse de PétroVille, qui poursuivent le fractionnement, nous offrent une tonalité différente et un point de vue autre sur les vestiges de la vie d'avant ».

« L'effondrement et la disparition prématurée de l'espèce humaine s'expliquent en partie du fait que nous avons tout extrait des entrailles de la Terre. Au Moulin à Balles, les ouvriers continuent à extraire de l'étain et du charbon, puis à les brûler pour fabriquer davantage de balles qui provoqueront davantage de morts. Le Moulin à Balles est né d'une série de magnifiques photos de Serra Pelada, mine d'or brésilienne en fonctionnement de 1980 à 1986. Des milliers et des milliers d'hommes ont gravi des échelles de bois branlantes, avec des sacs sur le dos, et chacun recevait une maigre récompense en arrivant au sommet. Le Moulin à Balles remplit la même fonction dans le film : on utilise les hommes comme des mulets, et ces mulets

arpentent une colline pour avoir le droit de rester en vie un moment de plus – une journée de plus. Ce sont des hommes confrontés à des conditions extrêmes ».

« Il y a la Citadelle en pierre, l'acier de Pétroville, et puis la mine en tant que telle, et nous avons essayé de lui donner une allure de château en ayant recours à une herse, un vieux portail qui s'abaisse, et qui faisait partie de la structure médiévale d'un château bâti dans la mine quand elle a commencé à être exploitée. Voilà le Moulin à Balles ».

Le Porte-Guerre

COLIN GIBSON (Chef-décorateur) : « Nous avons modifié le Porte-Guerre, comme l'imposait le récit. Dans FURY ROAD, c'était l'incarnation de la fin de la grandeur de l'Immortan et, même si c'était un monstre à mi-chemin entre bolide et tracteur, c'était un engin robuste qui annonçait une forme d'apocalypse. En revanche, quand on fait sa connaissance dix ans plus tôt, ou même plus tôt encore, la légende de l'Immortan est en train de s'écrire. Cette fois, George estimait qu'il fallait que son environnement soit plus éclatant. L'Immortan est plus proche de Louis XIV, le Roi-Soleil, que du Napoléon vieillissant qu'il était dans FURY ROAD. Par conséquent, le Porte-Guerre est plus grand, plus somptueux, plus scintillant. Et on a gravé un bas-relief qui raconte sa légende, sorte d'autopromotion qu'il trimballe à travers la Désolation, pour affirmer à tous sa grandeur ».

Les véhicules

COLIN GIBSON (Chef-décorateur) : « Cette fois, étant donné que Dementus est à la tête d'une horde de puissants motards, la Citadelle, Pétroville et le Moulin à Balles sont moins mobiles, à l'exception de la bataille finale. L'un des principaux véhicules que nous avons dû construire est le Valiant. Il fonctionne avec le même système qu'avant, même s'il s'agit d'un Slant 6 au lieu d'un V8. Et il a été boosté et fonctionne en mode super turbo. Au fond, il s'agit d'un véhicule qui permet de prendre la fuite et c'est pour ça qu'il a été conçu. Sa carrosserie n'a presque plus de peinture ou de laque. Mais ce qui reste, c'est la couleur de l'amour ... juste quelques taches rouges ».

« Le Cranky Black est un véhicule conçu pour résister à la guerre. C'est aussi un véhicule qui devait correspondre à Furiosa, même s'il appartient à Scrotus. Pourtant, alors qu'on avait commencé à imaginer les véhicules, George nous a dit qu'il fallait qu'ils puissent arpenter des

dunes de sable. Tout à coup, il était plus judicieux que les moteurs qui avaient été installés à l'avant soient placés à l'arrière, et ce sont devenus, pour ainsi dire, des moteurs pour véhicules adaptés à la montagne. Du coup, le véhicule de Furiosa est ce bolide, sans poignée de portière ni finitions, qui fonctionne avec un moteur turbo-aspiré V8 ».

Motos et motards

COLIN GIBSON (Chef-décorateur) : « George voulait qu'il y ait jusqu'à 3000 motos quand cette horde mongole déferle sur la Désolation. Du coup, on a divisé les motos en plusieurs tribus : celles qui seraient prêtes à la fin de la civilisation, celles qui seraient disponibles, celles qui seraient suffisamment malveillantes pour intégrer la horde, pour exercer leur vengeance à travers la Désolation. Ce sont donc les motos elles-mêmes qui nous ont donné des indications pour identifier les tribus. Il y a la bande des bandits nés pour se colleter au bitume. Il y a la bande Bikie qui réunit de grosses Harley, de gros cylindrés, des motos à soupapes latérales. Il y a la Milice réunissant des survivalistes, des policiers, des gardiens de prison et des détenus – qui se retrouvent en conditionnelle puisque le reste du monde a disparu – qui ont des motos, des armes, du matériel et un manque d'éthique qui le distingue des autres. Ensuite, on a les Mortificateurs qu'on a envisagé comme les descendants d'un groupe du SAS [Commando d'intervention] qui ont sans doute fui la dernière guerre des tranchées du littoral oriental. Ils se sont dirigés vers le désert, avec leurs enfants, en terrorisant les autres car ils sont connus – même s'il ne s'agit que de rumeurs – pour être friands de la chair de leurs camarades tombés au combat. Entre cette réputation et leur talent pour le parkour et le parachutisme, les Mortificateurs font désormais partie intégrante de la bande de Dementus, avec l'Octoboss à sa tête. Il y a les Réfugiés qui s'étaient précipités dans le désert, dans l'attente de l'extase après l'effondrement. Sans oublier les Roobillies – sortes de ploucs souffrant de consanguinité, qui ont subi des mutations au fil des générations, liées aux poussières radioactives poussées par les vents depuis la côte – qui forment un groupe à la fois résilient et sadique. Un groupe plus que capable de semer le chaos sur quiconque croisé dans ce désert de poussière et de tristesse ».

Le véhicule de Dementus

COLIN GIBSON (Chef-décorateur) : « Il fallait que Dementus se distingue des autres. Pour y parvenir, il fallait améliorer sa moto et montrer que ce n'est pas un objet de récup. Du coup, on a dû fabriquer sa moto de A à Z. Au départ, à mes yeux, Dementus était une sorte d'Icare tombé du ciel. C'est ce qui nous a permis d'utiliser un moteur 7 cylindres Rotec R2800 – en gros, un moteur d'avion –, de l'installer en oblique entre deux grandes roues et de construire

une moto tout autour. Cela a déjà été fait. Ce type de moteur a été monté de manière longitudinale, à l'horizontale. Il pose pas mal de problèmes techniques, étant donné qu'il crache de l'essence et qu'il a tendance à s'allumer, à fonctionner pendant un bon moment, puis à s'éteindre, et à avoir du mal à se rallumer. C'est donc un objet qui nécessite un entretien constant, mais cela en vaut la peine. Le char lui-même est né de la volonté de le promouvoir, et on a eu l'idée de le voir débarquer dans la Citadelle pour l'assiéger, presque comme César qui revient à Rome. Au départ, je l'avais affublé de deux motos BMW R18, comme deux énormes chevaux noirs à l'avant du char. Bien entendu, George m'a surpassé et a ajouté le char et le radial [vélo à moteur] pour que ce soit la principale force motrice de l'objet. Et si deux ne suffisent pas, alors trois, c'est encore mieux. On a donc amélioré le char pour qu'il y ait le radial au milieu et les deux R18 de chaque côté ».

Le style visuel

SIMON DUGGAN (Directeur de la photographie) : « Je savais qu'il y aurait une plus grande diversité de styles visuels dans FURIOSA. On a toujours la tonalité de FURY ROAD, mais comme nous traversons d'autres lieux, d'autres environnements, et que nous sommes confrontés à de nouveaux personnages, nous racontions une histoire dont le style visuel varie beaucoup plus. Dans FURY ROAD, il s'agissait essentiellement d'adopter le style des déserts et de la Citadelle – on voyait beaucoup la Citadelle, mais on se contentait d'entendre parler des autres sites. On ne s'y rendait jamais. Tous les lieux fortifiés sont reliés les uns aux autres, et ils créent un satellite autour de la Citadelle ».

Les déplacements à travers la Désolation

SIMON DUGGAN (Directeur de la photographie) : « L'allure de la Désolation ne se résume pas qu'aux routes du désert qu'on aperçoit. Le personnage de Dementus se déplace constamment à travers le désert, et on découvre quelques magnifiques paysages de dunes de sable qui enrichissent l'esthétique du désert. En outre, ces routes du désert relient les villes fortifiées. Du coup, une fois qu'on est à l'intérieur de ces forteresses, c'est un tout nouveau monde et on s'intéresse beaucoup plus aux matières utilisées qui ont un lien avec la fonction de ces lieux fortifiés ».

Le tournage en Australie

SIMON DUGGAN (Directeur de la photographie) : « FURY ROAD avait été tourné en Afrique du Sud et il y avait une brume constante sur le plateau. Quand on a entamé le tournage

en Australie, on s'est rendu compte que la lumière était beaucoup plus forte, qu'il y avait plus de contraste, et on s'en est servi. L'atmosphère était un peu plus dure, ce qui correspondait bien au film. Les ciels avaient une tonalité différente, plus forte. Il y avait aussi beaucoup plus de nuages à Broken Hill, dans le bush australien. Tout cela a contribué à modifier légèrement le style du film, sans que cela bouleverse tout ce qui avait été mis en place ».

La supervision des scènes d'action

SIMON DUGGAN (Directeur de la photographie) : « Je crois qu'on a pu superviser l'équipe Action grâce à la prévisualisation qu'on a créée à cet effet. Par ailleurs, George disposait d'un lien satellite grâce auquel on pouvait visionner en temps réel ce que filmait la 2^{ème} équipe ou l'équipe Action. Du coup, après chaque prise, George nous faisait part de ses commentaires, proposait des pistes d'amélioration ou toute autre chose. Ce qui fait que George contrôlait constamment ce que tournait l'équipe Action ».

Le contournement des ombres

SIMON DUGGAN (Directeur de la photographie) : « On faisait souvent des répétitions physiques la veille du tournage. Une fois qu'on était convaincus que ça allait fonctionner, on s'adaptait à la luminosité le lendemain parce que, souvent, la caméra effectuait des mouvements à 360°. Il fallait donc éviter les ombres autant que possible. Toute la direction de la lumière comptait beaucoup pour nous ».

Le filmage des scènes d'action

SIMON DUGGAN (Directeur de la photographie) : « Dans un film où les effets visuels ont une importance capitale, où il y a beaucoup de mouvements, on voulait installer les acteurs sur les véhicules et les camions en toute sécurité pour pouvoir se déplacer avec eux. On a utilisé de nombreuses voitures-travelling à bras stabilisé pour stabiliser les grues et les caméras qui nous permettaient d'être au plus près des acteurs et de les suivre pendant toute l'action. C'est ce qui nous a permis de faire en sorte que le jeu des comédiens soit le plus authentique possible ».

Vraisemblance

ANDREW JACKSON (Superviseur effets visuels) : « En matière d'effets visuels, on cherche toujours à s'inspirer de la réalité. Ce sont donc ces références, issues du monde réel, qui comptent. Et il faut trouver de très bonnes références. Il faut observer le monde réel et faire en sorte que les effets qu'on a préparés soient crédibles et correspondent à la réalité. C'était pareil

pour FURY ROAD, et pour ce film, et tous les films auxquels je collabore, parce que, au fond, c'est ma marque de fabrique. Je ne travaille pas sur des films fantastiques, ou des films de monstres. Je m'inspire vraiment du monde réel. C'est mon style ».

Hier et aujourd'hui

ANDREW JACKSON (Superviseur effets visuels) : « Bien évidemment, les outils se sont beaucoup améliorés et tout est devenu un peu plus réaliste. Ce sont les effets du feu, de l'eau, de la poussière et de la fumée qui ont le plus changé à mes yeux : c'était très difficile de les rendre convaincants auparavant et, désormais, on n'y pense même plus – on peut, très facilement, utiliser des objets existants et intégrer un véhicule ou une personne. La manière dont on obtient des images et dont on les transforme en données 3D est très simple. Les effets ont l'air parfaitement réalistes. Ça ne fait aucun doute. Et on revient de loin. Les outils se sont améliorés de manière progressive, au fil du temps. On a tourné le précédent opus il y a dix ans, si bien que les progrès sont significatifs. Il y a pas mal de scènes où l'on remplace les véhicules ou bien où l'on accroît leur envergure. Et il y a quelques scènes où on n'a que des véhicules infographiques parce que c'est plus simple – le véhicule fait ce qu'on veut qu'il fasse. La technologie fonctionne à merveille quand on part de la réalité, et quand il existe un véhicule réel qui a été photographié et scanné correctement, on peut ensuite en faire une réplique exacte. Et les effets de poussière, de sable et de particules sont impressionnants. La combinaison entre réalité et effets est totalement convaincante ».

Une garde-robe de survie

JENNY BEAVAN (Chef-costumière) : « Dans la Désolation, le principe fondamental, c'est qu'il n'y a rien, et donc tout ce qu'ont les personnages doit avoir une utilité. Et George préfère encore que chaque vêtement ait deux fonctions. Ce qui ne veut pas dire que les costumes ne puissent pas être beaux. On utilise donc des matières qui ne peuvent plus beaucoup servir. Et bien évidemment, il n'y a pas de supermarché dans la Désolation ! Les personnages font en sorte que les vêtements soient robustes et durent longtemps, très longtemps – et ils se servent de tout ce qui leur tombe sous la main, comme des os ou du cuir. Cet opus se déroule quelques années plus tôt, si bien que la Terre Verte existe encore. Il y avait donc un espace avec de l'eau, ce qui était une excellente nouvelle. On pouvait faire pousser des choses en extérieur. Ensuite, on se retrouvait dans la Désolation qui est à proximité. Il fallait plus encore que chaque vêtement ait une fonction. L'autre grand principe de George, c'est 'Visez la simplicité'. C'est ce qu'on fait, tant que c'est possible. Avec un personnage comme Rictus, c'est jubilatoire de jouer sur

des empilements de vêtements. Mais en réalité, chaque vêtement, chaque accessoire est là pour que les personnages restent en vie. Leur tenue leur permet de respirer car l'air est devenu irrespirable tellement il est toxique. Ils souffrent tous de nombreuses maladies. Et le corps de l'Immortan pourrit de l'intérieur, si bien qu'il porte une carapace pour se protéger. Il ne s'agit pas d'esthétique, même si sa tenue fait un peu penser à celle d'un gladiateur. On mêle constamment des métaphores, mais il s'agit avant tout de survie ».

Le style de Furiosa

JENNY BEAVAN (Chef-costumière) : « Furiosa n'avait que quelques tenues, et dès l'instant où Anya les a adoptées, c'est sa formidable costumière Fi Nichols qui s'est occupée d'elle. Mais c'était un bonheur de travailler avec elle : son nom – Joy [la joie, NdT] – lui va très bien. Et elle s'est appropriée le personnage avec une aisance déconcertante. Comme je l'ai déjà dit, George Miller est un auteur. C'est sa vision qu'on tente de mettre en avant. J'ai fait un collage pour Furiosa, on l'a affiché et on lui a montré le travail que j'avais effectué et il a été enchanté. Anya était très heureuse de porter ce qu'on lui avait concocté. Je crois qu'on a seulement changé ses bottes pour qu'elle se sente plus à l'aise et en sécurité, mais c'est à peu près tout. La plupart du temps, je discute longuement avec les acteurs pour savoir ce qu'ils pensent du personnage, mais je trouve que Furiosa s'impose d'elle-même. Il n'y a pas de surprise. Anya avait l'air très heureuse de porter ses tenues. Elle a été tout simplement adorable ».

Dementus et son ours

JENNY BEAVAN (Chef-costumière) : « Dementus et son ours en peluche... J'ai trouvé que Dementus était un personnage extrêmement difficile à cerner. Je me suis documenté sur des gourous, des phénomènes de pop culture, des personnages extravagants, des dictateurs – Dementus appartient un peu à toutes catégories. On a ensuite organisé une réunion en Zoom autour du personnage de Dementus avec Nico [Lathouris] et d'autres, mais je n'arrivais toujours pas à bien le cerner. Et puis, j'ai eu l'idée de fusionner la figure du dictateur et celle du gourou, et c'était un bon début. Bien entendu, il pilote une moto et c'est une bête de scène. Et avec ce drôle de petit blouson, il a l'air d'un leader de groupe de rock, ou d'un hussard – à moins que ce soit sa manière à lui de frimer ? On a donc décidé d'habiller l'un des gardiens de Pétroville avec le même blouson – l'idée étant que si on le voit sur quelqu'un d'autre, on sait comment il l'a obtenu. Tandis que son pouvoir s'accroît, il enrichit son style. Et on s'est contenté d'ajouter ce simple petit vêtement, rien de plus. Bien entendu, on a travaillé à partir de la toile de parachute blanche. Et l'ours en peluche est là parce que le personnage est profondément

perturbé. C'est l'objet de son enfance. Et on a fait venir l'ours d'Angleterre via eBay et on en a fait fabriquer plusieurs exemplaires par notre formidable équipe australienne. Et l'ours a fait partie intégrante du style de Dementus, alias Chris Hemsworth ».

Créativité

JENNY BEAVAN (Chef-costumière) : « Je pense qu'il y a une part de créativité chez les personnages. George me disait souvent 'Ce n'est pas parce que l'action se déroule dans la Désolation, qu'il s'agit d'un contexte sombre, sale et désespéré, que celui-ci ne peut pas être intéressant et beau.' On s'est dit que dans la Désolation, il fallait bien que les gens s'occupent le soir et donc ils reprennent leurs vêtements pour leur donner du style et les rendre intéressants. Après tout, les gens, dans la vraie vie, tricotent ou font du crochet en regardant la télé ! ».

L'allure des personnages

JENNY BEAVAN (Chef-costumière) : « Pétroville s'inspire largement des merveilleuses photos historiques des années 1920 de gens couverts de pétrole. Je n'ai pas arrêté de regarder ces gens, dans ces situations, où ils sont totalement recouverts, des pieds à la tête, de ce pétrole noir, visqueux, gras – c'est très marquant visuellement. Pour le Moulin à Balles, on a opté pour des tons jaunes, ocres et bruns. Le Bullet Farmer est habillé dans les marron et la perruque des juges est fabriquée à partir de balles si bien que ces derniers avaient leur propre style. Ensuite, ceux qui travaillent dans la mine sont aussi habillés dans les teintes ocre et marron. Ils ne portaient pas exactement un uniforme, mais on a vraiment teint et peint leurs vêtements dans ces couleurs. Leurs tenues sont censées être protectrices, mais comme il s'agit de personnages très pauvres, ils sont surtout habillés de haillons ».

La vision

PJ VOETEN (1^{er} assistant réalisateur) : « George a un extraordinaire sens du détail et il a tout son film dans la tête. Il se le projette mentalement et nous n'avons plus qu'à nous brancher sur son cerveau ! Si une machine nous permettait de s'y brancher et de projeter le film, on serait tous au chômage ! Il sait exactement ce qu'il veut. Mon boulot consiste à faire en sorte que toute l'équipe soit sur la même longueur d'ondes que lui. Il faut que j'arrive à transmettre sa vision à tous ».

Broken Hill

PJ VOETEN (1^{er} assistant réalisateur) : « Quand on préparait le plan de tournage, je m'étais dit qu'on allait démarrer par Broken Hill car Broken Hill est le foyer spirituel de la saga. Je crois que pour tous les fans et tous ceux qui se passionnent pour l'univers de MAD MAX, Broken Hill occupe une place à part. Je me souviens que lors de nos premiers essais, il y avait un nombre impressionnant de véhicules qui se dirigeaient vers mon bureau : aucun des assistants n'avait travaillé sur FURY ROAD et ils étaient fous de joie. Ils me disaient 'ça y est, maintenant on a l'impression de participer à un nouveau chapitre de la saga' parce qu'ils étaient dans le désert en train de conduire des bagnoles de dingue ! C'était formidable d'insuffler cet état d'esprit chez les acteurs et l'équipe. En plus, en termes de rythme, on en était aux tout débuts des rapports entre les personnages si bien que c'était parfait pour que ces relations s'échafaudent peu à peu. Les acteurs interprétaient leur rôle pour la première fois, on était au tout début du tournage, et c'est toujours fructueux sur le plan de la créativité ».

Le chef

PJ VOETEN (1^{er} assistant réalisateur) : « George ne cherche jamais la solution de facilité. Il met la barre très haut et c'est lui qui ne cesse de nous bousculer pour qu'on se surpasse. À la fin du tournage, on aura mis à profit chaque minute disponible et on se sera tous précipités vers la ligne d'arrivée, totalement épuisés. Car George est le genre d'homme pour qui on a envie de donner le meilleur de soi : il vous pousse à vous dépasser. Pour lui, il n'y a que le film qui compte. Il dirige ses troupes sur le terrain et il ne se satisfait que de la perfection. Et il a raison car il est aussi dans la salle de montage après le tournage. Parfois, je lui dis 'Tu ne te serviras jamais de ça, George', mais il veut s'en réserver la possibilité au moment du montage. Il s'en servira peut-être, ou peut-être pas, mais il a la liberté de tourner des scènes dont, au final, il ne voudra peut-être pas. Et au bout du compte, les gens de son équipe se disent que c'est le projet le plus abouti auquel ils aient collaboré ».

2 roues contre 4 roues

GUY NORRIS (Chef-cascadeur) : « Que ce soit le film précédent ou celui-ci, tout a commencé de la même manière. Toutes les séquences d'action doivent s'appuyer sur l'intrigue, sur les personnages, sur la vision de George. L'envergure de ce nouveau projet est beaucoup plus importante car on a non seulement cherché à créer des cascades différentes dans divers lieux, mais on s'est aussi servi des toutes dernières technologies. Dans FURY ROAD, l'histoire s'appuyait surtout sur des camions mécaniques et des voitures. Dans ce nouveau film, il y a des motos, toutes différentes, beaucoup plus difficiles à chorégraphier ... et avec lesquelles il est

beaucoup plus dangereux d'orchestrer des cascades. Dementus est fondamentalement un motard et il est à la tête d'une horde de plus de 3000 motards qu'il réussit à unir au cours du film. On retrouve donc le même genre d'action que dans FURY ROAD, sauf que la plupart des cascades se font à deux roues et non sur des véhicules à quatre roues, comme dans le chapitre précédent. Et c'est ce qui rend la chorégraphie des scènes d'action beaucoup plus difficile ».

Par souci de sécurité

GUY NORRIS (Chef-cascadeur) : « Quand on a imaginé les scènes d'action de FURIOSA, et qu'on s'est demandé comment les réaliser en toute sécurité, on s'est vraiment appuyés sur la motion capture. On a mis au point un système qui utilise l'inertie et des combinaisons de motion-capture, puis on l'a associé au même type de machinerie qu'on avait employé sur FURY ROAD. L'action dans FURIOSA est du même genre que celle dans FURY ROAD : elle est impulsée par le mouvement physique de l'ensemble des interprètes. Mais on a orchestré des accidents de moto spectaculaires en associant machinerie et motion-capture. En réalité, chaque cascade est toujours pilotée par un humain. Mais les cascadeurs sont équipés de combinaisons de motion-capture et on recueille ensuite les données et chaque cascadeur a son avatar. Puis, on intègre les données de la cascade physique dans les avatars. Au final, on se retrouve avec un cascadeur qui dévale la route à 75 ou 110 km/h, qui a un accident, et qui fait une chute spectaculaire... et qui s'en sort indemne. Ça fait toute la différence ».

Par souci de réalisme

GUY NORRIS (Chef-cascadeur) : « Je crois que l'un des atouts majeurs de la saga MAD MAX, c'est que toutes les scènes d'action sont filmées physiquement. Du coup, ce qu'on voit à l'image se produit réellement sur le plateau, qu'il s'agisse de cascadeurs qui chutent d'un camion-citerne, qui sont écrasés à l'intérieur d'un véhicule, ou qui sautent d'un véhicule à l'autre. Il n'y a aucun personnage numérique. Toutes les scènes d'action, dans FURIOSA, s'appuient sur les mouvements et gestes d'authentiques cascadeurs qui exécutent de véritables cascades. On a simplement pris des mesures de sécurité qui font que, au lieu d'avoir un cascadeur qui fonce sur la route à plus de 110 km/h et qui exécute un accident de moto, on obtient le même résultat à partir d'un système de machinerie sophistiqué qui est le plus souvent utilisé entre deux grues. Autre solution : nous sommes sur un très vaste plateau où l'on filme les déplacements du cascadeur, et ces images nous offrent la même qualité de prestation que si le cascadeur fonçait à toute vitesse sur une route ou un circuit moto ».

La scène 102

GUY NORRIS (Chef-cascadeur) : « La séquence de la Passagère clandestine est l'une des grandes scènes d'action du film. C'est là que Furiosa fait la connaissance de Praetorian Jack. C'est la scène 102. Elle dure une quinzaine de minutes et comporte 197 plans. On l'a filmée pendant près de neuf mois, avec quelques interruptions : on l'a entamée à la campagne, en Nouvelles-Galles du Sud en mars et on a fini en octobre dans les studios de la Fox à Sydney. On a aussi tourné d'autres scènes sur cette longue période. C'est une énorme séquence ».

Au-delà de la prévisualisation

GUY NORRIS (Chef-cascadeur) : [Le système de serveur] Toybox, moteur de rendu en temps réel, nous a offert une liberté incroyable pour planifier tout ce qu'on voulait faire. Autrefois, pour faire part d'une idée de scène d'action à quelqu'un, on se servait d'un storyboard. Puis, à partir du storyboard, on réalisait une image animée. C'était un formidable outil. On est ensuite passé à la prévisualisation, sorte de storyboard animé. C'est un dispositif dont tout le monde s'est servi et se sert encore aujourd'hui. Le seul souci avec un storyboard, c'est que chacun le voit différemment et l'interprète différemment. Et, au fond, un storyboard correspond à un moment figé dans le temps. Ou on peut dire qu'il correspond à une image, sachant qu'il y a 24 images par seconde. Et il faut donc imaginer ce qui se passe juste *avant* ce plan, et ce qui se passe *après*, et comment cela s'inscrit dans la continuité de la narration. Il n'est pas difficile d'imaginer l'avantage de pouvoir s'atteler à la conception des scènes d'action – ce que j'appelle une 'pièce de théâtre' – pendant que George est à l'intérieur du système ».

« On imagine d'abord l'action comme un ensemble. On se pose les questions suivantes : correspond-elle à l'intrigue ? Est-ce que les acteurs, ou les personnages, font bien ce qu'ils sont censés faire à ce moment-là du récit ? Une fois qu'on a conçu la séquence, on réfléchit à la manière de la tourner. Désormais, on a la possibilité de visionner la séquence de la Passagère Clandestine, par exemple, à travers un point de vue omniscient en plongée totale. Il suffit d'appuyer sur le bouton 'Go' pour visionner les 15 minutes de cette séquence d'action qui se déroule sur 30 km d'autoroute, en un seul plan unique pas encore monté ».

« Ensuite, on explore les relations entre les personnages et on élabore une très longue séquence – à la manière d'une pièce de théâtre en un acte –, puis on s'interroge sur la manière de la mettre en scène pour qu'elle corresponde à la vision de George. C'est là qu'on a utilisé cette nouvelle technologie qui était une véritable innovation. C'est un vrai bouleversement en matière de

narration. Cela permet de savoir comment raconter l'histoire, comment mettre en scène des séquences spectaculaires en toute sécurité et comment s'y prendre, au départ, pour amorcer le processus de création. Tout ce qu'on fait avec le système Toybox s'appuie sur la réalité physique du monde réel : la caméra filme des images que seule une vraie caméra pourrait filmer. De même, on règle la vitesse en fonction de celle à laquelle ces véhicules pourraient véritablement rouler. Tout doit s'appuyer sur la lois de la physique qui régissent ces cascades. On a une chance folle de pouvoir faire tout cela dans un environnement numérique 3D pour explorer toutes les idées qui nous viennent en tête. Je crois que c'est une toute nouvelle manière de raconter des histoires ».

Réflexions sur la musique

TOM HOLKENBORG (Compositeur) : « J'ai travaillé sur MAD MAX : FURY ROAD avec George et cette collaboration a duré presque deux ans. Cela a été un travail de longue haleine et nous sommes devenus bons amis au cours des années suivantes. FURIOSA n'est pas ce que j'appellerais un projet classique de composition de musique de film, puisque nous en avons parlé pendant des années, notamment en raison du fait que ce film serait totalement différent et qu'il fallait donc réfléchir à une partition à l'avenant. Je peux dire que l'essentiel du travail s'est déroulé au cours de nos conversations et nous avons d'ailleurs une manière de travailler très intéressante. Il nous arrive parfois de discuter pendant plusieurs heures et nous ne parlons *absolument pas* du film. On parle de complètement autre chose. Cette manière de communiquer ensemble est très créative, et cela nous inspire beaucoup dans le travail ».

« Le film, comme la musique, ont été abordés avec une certaine retenue. FURY ROAD était un projet de grande ampleur, spectaculaire, fracassant et agressif sur le plan musical, avec des partitions qui se superposaient quasiment du début du film jusqu'à la fin. Et FURIOSA est exactement l'inverse : la musique est envisagée dans sa dimension élémentaire et fondamentale. Quels sont les éléments essentiels dont nous avons besoin pour telle ou telle scène ? Combien de temps peut-on tenir avant que la musique ne démarre ? Ce que les deux films ont en commun, c'est que la musique est le deuxième narrateur de l'histoire. Sauf que, dans le nouvel opus, elle est composée d'une manière très différente, avec beaucoup plus de retenue ».

Musique ou pas de musique ?

TOM HOLKENBORG (Compositeur) : « Je n'ai jamais envisagé la musique de ce film comme s'il s'agissait de la suite de FURY ROAD. Du coup, au cours de nos conversations, en

gardant l'impératif de sobriété en tête, nous avons étudié non seulement la narration et la trajectoire des personnages, mais la manière dont la musique pouvait contribuer à raconter cette histoire de la façon la plus efficace possible, tout en ajoutant une dimension nouvelle au film. Il n'a jamais été question de faire du remplissage avec de la musique à tout bout de champ parce qu'on a peur d'avoir des scènes sans musique. Ce film est tellement fort qu'il fonctionne bien sans musique, et la musique, quand elle est présente, magnifie le film. Je me suis très bien entendu avec le superviseur du montage son Rob Mackenzie. On est tous les deux obsédés par la musique, les effets sonores et leur interaction. On a eu plein d'idées que nous avons proposées à George – par exemple la manière dont un morceau pouvait fonctionner pour souligner une scène à un moment donné d'abord avec sobriété, puis avec force quand cela devenait nécessaire ».

Une bande originale unique

TOM HOLKENBORG (Compositeur) : « L'intention, dans FURY ROAD, était de créer des sons et de la musique à partir d'objets reconvertis pour produire différents sons. Du coup, des instruments à cordes ont été utilisés pour produire des percussions et des sons métalliques ont été étirés avec un logiciel jusqu'à produire une note de musique. Pour ce nouveau film, le concept est toujours le même, mais quelques éléments ont été ajoutés à la bande-son pour la rendre plus singulière ».

« Tout d'abord, quelques instruments traditionnels occupent une place centrale dans la partition. C'est le cas du duduk, instrument à vent arménien à double anche comparable au hautbois, que l'on entend lorsque la Terre Verte est évoquée dans le film. Il a donc une grande importance dans la bande-originale, avec sa merveilleuse tonalité douce et captivante, qui fait immédiatement ressentir les émotions les plus profondes. Les grands interprètes de duduk peuvent susciter tellement d'émotions avec leur instrument qu'ils n'ont besoin d'aucun accompagnement. Le second instrument est le didgeridoo, instrument à vent des Aborigènes australiens, qui a de l'importance dans certaines parties de la partition, car c'est un son foncièrement australien et il est clair que c'est là que le film se déroule. À eux deux, le duduk et le didgeridoo évoquent la force du foyer, la Terre Verte, là où Furiosa habitait. Et quand elle commence à s'en éloigner, ces sonorités lui permettent de se souvenir de la promesse qu'elle a faite à sa mère d'y revenir un jour. Au cours du film, elle s'éloigne de plus en plus de la Terre Verte ainsi que de la possibilité de tenir sa promesse. Le son du duduk et du didgeridoo deviennent alors plus faibles, font entendre de la réverbération et commencent à s'estomper ».

« Les autres sons ont été créés grâce à un synthétiseur appelé Buchla. Comparable à un appareil Moog, il aborde les sons sous un angle radicalement différent et son langage est, lui aussi, totalement différent. J'ai franchi le pas et m'en suis procuré un pour mon usage personnel il y a quelques années et, pour l'obtenir, il faut être patient, car il est fabriqué sur commande. Une fois que je me suis formé à ce système, j'en ai parlé à George et lui ai dit 'Cet appareil procure un son vraiment distinct et il a une manière absolument unique de concevoir des pulsations, des rythmes et des paysages sonores étranges. On peut tout faire avec. Il est même capable de traiter, de manière totalement radicale, un enregistrement réalisé sur un support traditionnel, comme un orchestre de cordes ou, dans le cas de ce film, un didgeridoo et un duduk. Et ça m'a donné l'occasion d'expérimenter avec cet outil'. Ce dispositif est devenu la pièce maîtresse de la musique du film ».

« Surtout, ce que j'ai obtenu avec ce système, c'est de créer des sons extrêmement agressifs pour le personnage de Furiosa. On entend ce son brutal au début du film, au moment où le titre apparaît à l'écran. Je voulais que les spectateurs réagissent et se demandent 'qu'est-ce qui va se passer qui puisse justifier un tel son associé à son nom ?' Je me suis aussi servi du système pour créer le thème de Furiosa, qui est à la base une simple pulsation qui se répète mais qui change de style et de vitesse. Quand elle a peur dans une situation particulière, comme lors de son enlèvement, il y a des perturbations qui interrompent le son, puis celui-ci recommence, un peu comme des palpitations cardiaques. Quand elle se sent à l'aise, la pulsation devient plus lente et assurée. Au cours de certaines scènes d'action, les pulsations s'accélèrent à un rythme irrégulier pour souligner l'imprévisibilité de ce qui va se passer. La musique devait refléter tout cela sans gêner les effets sonores et les dialogues. Du coup, j'ai décidé, en accord avec George, qu'il fallait que le thème musical soit aussi simple que possible. Juste une pulsation de synthétiseur, pas de mélodie, pas d'harmonie. Une pulsation élémentaire qui fonctionne parfaitement dans le film. C'est l'alliance de tous ces éléments qui donnent à cette bande son ce caractère vraiment unique ».

Le processus créatif

ROBERT MACKENZIE (Chef-monteur son) : « George sait ce qu'il veut et on a commencé par beaucoup discuter. C'est ainsi que nous avons déterminé l'ambiance générale de cette bande-son. Avec George, il y a aussi beaucoup d'exploration et d'expérimentation. Je fais une

proposition, il réagit, et cela peut également susciter une nouvelle idée. C'est une exploration constante de la narration. Dans le scénario, George a aussi écrit des choses très précises sur les sons qu'il désire, et ces indications sont là afin que le son soit utilisé pour raconter l'histoire d'une autre façon ».

Un son unique

ROBERT MACKENZIE (Chef-monteur son) : « Dans la Désolation, les personnages ne fonctionnent qu'avec des objets fabriqués ou de récupération. Il fallait, par exemple, que tous les véhicules donnent l'impression qu'ils ont été assemblés à partir d'éléments de récupération, et il était donc impossible qu'ils produisent le bruit de voitures tout droit sorties de l'usine. Les véhicules ont tous été conçus sur mesure et ne roulent pas au carburant classique. Les véhicules de la saga MAD MAX reflètent l'atmosphère particulière de la Désolation et sont marqués par la personnalité de leur conducteur. On doit beaucoup, en la matière, au travail de Colin Gibson : la manière dont les véhicules ont été réglés et assemblés sur le plateau est extraordinaire. Écouter le bruit de leur moteur est tout aussi impressionnant, car il n'est pas étouffé : ce ne sont pas des engins de cinéma, mais d'authentiques véhicules produisant des sons réalistes ».

« Pour tous les véhicules, on avait un excellent point de départ : le bruit qu'ils faisaient tel ou tel jour. Ensuite, George nous indiquait s'il fallait les régler différemment et comment s'y prendre. On a fait pas mal de réenregistrements des motos, par exemple, pour trancher avec les différentes bécanes – entre celles qui sont cassées et celles qui pétaradent. Et c'était exaltant de se focaliser sur les camions monstrueux et leur enregistrement. Le Porte-Guerre est équipé de deux moteurs – le principal et le second qui est turbo-boosté – et on a enregistré les deux. Parfois, on prenait le véritable son du véhicule et on y ajoutait un son extradiégétique comme, par exemple, le bruit d'un animal, celui du tonnerre ou tout autre son auquel on pouvait penser. On pouvait ajouter d'autres éléments, comme des synthés, pour intensifier les basses, et des grognements d'animaux, pour provoquer la réaction naturelle que le bruit des fauves suscite spontanément chez les humains ! Cette tapisserie sonore a été mixée et intégrée aux sons du Porte-Guerre ».

Le bruit du sable

ROBERT MACKENZIE (Chef-monteur son) : « Plusieurs phénomènes naturels devaient être représentés dans la Désolation, en particulier les tempêtes de sable. Nous sommes allés

dans un entrepôt pour y enregistrer le bruit du sable touchant toutes sortes d'objets. On a passé du sable dans une décapeuse, puis on a fait de même avec du quinoa, du riz, des grains de café, et des substances plus lourdes d'aspect granuleux et on les a vaporisés sur des objets en métal et en verre. C'est à partir de tout cela que le bruit de la tempête de sable a été créé – le bruit du sable frappant le pare-brise, les portières et le capot des véhicules ».

Le bruit de la nature :

ROBERT MACKENZIE (Chef-monteur son) : « Les abeilles sont très importantes dans FURIOSA. Le film s'ouvre sur Furiosa dans un pêcher, entourée d'abeilles. Puis, j'ai pris le son de ces abeilles et l'ai modifié, déformé, pour exprimer les émotions de Furiosa. J'ai capté un son diégétique des abeilles et l'ai transformé en son extradiégétique – celui du sentiment de Furiosa. Il s'agit là du contexte émotionnel du son. Cela devient un motif récurrent dans le film et il accompagne l'évolution de son personnage. Dans la Désolation, chaque objet est soit fabriqué, soit récupéré, et doit pouvoir être réemployé différemment. Je pense que nous avons là son équivalent sonore : on part d'un son réel et on l'utilise différemment pour qu'il reflète ce qui se passe au cours de la scène et l'émotion qu'elle suscite ».

L'utilisation des dialogues

ROBERT MACKENZIE (Chef-monteur son) : « Il y a beaucoup de dialogues dans ce film et on s'est largement servi des enregistrements en plateau, sans les remplacer par de la post-synchro. On a conservé une grande partie des sons directs. George a travaillé avec un superviseur dialogues pour faire en sorte que chaque réplique possède le timbre qu'il recherchait. Au cours du montage, George et le superviseur dialogues se sont servi de répliques d'autres prises, puis les ont intégrées aux scènes du montage final. Du coup, on entend vraiment les sons directs, mais peut-être issus d'autres prises ».

LE TOURNAGE / CHIFFRES-CLÉS

LE TOURNAGE

⇒ Le tournage de FURIOSA : UNE SAGA MAD MAX a commencé le 30 mai 2022. La deuxième équipe, attachée aux scènes d'action, s'est mise au travail quelques semaines plus

tôt, le 8 avril. Lorsque le film a été bouclé le 3 novembre, le nombre total de journées de tournage s'élevait à 240, soit 131 pour la 2^{ème} équipe et 109 pour l'équipe principale.

- ⇒ L'équipe a tourné pendant 156 jours en décors réels et 84 en studio. En Australie, la production a tourné à Terrey Hills, Hay, Kurnell et dans la ville minière de Broken Hill, située à l'intérieur des terres, qui évoque immédiatement l'allure de la Désolation de la saga MAD MAX, et qui avait déjà servi de lieu de tournage principal pour MAD MAX 2.
- ⇒ Le tournage de FURIOSA : UNE SAGA MAD MAX a nécessité une collaboration très étroite entre Panavision, ARRI et RED, les trois plus grands fournisseurs de caméras du monde, mais également la coopération de nombreuses autres sociétés en Australie et à travers la planète. Au total, l'équipe s'est servi de la caméra ARRI Alexa 65 et aussi des ARRI Alexa LF, RED V-Raptor, RED Komodo et GoPro.
- ⇒ Le directeur de la photo de l'équipe principale Simon Duggan et celui de la seconde équipe Peter McCaffrey ont longuement collaboré en amont de la prépa pour convaincre ces entreprises de collaborer au projet ; les discussions concernant la logistique ont, elles, eu lieu pendant la prépa de TROIS MILLE ANS À T'ATTENDRE, en 2020. Cette coopération étroite était primordiale pour répondre aux besoins complexes en matériel et concrétiser la vision de George Miller.
- ⇒ Le département des caméras regroupait 35 techniciens à plein temps pour les deux équipes de tournage ; ils ont utilisé 10 remorqueurs de caméras, 8 véhicules utilitaires, deux camionnettes et 2 bus pour stocker et transporter les accessoires des caméras.
- ⇒ ARRI crafted two lenses especially for the film. They were 25mm DNA Primes, the widest lens available in that range for the ARRI Alexa 65 system. They were marked serial numbers #1 and #2, and engraved with "Mad Max" and "Furiosa."
- ⇒ ARRI a mis au point deux objectifs tout spécialement pour le film. Ce sont des optiques de 25 mm de la série Prime DNA, les plus larges disponibles dans cette gamme pour le système ARRI Alexa 65. Leurs numéros de série sont N°1 et N°2 et gravés de l'inscription MAD MAX et FURIOSA.
- ⇒ Les préparatifs pour la scène de la Passagère Clandestine ont démarré fin 2021 : l'équipe technique a commencé à tourner des prises de vue avec le chef-cascadeur Guy Norris, en utilisant une caméra RED Komodo et le système de prévisualisation Toybox VFX pour le Porte-Guerre, sur le site de Melrose Park. Les répétitions et les essais pour les scènes de cascades ont débuté en janvier 2022. En février, les caméras et leurs accessoires ont commencé à être réunies chez Panavision Sydney, pour être ensuite acheminés à Hay, en Nouvelle-Galles du Sud, en mars.

- ⇒ La 2^{ème} équipe a démarré le tournage avec la scène d'action de de la Passagère Clandestine. La séquence a mobilisé des caméras montées sur des véhicules constamment en mouvement sur une portion de route droite de 4 km de long. Le décor était situé à Hay, petite ville enclavée de l'arrière-pays australien et, malheureusement, privée de réseau téléphonique fiable. À l'époque, Miller était à Cannes pour présenter TROIS MILLE ANS À T'ATTENDRE. Cependant, il a pu s'entretenir avec Guy Norris et visionner des prises en direct grâce à une connexion satellite. Le réalisateur a pu voir une prise et effectuer des modifications en temps réel, tandis que le convoi de véhicules se remettait en place pour le début de la scène... et faire une nouvelle prise sans être interrompus.
- ⇒ Plusieurs des scènes de travelling du film ont été tournées à l'aide d'un véhicule équipé d'un bras EDGE (système de caméra stabilisé monté sur une grue arrimée au toit d'une voiture). Tous les matins, l'équipe EDGE se rendait jusqu'à la caravane de Norris et agitait la caméra devant sa fenêtre pour lui indiquer qu'ils étaient prêts, avant de le conduire sur le plateau.

LES HUMAINS

- ⇒ Près de 200 figurants ont été mobilisés pour la scène de révolte de Pétroville, mais aussi sur le décor de la Citadelle, passée sous le contrôle de Dementus. Pour la scène du Moulin à Balles où Furiosa et Praetorian Jack échangent leurs ressources, il a fallu faire venir 149 figurants. 100 figurants supplémentaires ont été réunis pour une autre scène de la Citadelle, au moment où Furiosa est de retour. 92 autres ont été mobilisés dans le Garage de la Citadelle, lorsque Furiosa voit Praetorian Jack pour la première fois.
- ⇒ Le département Cascades a employé près de 200 cascadeurs pour contribuer à créer le chaos minutieusement chorégraphié à l'écran. La scène de la Passagère Clandestine a nécessité 78 jours de tournage étalés sur neuf mois afin de tourner les 197 plans de la séquence. Au final, la scène réunit 52 personnages incarnés par des cascadeurs.
- ⇒ 13 scènes de cascade majeures ont été supervisées par le chef-cascadeur Guy Norris, le coordinateur cascades Tim Wong et cinq coordinateurs de scènes. La logistique et le fonctionnement quotidien de ce département ont été gérés par 11 personnes (7 dans la 2^{ème} équipe et 4 dans l'équipe principale).
- ⇒ Pour une autre scène d'action spectaculaire – une bataille au sein de la Citadelle –, il a fallu réunir 41 pilotes cascadeurs à moto. Et pour une autre scène de Pétroville, 57 cascadeurs en costumes ont joué sur une seule journée de tournage.

- ⇒ Une armada de maquilleurs pilotée par la chef maquilleuse et coiffure Lesley Vanderwalt était réunie pour donner à chaque acteur son style « Désolation » particulier. L'équipe maquillage-coiffure principale était composée de 16 personnes, tandis que 13 artistes supplémentaires faisaient partie de l'équipe des effets spéciaux, 8 autres de la 2^{ème} équipe (dédiée aux scènes d'action), 6 artistes se consacraient aux acteurs principaux et 6 autres aux figurants. Pendant les plus grosses journées de tournage, 40 maquilleurs-coiffeurs complétaient les équipes.
- ⇒ Le département maquillage-coiffure s'est également vu confier le style de 105 personnages différents. Pendant les journées les plus chargées, les artistes de ces équipes prenaient en charge jusqu'à 281 figurants et 61 cascadeurs.

LES VÉHICULES

- ⇒ En tout, FURIOSA : UNE SAGA MAD MAX a mobilisé 145 véhicules, dont 35 principaux (notamment les deux Portes-Guerre, le Six Foot de Dementus, le Cranky Black de Furiosa et le Valiant de Furiosa et Praetorian Jack) et 110 deux-roues principaux (parmi lesquels le char de Dementus et une multitude de motos que pilotent ses acolytes et autres habitants de la Désolation).
- ⇒ Dans FURIOSA, George Miller explique que « *les véhicules incarnent les personnages* ».
- Le Porte-Guerre (piloté par Praetorian Jack)
 - Remodelé à partir d'un camion à cabine conventionnelle de la gamme Kenworth W900, il est sans carrosserie avec ses chromes et ses aciers inoxydables laissés apparents et orné d'un bas-relief illustrant la légende d'Immortan Joe. Le véhicule est plus imposant et impressionnant que le Porte-Guerre d'Immortan Joe, plus âgé, de FURY ROAD.
 - Puissance : 460 kW (kilowatts) @ 1 800 RPM (rotation par minute)
 - Couple : 2 780 N m (newton mètres) @ 1 200 RPM
 - Le Char de Dementus
 - La monture centrale a été fabriquée à partir d'un moteur d'avion de type Rotec R2 800 à sept cylindres tourné sur le côté.
 - Puissance : 89 kW (kilowatts) @ 2 450 RPM
 - Couple : 217 N m (newton mètres) @ 1 200 RPM
 - Les "chevaux" de part et d'autre sont une paire de BMW R 18.

- Puissance : 59 kW (kilowatts) @ 4 500 RPM
 - Couple : 148 N m (newton mètres) @ 3 000 RPM
- Le Valiant (piloté par Furiosa et Praetorian Jack)
 - C'est le premier véhicule sur lequel Anya Taylor-Joy s'est entraînée. C'est la voiture que Furiosa partage avec Praetorian Jack.
 - Propulsée par un moteur Chrysler Slant-6, elle est « *gonflée et équipée d'un mode super turbo* », comme le confirme le chef décorateur Colin Gibson.
 - Puissance : 108 kW (kilowatts) @ 4 000 RPM
 - Couple : 291 N m (newton mètres) @ 2 400 RPM
- Le Six Foot (piloté par Dementus)
 - Lorsque Dementus gagne en puissance, il a plus facilement accès à du carburant et à de la main d'œuvre. Il peut donc passer à un « *méchant monster truck* » à six-roues croisé avec une remorqueuse. Il est équipé d'essieux sans frein qui permettent au véhicule, une fois chargé, de se déplacer quasiment n'importe où.
 - Il est propulsé par un gros bloc-moteur Chevrolet de modèle 454 qui donne à Dementus la puissance d'hélicoptère et de traîner tout ce qu'il souhaite à travers la Désolation.
 - Puissance : 750 kW (kilowatts) @ 6 500 RPM
 - Couple : 1 356 N m (newton mètres) @ 5 000 RPM
- Cranky Black (piloté par Furiosa)
 - Furiosa vole ce véhicule à l'un des fils d'Immortan Joe.
 - Pendant la conception du véhicule, Miller a souhaité que le Cranky Black soit capable d'escalader des dunes. Le moteur initialement monté à l'avant a donc été déplacé à l'arrière.
 - Cranky Black est un bolide sans poignées extérieures avec un moteur V8 à turbocompresseur installé à l'arrière.
 - Puissance : 171 kW (kilowatts) @ 5 200 RPM
 - Couple : 375 N m (newton mètres) @ 3 000 RPM

- ⇒ 37°C : La température lors de la journée la plus chaude du tournage (à Hay).
- ⇒ 32 : Nombre total de caméras utilisées par les deux équipes de tournage, soit 6 types de matériel différents, chacun nécessitant des systèmes de montage spéciaux.
- ⇒ 41 : Doublures cascades utilisées dans le film.
- ⇒ 37 : Différents objectifs transportés par le département Caméras.
- ⇒ 87 : Nombre de perruques créées, réutilisées ou louées.
- ⇒ 4 : Doublures cascades pour le seul personnage de Furiosa.
- ⇒ 3 : Pilotes de précision à temps plein pour le département Caméras.
- ⇒ 5 500 : Feuilles pour tatouage temporaire qui ont servi pour créer les tatouages des acteurs.
- ⇒ 4 : Nations représentées parmi les cascadeurs (Australie, Nouvelle-Zélande, Afrique du Sud, États-Unis).
- ⇒ 120 : Litres d'argile utilisés pour maquiller les War Boys
- ⇒ 83 : Âge du cascadeur le plus âgé.
- ⇒ 18 : Âge du cascadeur le plus jeune.
- ⇒ 60 : Litres de fausse crasse utilisés pour maquiller les Miséreux.
- ⇒ 26 : Cascadeurs doublures des War Boys nécessaires pour une seule journée.
- ⇒ 35 : Dentiers créés pour les acteurs.

DEVANT LA CAMÉRA

ANYA TAYLOR-JOY (Furiosa) s'est faite connaître grâce à *THE WITCH*, plébiscité par la critique au festival de Sundance en 2015. Pour son premier long métrage, Robert Eggers raconte l'histoire d'une famille de pèlerins assaillis par une force surnaturelle. Elle a remporté le Gotham Award de la révélation et le prix du meilleur espoir féminin aux Empires.

Anya Taylor-Joy a fasciné les spectateurs du monde entier dans *Le Jeu de la dame*, série récompensée à l'Emmy. Inspirée du roman éponyme de Walter Tevis publié en 1983, *Le Jeu de la dame* est la mini-série ayant remporté le plus gros succès sur Netflix. Elle a ainsi été vue par 62 millions de foyers dans le monde au cours de ses 28 premiers jours de diffusion. Pour son interprétation de Beth Harmon, l'actrice a remporté le Golden Globe, le Critics' Choice Award et le Screen Actors Guild Award, ainsi qu'une nomination à l'Emmy Award.

Elle a récemment prêté sa voix à Princesse Peach dans *SUPER MARIO BROS, LE FILM* qui a généré près d'1,4 milliard de dollars au box-office mondial et battu de nombreux records (meilleur démarrage pour un film d'animation et plus gros succès d'un film adapté d'un jeu vidéo). Sa prestation dans *LE MENU* lui a valu une nomination au Golden Globe. On la retrouvera dans *THE GORGE* aux côtés de Miles Teller.

On l'a encore vue dans *EMMA* d'Autumn de Wilde, qui lui a valu une nomination au Golden Globe, *LAST NIGHT IN SOHO*, film nommé au BAFTA Award, *AMSTERDAM* de David O'Russell, *SPLIT* et *GLASS* de M. Night Shyamalan, *PUR-SANG*, *LE SECRET DES MARROWBONE*, *MORGANE*, *LES NOUVEAUX MUTANTS* et *RADIOACTIVE*. Elle a encore prêté sa voix à *PLAYMOBIL, LE FILM*. Elle a tout récemment joué dans *THE NORTHMAN* de Robert Eggers.

Côté télévision, elle s'est produite dans la minisérie *Miniaturiste* et dans la cinquième saison de *Peaky Blinders*, et elle a prêté sa voix à Brea dans la série d'animation *Dark Crystal : le temps de la résistance*.

CHRIS HEMSWORTH (Dementus) est l'un des acteurs les plus populaires et les plus sollicités d'Hollywood.

Après avoir connu un triomphe dans l'univers Marvel, Hemsworth a refait équipe avec les frères Russo pour *TYLER RAKE* qui a marqué l'histoire de Netflix. Réunissant 99 millions de spectateurs au cours de ses quatre premières semaines de diffusion, *TYLER RAKE* s'est imposé comme le film le plus vu de l'histoire de la plateforme. Parmi les six films Marvel que l'acteur a tournés, *AVENGERS : ENDGAME* reste l'un des titres les plus lucratifs de tous les

temps, cumulant plus de 2,7 milliards de dollars au box-office planétaire. Incarnant Thor pour la première fois en 2011 dans le film éponyme, sous la direction de Kenneth Branagh, Hemsworth a enchaîné avec THOR : RAGNAROK et THOR : LOVE AND THUNDER sous la direction de Taika Waititi – et ce dernier film réunit au casting Natalie Portman, Christian Bale, Tessa Thompson, Melissa McCarthy, Chris Pratt, Russell Crowe et Matt Damon.

Plus récemment, Hemsworth a de nouveau endossé le rôle du mercenaire Tyler Rake dans TYLER RAKE 2. Réalisé par Sam Hargrave, le film est produit par la nouvelle société de production de Hemsworth, Wild State, qu’il a créée l’an dernier avec son associé Ben Grayson. En 2023, il s’est associé à Darren Aronofsky pour la série *Sans limites* avec Chris Hemsworth. Cette série, dont Hemsworth est producteur et interprète principal, met à l’épreuve la capacité de ce dernier à repousser les limites du corps humain.

Figure respectée du milieu de la santé et du fitness, Hemsworth a créé CENTR, programme digital personnalisé, en février 2019. L’appli réunit les meilleurs experts au monde – coachs, chefs renommés, professeurs de méditation et mentor du bien-être – pour permettre aux utilisateurs d’atteindre leurs objectifs en matière de fitness.

Né en Australie, où il a grandi et entamé sa carrière, Hemsworth a fait ses débuts aux États-Unis dans la saga STAR TREK de J.J. Abrams où il campe George Kirk.

On l’a vu dans SPIDERHEAD de Joseph Kosinski, adaptation de la nouvelle de George Saunders réunissant Miles Teller et Jurnee Smollett, BLANCHE-NEIGE ET LE CHASSEUR, avec Charlize Theron, puis la suite LE CHASSEUR ET LA REINE DES GLACES, avec Jessica Chastain et Emily Blunt, et MEN IN BLACK : INTERNATIONAL, aux côtés de Tessa Thompson.

Hemsworth a fait ses armes d’acteur comique dans S.O.S. FANTÔMES de Paul Feig, avec Melissa McCarthy, Kristen Wiig, Kate McKinnon et Leslie Jones, et VIVE LES VACANCES, avec Ed Helms, Christina Applegate et Leslie Mann. Il a joué dans RUSH de Ron Howard, aux côtés du pilote de F1 James Hunt, et a retrouvé le réalisateur dans AU CŒUR DE L’OCÉAN. Il a également joué dans HORSE SOLDIERS aux côtés de Michael Shannon et Michael Peña, qui retrace l’histoire de la première équipe des Forces Spéciales déployée en Afghanistan après les attaques du 11 septembre, et dans SALE TEMPS À L’HÔTEL EL ROYALE, aux côtés de Jeff Bridges, Jon Hamm et Dakota Johnson.

Philanthrope convaincu, Hemsworth soutient la Australian Childhood Foundation et s’engage dans la sauvegarde des océans.

TOM BURKE (Praetorian Jack) sera à l'affiche de **BLACK BAG**, thriller d'espionnage de Steven Soderbergh, aux côtés de Cate Blanchett et Michael Fassbender.

Il a également joué dans la 2^{ème} saison de la série *The Lazarus Project* qui explore la possibilité de remonter le temps pour sauver l'être aimé.

En 2022, Tom Burke a donné la réplique à Florence Pugh dans le thriller psychologique **THE WONDER**, adapté du roman éponyme d'Emme Donoghue et nommé au BAFTA Award. Situé à la fin des années 1850, **THE WONDER** s'attache au parcours d'une infirmière anglaise qui se rend dans un petit village irlandais afin d'observer ce que certains considèrent comme une anomalie physiologique et d'autres comme un miracle : une jeune fille a survécu sans s'alimenter pendant des mois.

L'an dernier, l'acteur a joué dans **VIVRE** d'Oliver Hermanus aux côtés de Bill Nighy qui a reçu deux nominations à l'Oscar. Le film s'attache à un fonctionnaire qui occupe le même emploi routinier depuis 30 ans dans une mairie, puis qui se voit contraint d'opérer un changement dans sa vie avant de tirer sa révérence.

Tom Burke a encore joué dans la série *C.B. Strike*, adaptée des polars de J.K. Rowling. Il se produira dans la sixième saison de la série.

Il a incarné Orson Welles dans **MANK** de David Fincher autour de la création du film **CITIZEN KANE** et de l'affrontement entre le scénariste Herman J. Mankiewicz et Orson Welles.

Il s'est produit dans le diptyque **THE SOUVENIR** de Joanna Hogg aux côtés de Tilda Swinton et Richard Ayoade. Le film a été présenté au festival de Sundance en 2019 où il a été plébiscité par la critique et remporté le Grand prix du jury. Le film évoque les rapports entre Anthony (Tom Burke), personnage opaque et Julie, étudiante en cinéma campée par Honor Swinton Byrne. *The Guardian* a salué la prestation de l'acteur, « *mélange fascinant de prédation et de vulnérabilité* ».

Tom Burke a interprété John Rosmer dans *Rosmersholm* d'Ibsen, aux côtés de Hayley Atwell, monté avec succès dans le West End.

Née en 2009 à Sydney, **ALYLA BROWNE (Furiosa enfant)** s'est installée à Los Angeles avec ses parents alors qu'elle était encore bébé. C'est en voyant ses sœurs prendre des cours d'art dramatique au Beverly Hills Playhouse qu'elle a eu envie de devenir actrice.

Elle entame sa carrière en 2015 après son retour à Sydney. En 2021, Alyla Browne campe la fille de Nicole Kidman dans *Nine Perfect Strangers* et joue dans la série *Eden*. On la retrouve dans la série *Mr Inbetween* réalisée par Nash Edgerton. Elle est aussi à l'affiche du

remake CHILDREN OF THE CORN de Kurt Wimmer. En 2022, elle joue le personnage de Tilda Swinton enfant dans TROIS MILLE ANS À T'ATTENDRE de George Miller, puis le personnage de Jessica Watson dans LA JEUNE FILLE ET LA MER.

Dans la série *Les Fleurs sauvages*, elle campe Alice jeune aux côtés de Sigourney Weaver, Asher Keddie et Alysia Debnam-Carey. Elle a également achevé le tournage de SONIC 3 aux côtés de James Marsden, Jim Carrey et Idris Elba. On la retrouvera dans le thriller STING avec Ryan Corr.

Originnaire d'une petite ville de Nouvelle-Galles du Sud, **CHARLEE FRASER (Mary Jabasa)** est mannequin, actrice et militante. Elle ne connaissait pas grand-chose au milieu de la mode quand elle s'est retrouvée sous les projecteurs. Repérée à l'âge de 18 ans, elle est révélée lors de la saison automne-hiver 2016 qui consolide son statut de star en pleine ascension.

Elle se fait vraiment connaître lorsque le célèbre coiffeur Guido Palau coupe ses longues tresses pour lui faire un carré juste avant qu'elle n'arpeute le podium, habillée par Alexander Wang, lors de la Fashion Week à New York. Le *Vogue* américain la qualifie aussitôt de « *nouveau visage intéressant* » et elle intéresse alors les directeurs de casting. Elle a ainsi participé à plusieurs défilés, habillée par Prada, Balenciaga, Chanel, Dior, Givenchy et Céline. Elle est la première mannequin aborigène à travailler pour ces grandes maisons.

Elle a aussi participé à des campagnes pour Tom Ford, Céline, Stella McCartney, Givenchy, et Giorgio Armani, et a été photographiée par Mario Sorrenti, Mert & Marcus et Juergen Teller. C'est alors que sa carrière explose véritablement, en Australie et dans le reste du monde, et qu'elle fait la couverture de nombreuses éditions de *Vogue* et *Harper's BAZAAR*, et qu'elle participe à des shootings pour *Dazed*, *W*, *Numéro*, *T Magazine*, et le *Vogue* américain.

En 2020, elle revient en Australie où elle est nommée ambassadrice pour First Nations Fashion + Design (FNFD), association à but non lucratif qui cherche à bâtir un écosystème d'artistes aborigènes au sein du milieu de la mode. Elle a aussi été à l'initiative de la campagne écoresponsable NOT JUST TRENDING, dévoilant le projet lors de la Fashion Week australienne en 2021. Animée par sa passion pour les produits écoresponsables et produits de manière éthique, elle a transformé le projet en un guide très souvent téléchargé.

En 2023, elle s'intéresse au cinéma en tournant à la fois dans FURIOSA : UNE SAGA MAD MAX et TOUT SAUF TOI.

Elle est cofondatrice du festival Clearly Music, Arts & Wellness qui s'attache au bien-être, à l'importance de la communauté et à l'inclusion. Charlee Fraser cherche à mettre en place

des pratiques écoresponsables au sein du festival. Plusieurs artistes comme Xavier Rudd, Skeggs et Gretta Ray s'y sont produits.

Grâce à son style unique, sa détermination à faire entendre la voix de sa communauté et son énergie créative, Charlee Fraser est une artiste singulière dont l'aura rayonne en Australie et dans le monde.

Né à Melbourne, **LACHY HULME (Rizzdale Pell / Immortan Joe)** est considéré par beaucoup comme l'un des acteurs de composition les plus convaincants d'Australie. Il a ainsi remporté le Logie Award d'argent du meilleur acteur et l'AACTA Award pour son interprétation du magnat des médias Sir Frank Packer dans *Power Games : The Packer-Murdoch Story* (2013). L'acteur a été nommé à ces deux prix pour son interprétation du fils lunatique de Sir Frank, Kerry Packer, dans *Howzat ! Kerry Packer's War* (2012), minisérie qui reste aujourd'hui la plus regardée de toute l'histoire de la télévision australienne.

Il entame sa carrière au TheatreSports avant de se voir confier le rôle de Bernie Litko dans la pièce *Sexual Perversity in Chicago* de David Mamet en 1990 et 1991. Puis, il enchaîne avec *Bonfire Downside* (1992) et *Rinaldo 441* (1992), dont il est l'auteur, avant de se produire dans *Acropolis Now* (1992) et d'écrire le thriller *MEN WITH GUNS* (1997), avec Paul Sorvino et Donal Logue.

En Australie, il s'est illustré dans *FOUR JACKS*, puis *LET'S GET SKASE* (2001), comédie d'aventures tirée d'une histoire vraie, qu'il a coécrite. Il enchaîne avec *MATRIX REVOLUTIONS* (2003) et le jeu vidéo *Enter the Matrix* (2003), *TRAQUEUR DE CROCO EN MISSION PÉRILLEUSE* (2003), *BOYTOWN* et *BOYTOWN CONFIDENTIAL* (2006), *MACBETH* (2006), où il campe Macduff, *KILLER ELITE* (2011), avec Robert De Niro, *SCUMBUS* (2012), *ANY QUESTIONS FOR BEN?* (2012), *IF YOU LOVE ME...* (2014) et *TROIS MILLE ANS À T'ATTENDRE* (2022).

En 2008, il décroche un rôle dans *The Hollowmen*, satire politique mordante produite par Working Dog Productions à qui l'on doit *Frontline* (1994-1997), *The Castle* (1997) et *The Dish* (2000). Son interprétation du spin doctor David Murphy propulse sa carrière vers les sommets : on le retrouve dans des émissions qui font partie de l'âge d'or de la télévision australienne. Plusieurs de ses prestations sont saluées par des distinctions, dont *The Hollowmen* et *Rush* (2009), *Chandon Pictures* (2009), *Offspring* (2010-2017), dans le rôle du Dr Martin Clegg, *Beaconsfield* (2012), dans le rôle de Todd Russell, *Howzat ! Kerry Packer's War* (2012), *Jack Irish : Black Tide* (2012), *Power Games : The Packer-Murdoch Story* (2013), *It's A Date* (2014), *Gallipoli* (2015), *The Secret River* (2015) et *Romper Stomper* (2018).

Lachy Hulme est ainsi nommé à plusieurs prix, comme le Logie d'argent pour *Offspring*, *Howzat ! Kerry Packer's War* et *Beaconsfield*, en 2012, l'AACTA Award pour *The Secret River*, et le Logie du meilleur acteur pour *Romper Stomper* en 2018.

Toujours pour le petit écran, on l'a vu dans *Blue Heelers* (1998), *Stingers : Unité Secrète* (1999), *Pacific Homicide* (2002), *The Librarians* (2010), *The Ex-PM* (2015), *Sandy Roberts Presents : The Wordsmith* (2015) qu'il a coécrite et coréalisée, et *Preacher* (2019).

Au théâtre, il a campé Kjell Bjarne dans *Elling* de Simon Bent, le professeur Calvin Schuller dans *The Speechmaker* de Santo Cilauro, Charlie Fox dans *Speed the Plow* de David Mamet.

Il est supporteur de l'équipe de football d'Essendon.

DERRIÈRE LA CAMÉRA

D'origine australienne, **GEORGE MILLER (Réalisateur/Scénariste/Producteur)** a d'abord été médecin avant de se réorienter vers le cinéma et de s'imposer comme scénariste, réalisateur et producteur. Il fait ses débuts de metteur en scène avec MAD MAX, qu'il coécrit et qui triomphe dans le monde entier. Il enchaîne avec trois suites à succès, MAD MAX 2, MAD MAX AU-DELÀ DU DÔME DU TONNERRE et MAD MAX : FURY ROAD qui a permis de mettre de nouveau en scène son personnage légendaire et d'introduire celui de Furiosa. Le film génère plus de 380 millions de dollars de recettes dans le monde et remporte six Oscars.

Miller a également décroché l'Oscar du meilleur film d'animation pour HAPPY FEET. Cinq fois nommé à l'Oscar, George Miller a obtenu des nominations au titre du meilleur film et du meilleur réalisateur pour MAD MAX : FURY ROAD, du meilleur film et du meilleur scénario pour BABE, et du meilleur scénario original pour LORENZO. Il a également signé HAPPY FEET 2, BABE – LE COCHON DANS LA VILLE, LES SORCIÈRES D'EASTWICK et, plus récemment, TROIS MILLE ANS À T'ATTENDRE, avec Tilda Swinton et Idris Elba.

Miller figure parmi les Parrains du Festival de Sydney et de l'Australian Film Institute. Il a été président du jury du festival de Cannes en 2016. Il a été décoré en 1996 de l'Order of Australia pour services rendus au cinéma de son pays, et, en 2009, l'Ordre des Arts et des Lettres a été décerné au réalisateur.

En 1982, Miller écrit, réalise et produit la minisérie *The Dismissal*, qui a battu tous les records d'audience. Miller a aussi produit des projets pour la télévision comme *Bodyline*, *The Cowra Breakout*, *Vietnam*, *The Dirtwater Dynasty*, et *Bangkok Hilton*.

Associé et producteur de George Miller depuis quarante ans, **DOUG MITCHELL (Producteur)** a produit *MAD MAX : FURY ROAD* en 2015, qui lui a valu une nomination à l'Oscar, et plus récemment *TROIS MILLE ANS À T'ATTENDRE*, avec Tilda Swinton et Idris Elba.

Né en Colombie, il a fait des études en Écosse, puis est devenu comptable à Londres. Il s'est installé ensuite à Sydney, en Australie, où il a travaillé aux côtés du regretté Byron Kennedy, à qui il a apporté son expertise dans le domaine de la finance.

En 2006, il a produit *HAPPY FEET* de George Miller en 2006, consacré par l'Oscar du meilleur film d'animation, puis la suite, *HAPPY FEET 2*, qui réunissait à nouveau les voix de Elijah Wood et Robin Williams. Il avait remporté un Golden Globe et une nomination à l'Oscar pour *BABE - LE COCHON DEVENU BERGER* et a produit *BABE - LE COCHON DANS LA VILLE*.

Il a également produit *VIDEO FOOL FOR LOVE*, *LORENZO*, avec Nick Nolte et Susan Sarandon, *FLIRTING*, avec Noah Taylor, Thandie Newton, Nicole Kidman et Naomi Watts, *CALME BLANC*, avec Sam Neill, Nicole Kidman et Billy Zane, *THE YEAR MY VOICE BROKE*, avec Noah Taylor, et *MAD MAX AU-DELÀ DU DÔME DU TONNERRE*, avec Mel Gibson et Tina Turner.

Côté télévision, on lui doit les miniséries *Bodyline* et *The Dirtwater Dynasty*, avec Hugo Weaving, *Vietnam*, avec Nicole Kidman, *The Cowra Breakout*, et *Bangkok Hilton*, avec Nicole Kidman et Hugo Weaving. Il a également produit les téléfilms *40,000 Years of Dreaming*, *Fragments of War*, *The Clean Machine* et *The Riddle of the Stinson*.

NICO LATHOURIS (Scénariste) est à la fois comédien, metteur en scène et dramaturge. Il a contribué à des centaines d'heures de films et de séries primées, en Australie.

Il a entamé sa première collaboration avec George Miller en jouant Grease Rat dans *MAD MAX* (1979). Avec *MAD MAX : FURY ROAD*, qui a remporté six Oscars, il s'affirme comme scénariste. Il continue d'explorer l'univers de Mad Max en écrivant le script du jeu vidéo éponyme et en signant le roman graphique, *Mad Max :Fury Road*, best-seller inscrit sur

la liste du *New York Times*. En outre, il a collaboré avec Miller pour raconter l'histoire de Geoffrey Bardon et du mouvement Papunya Art dans le court roman *The Hidden*.

Lathouris est l'un des seuls artistes contemporains à être crédité comme dramaturge, sa mission consistant à interpréter et à communiquer les valeurs fondamentales de l'action dramatique en partenariat avec les comédiens et les techniciens. Si sa carrière s'étend sur une cinquantaine d'années, au cours de laquelle il a été metteur en scène, producteur, auteur et comédien, il se concentre de plus en plus sur l'écriture scénaristique. Il a ainsi collaboré à *THE LAST POST* et au court métrage *LOST IN THE WOOD*. Plus récemment, il a été dramaturge pour *TROIS MILLE ANS À T'ATTENDRE* de George Miller.

Pour son travail d'acteur, Lathouris a été nommé à deux Australian Film Institute Awards, dont un pour *LES FEMMES DE SES RÊVES* de Michael Jenkins, dont il a été dramaturge. Il a par ailleurs collaboré aux scénarios de *WILDSIDE*, *BLUE MURDER*, *LOOKING FOR ALIBRANDI*, *YOLGNU BOY*, *TALENTS & CO*, et *YOUNG LIONS*.

Diplômé du National Institute of Dramatic Art, Lathouris a étudié le génie civil à l'université de Nouvelles-Galles du Sud, avant de s'orienter vers le domaine artistique.

Né en Nouvelle-Zélande, **SIMON DUGGAN (Directeur de la photographie)** travaille en Australie et a signé la photo de nombreux films.

Il a récemment éclairé la série *Desert King*, filmée dans le bush australien.

Il a également collaboré à *TU NE TUERAS POINT* qui lui a valu le Milli Award – prix du chef-opérateur de l'année – décerné par l'Australian Cinematographers Society (ACS), l'Australian Academy of Cinema and Television Arts (AACTA) Award de la meilleure photo et des nominations à l'Australian Film Critics Association Award et au prix Energa du festival Camérimage.

Il a également signé la lumière d'*IL ÉTAIT UNE FOIS 2* (2022), la comédie romantique *ISN'T IT ROMANTIC* (2019), le film fantastique d'action *WARCRAFT : LE COMMENCEMENT* (2016), *300 : LA NAISSANCE D'UN EMPIRE* (2014) de Noam Murro et le thriller d'action *KILLER ELITE* (2011).

Sa collaboration à *GATSBY LE MAGNIFIQUE* (2013) de Baz Luhrmann lui a valu l'AACTA Award de la meilleure photo, le Gold Award de l'ACS et une nomination au prix de la meilleure photo au festival EnergaCamerimage.

Pour son premier long métrage, *THE INTERVIEW* (1998), il a obtenu le prix de la meilleure photo décerné par le Film Critics Circle of Australia.

Depuis, il a éclairé des dizaines de longs métrages, collaborant avec Len Wiseman pour *DIE HARD 4 – RETOUR EN ENFER* (2007) et *UNDERWORLD 2 – EVOLUTION* (2006), Alex Proyas pour *PRÉDICTIONS* (2009), *I, ROBOT* (2004) et *GARAGE DAYS* (2002).

Il entame sa carrière dans la publicité et participe à de nombreuses campagnes internationales avec Noam Murro, Steve Rogers, Jeff Lowe, Misko Iho et Nadia Lee Cohen. Son travail dans le domaine de la publicité lui a valu de nombreuses distinctions : 2 AICP Awards et plusieurs Australian Cinematography Society Awards.

ELIOT KNAPMAN (Chef-monteur) s'est imposé comme un monteur majeur en Australie depuis une quinzaine d'années. Il a entamé sa carrière très jeune et a immédiatement été fasciné par le montage. Il a ainsi travaillé comme assistant monteur pour plusieurs longs métrages australiens réputés.

Après avoir été apprenti dans l'audiovisuel, il a eu l'occasion d'être assistant monteur sur son premier long métrage, *LE ROYAUME DE GA'HOOLE – LA LÉGENDE DES GARDIENS* de Zack Snyder. Puis, il enchaîne avec *GATSBY LE MAGNIFIQUE* de Baz Luhrmann, *LEGO BATMAN, LE FILM* de Chris McKay et *PIERRE LAPIN 2* de Will Gluck.

Il collabore pour la première fois avec George Miller et la chef-monteuse Margaret Sixel pour *MAD MAX : FURY ROAD*. Puis, il est 1^{er} assistant monteur pour *TROIS MILLE ANS À T'ATTENDRE*. Après cette collaboration fructueuse, il se voit confier le projet *FURIOSA : UNE SAGA MAD MAX*. Sa mission de monteur de plateau – monter le film en temps réel – a commencé dès le début du tournage. Il a ensuite collaboré au montage du film pendant la postproduction.

MARGARET SIXEL (Chef-monteuse) travaille dans le milieu du cinéma australien depuis plus de quarante ans, où elle a été monteuse son et monteuse image, mais aussi scénariste et scripte. Diplôme de l'Australian Film and Television School and University du Cap, elle a collaboré à plusieurs fictions et documentaires primés.

Elle a monté *MAD MAX : FURY ROAD*, qui a remporté six Oscars, dont celui du meilleur montage. Elle a également monté *HAPPY FEET*, consacré Oscar du meilleur film d'animation. On lui doit encore le montage de *BABE, LE COCHON DANS LA VILLE* et le projet de George Miller *White Fellas Dreaming: A Century of Australian Cinema*. Tout

récemment, elle a monté TROIS MILLE ANS À T'ATTENDRE, avec Tilda Swinton et Idris Elba.

Elle a collaboré à LORENZO, FLIRTING, FRAGMENTS OF WAR : THE STORY OF DAMIEN PARER et THE CLEAN MACHINE, ainsi qu'à plusieurs courts métrages et projets pour le petit écran.

Producteur et compositeur nommé au Grammy, **TOM HOLKENBORG (Compositeur)**, alias Junkie XL, est plusieurs fois disque de platine et s'est fait connaître à la fois dans le milieu de l'électro et de la musique de film. Très éclectique, il est à la fois à l'avant-garde de la musique contemporaine et l'un des compositeurs de musique de film parmi les plus exaltants grâce à son goût pour l'innovation.

S'inspirant de sa formation classique, il a une approche très pragmatique de la composition. Multi-instrumentiste, il témoigne d'une curiosité insatiable. Il est aussi à l'aise avec un orchestre symphonique de 50 musiciens qu'avec des synthés, une guitare électrique ou des instruments numériques. Sa volonté de réinterpréter les sonorités actuelles et de transmettre ses connaissances aux jeunes musiciens font de lui l'un des compositeurs de musique de film les plus sollicités à l'heure actuelle.

Il a collaboré à des films qui ont dépassé les 2 milliards de dollars de recettes au box-office comme MAD MAX : FURY ROAD de George Miller, DEADPOOL de Tim Miller, STRICTLY CRIMINAL de Scott Cooper, ALITA : BATTLE ANGEL de Robert Rodriguez, DIVERGENTE de Neil Burger, BRIMSTONE de Martin Koolhoven, LA TOUR SOMBRE de Nikolaj Arcel, TOMB RAIDER de Roar Uthaug, TERMINATOR : DARK FATE, SONIC LE FILM de Jeff Fowler qui a battu des records au box-office, 355, ZACK SNYDER'S JUSTICE LEAGUE, ARMY OF THE DEAD, TROIS MILLE ANS À T'ATTENDRE de George Miller, et GODZILLA VS KONG d'Adam Wingard. Il a récemment signé la partition de REBEL MOON de Zack Snyder et GODZILLA X KONG : LE NOUVEL EMPIRE d'Adam Wingard. Il a collaboré avec de grands réalisateurs comme Peter Jackson, Robert Rodriguez, James Cameron, George Miller, Christopher Nolan, Zack Snyder et Tim Miller.

Tout au long de sa carrière, il a été passionné par la pédagogie et s'est attaché à faciliter l'accès à la création de musique de film. Il a créé un programme universitaire de composition musicale à l'ArtEZ Conservatorium. Il poursuit son engagement en faveur de l'éducation sur des plateformes digitales et produit le tutoriel Studio Time qui a été téléchargé des millions de fois.

S'inspirant de sa grande connaissance de la musique classique, tout en restant passionné par la musique populaire, il s'impose comme un multi-instrumentiste hors pair (il joue du synthé, de la guitare, des percussions, du violon et de la basse) et un maître des technologies contemporaines. En 2019, il s'est associé à Orchestral Tools pour créer Junkie XL Brass, dans le but de réunir la technologie et la composition classique et de créer son premier catalogue de samples.

D'origine néerlandaise, le compositeur s'initie à la musique de films dans son pays natal avant de collaborer avec Harry Gregson-Williams et Hans Zimmer pour INCEPTION, BATMAN V SUPERMAN : L'AUBE DE LA JUSTICE et THE DARK KNIGHT RISES. Sa collaboration avec Zimmer lui a permis de trouver son propre style, tout en s'initiant avec l'un des plus grands compositeurs de films hollywoodiens. Holkenborg prend vraiment son envol en 2014 avec 300 : LA NAISSANCE D'UN EMPIRE. C'est le début de sa collaboration avec Zack Snyder qui donnera naissance à des blockbusters et à des productions indépendantes. À partir de là, Holkenborg ne cessera de travailler avec les réalisateurs les plus en vue à Hollywood.

Holkenborg fait ses débuts en 1993, en se produisant avec le groupe de rock industriel Nerve, tout en produisant les groupes de metal Sepultura et Fear Factory. Séduit par les rythmes électroniques, il fonde Junkie XL en 1997 et sort l'album *Saturday Teenage Kick*. Il a encore produit cinq autres albums, tout en donnant des concerts dans le monde entier. En 2002, il a triomphé avec son remix de *A Little Less Conversation* d'Elvis Presley.

Suite à ce succès, il collabore avec Dave Gahan, Robert Smith et Chuck D et travaille sur des remix avec Coldplay, Depeche Mode, Britney Spears et Justin Timberlake. En outre, il a composé la musique de jeux vidéo, comme *Need for Speed*, *The Sims* et *SSX* et de spots publicitaires pour Nike, Heineken, Adidas, Cadillac et VISA.

C'est après avoir entendu le titre *Dealing With the Roster* dans BLADE (1998) que Holkenborg a eu envie de composer pour le cinéma.

Après avoir connu des débuts modestes, à l'âge de 18 ans, dans des spectacles itinérants, **GUY NORRIS (Chef-cascadeur)** est aujourd'hui l'un des principaux superviseurs de scènes d'action.

À 21 ans, il collabore à MAD MAX 2 (1981) de George Miller, comme doublure de Mel Gibson pour toutes les scènes de conduite, mais aussi comme doublure de Wez.

Très vite, il est promu chef-cascadeur à l'âge de 23 ans et réalisateur 2^{ème} équipe deux ans plus tard.

Au cours de sa carrière, il a été chef-cascadeur et superviseur des scènes d'action sur plus de 200 longs métrages et séries, du SEIGNEUR DES ANNEAUX : LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU de Peter Jackson à MOULIN ROUGE et AUSTRALIA de Baz Lurhmann, de SUICIDE SQUAD à X-MEN : DARK PHOENIX, GHOST IN THE SHELL, TRIPLE FRONTIÈRE et THE SUICIDE SQUAD de James Gunn.

Grâce à sa relation privilégiée avec George Miller, il a collaboré à une dizaine de projets du cinéaste australien en quarante ans de carrière, comme BABE, LE COCHON DEVENU BERGER, HAPPY FEET, MAD MAX : FURY ROAD, TROIS MILLE ANS À T'ATTENDRE et FURIOSA : UNE SAGA MAD MAX.

Il a souvent été distingué pour son travail remarquable et il a fait l'objet de plusieurs articles dans des publications prestigieuses comme le *New York Times*, *Rolling Stone*, le *Hollywood Reporter*, *WIRED* et *IF*. Il a reçu le Screen Actors Guild Award des meilleures cascades, et deux Taurus World Stunt Awards pour sa collaboration à MAD MAX : FURY ROAD.

En outre, il a cofondé PROXi VP, studio d'élaboration de scènes d'action et d'effets visuels utilisant les technologies de pointe d'Unreal Engine.

Avec FURIOSA: A MAD MAX SAGA, **PJ VOETEN (1^{er} assistant réalisateur)** poursuit sa longue collaboration avec George Miller qu'il a entamée il y a près de quarante ans avec MAD MAX AU-DELÀ DU DÔME DU TONNERRE. Voeten a ensuite participé aux scènes d'action de BABE, LE COCHON DEVENU BERGER, puis a été 1^{er} assistant réalisateur pour la suite BABE, LE COCHON DANS LA VILLE, ou encore HAPPY FEET, oscarisé. Il a fait équipe avec Miller pour MAD MAX : FURY ROAD et, plus récemment, TROIS MILLE ANS À T'ATTENDRE, avec Tilda Swinton et Idris Elba.

Il a été 1^{er} assistant réalisateur pour MORTAL KOMBAT (2021), PIERRE LAPIN 2 et PIERRE LAPIN de Will Gmluck, OKJA de Bong Joon Ho, LA GRANDE MURAILLE de Zhang Yimou, avec Matt Damon et Willem Dafoe, et GODS OF EGYPT d'Alex Proyas.

Il a encore occupé le même poste pour ALEX CROSS, LA MOMIE : LA TOMBE DE L'EMPEREUR DRAGON, FURTIF de Rob Cohen, CARELESS LOVE, GHOST RIDER, A LITTLE BIT OF SOUL qu'il a aussi produit, THE LAST SURVIVORS, LOVE SERENADE, CHILDREN OF THE REVOLUTION et SIRÈNES de John Duigan.

Il a été 2^{ème} assistant réalisateur pour WIDE SARGASSO SEA et FLIRTING de Duigan, THE LAST DAYS OF CHEZ NOUS et HIGH TIDE de Gillian Armstrong, BALLROOM DANCING de Baz Luhrmann, et DANGEROUS GAME de Stephen Hopkins.

Acteur raté et père de deux jeunes enfants qu'il fallait bien nourrir, **COLIN GIBSON (Chef-décorateur)** s'est orienté vers ce qu'il pensait être la solution de facilité : la création de décors. Mieux vaut se méfier de ses propres choix ! Il n'était pas suffisamment doué pour la direction artistique ou la création d'accessoires et on l'a donc obligé à s'intéresser à la création de décors ! Pour autant, il était trop vieux et grincheux pour accepter les consignes d'autres grincheux tout aussi âgés que lui... à moins qu'il ne s'agisse de réalisateurs !

Et c'est donc, principalement, des metteurs en scène qu'il faut tenir responsables de sa « carrière » grotesque : des artistes par ailleurs doués comme Ray Lawrence, Gillian Armstrong, John Duigan, Stephan Elliott, Wim Wenders, Zhang Yimou et bien entendu, George Miller. Ils ont tous contribué à son parcours, soit par apathie, soit par douce insouciance.

S'il ne s'est pas considérablement enrichi, au moins il s'est amusé et a trouvé le moyen de tuer le temps avant de se confronter à la dure réalité du total ratage qu'est sa vie. Il a collaboré à des séries comme *Love My Way*, *Nine Perfect Strangers* et *Operation Buffalo* et à des films comme BLISS, PRISCILLA, FOLLE DU DÉSERT, BABE – LE COCHON DANS LA VILLE, LA GRANDE MURAILLE, JUSQU'AU BOUT DU MONDE, MAD MAX : FURY ROAD – auquel il faut ajouter FURIOSA : UNE SAGA MAD MAX.

Au fond, sa vie n'est peut-être pas un total ratage après tout !

JENNY BEAVAN (Chef-costumière) a grandi à Londres dans une famille de musiciens – son père était violoncelliste et sa mère jouait de l'alto.

Elle a étudié la conception de décors de théâtre à la Central School of Art and Design sous la tutelle de Ralph Koltai, décorateur de plateau majeur. Elle ne songeait pas encore au cinéma, mais elle s'est passionnée pour le théâtre après avoir vu *La Nuit des rois* avec son grand-père, grand adepte de Shakespeare, à l'âge de 10 ans.

Jenny Beavan entame sa carrière en collaborant à des opéras, des ballets et des pièces au Royaume-Uni et dans le reste de l'Europe, mais en 1977, elle renoue avec un vieil ami d'enfance, Nick Young, qui avait produit un téléfilm signé Merchant/Ivory, HULLABALOO OVER BONNIE AND GEORGIE'S PICTURES réalisé par James Ivory. Young recherchait une costumière pour habiller Peggy Ashcroft et la jeune Jenny Beavan l'a accompagnée en Inde. C'était le début d'une fructueuse collaboration avec le légendaire cinéaste.

Elle poursuit son travail pour Merchant/Ivory Films en collaboration avec John Bright, son ami et mentor. Ensemble, ils créent les costumes de CHAMBRE AVEC VUE, LES BOSTONIENNES, MAURICE, et LES VESTIGES DU JOUR. Elle remporte l'Oscar pour CHAMBRE AVEC VUE.

Jenny Beavan a travaillé avec de grands metteurs en scène aux quatre coins du monde pour des films d'époque. Autant dire qu'elle a été enchantée lorsque George Miller l'a sollicitée pour son film dystopique MAD MAX : FURY ROAD.

Après le succès de FURY ROAD, qui lui vaut une deuxième nomination à l'Oscar, elle reçoit de plus en plus de propositions. Elle a aussi collaboré au DAHLIA NOIR de Brian DePalma, A CURE FOR LIFE de Gore Verbinski, SHERLOCK HOLMES et SHERLOCK HOLMES : JEU D'OMBRES de Guy Ritchie, LIFE : ORIGINE INCONNUE de Daniel Espinosa, CASSE-NOISETTES ET LES QUATRE ROYAUMES de Lasse Hallström, JEAN-CHRISTOPHE ET WINNIE et WHITE BIRD : A WONDER STORY de Christopher Robin, LE DISCOURS D'UN ROI de Tom Hooper.

Il a enchaîné avec CRUELLA (2021), situé dans les années 70. Pour Emma Stone et Emma Thompson, il fallait prévoir environ une soixantaine de costumes et la préparation s'est étalée sur 10 semaines. Il y a également dans CRUELLA des défilés de mode, des concerts de musique punk, des scènes de bal et des cascades !

Elle n'hésite pas à se frotter à d'autres genres car elle n'a surtout pas envie d'être cataloguée ! Son mot d'ordre est le suivant : les costumes permettent de raconter une histoire et doivent évoquer les rebondissements d'une intrigue... et ne surtout pas porter l'empreinte de leur créateur.

En plus de quarante ans de carrière, Jenny Beavan a travaillé pour le théâtre, la télévision, la publicité et le cinéma. Elle a été nommée à plusieurs BAFTA Awards, Emmy, et Oscars (et en a même gagné parfois !).

Elle a reçu le Golden Frog Special Award des meilleurs costumes au cours de l'EngergaCamerimage en Pologne en 2023.

LESLEY VANDERWALT (Chef-coiffeuse et maquilleuse) a obtenu l'Oscar et le BAFTA Award pour MAD MAX: FURY ROAD de George Miller en 2016.

Elle collabore avec George Miller depuis MAD MAX 2, il y a 43 ans. Plus récemment, elle a collaboré à TROIS MILLE ANS À T'ATTENDRE, avec Tilda Swinton et Idris Elba. Elle a également participé à HAPPY FEET, Oscar du meilleur film d'animation, BABE – LE

COCHON DEVENU BERGER nommé à l'Oscar, et les miniséries *The Dismissal*, *Bangkok Hilton*, avec Nicole Kidman, *Vietnam* et *Cowra Breakout*.

Fidèle collaboratrice de Baz Luhrmann et de la chef-décoratrice Catherine Martin, elle a travaillé pour BALLROOM DANCING en 1991, MOULIN ROUGE !, qui lui a valu un Hollywood Makeup Artist and Hair Stylist Guild Award. Elle a enchaîné avec GATSBY LE MAGNIFIQUE, qui lui a valu une autre nomination au meilleur maquillage d'époque, et AUSTRALIA.

Elle a encore assuré le maquillage d'AQUAMAN de James Wan, ALIEN : COVENANT de Ridley Scott, DORA L'EXPLORATRICE, GODS OF EGYPT d'Alex Proyas, avec Gerard Butler et Geoffrey Rush, PRÉDICTIONS du même Proyas, avec Rose Byrne, Ben Mendelsohn et Nicolas Cage, FURTIF, GHOST RIDER, SANS FRONTIÈRE, avec Clive Owen et Angelina Jolie, SCOOBY-DOO, STAR WARS : EPISODE II – L'ATTAQUE DES CLONES de George Lucas, DARK CITY, SHINE, THE LAST DAYS OF CHEZ NOUS et LA MALÉDICTION DE LA PYRAMIDE.

Elle est membre de l'Academy of Motion Picture Arts & Science, de l'Australian Academy Cinema Television Arts, et de l'Australian Production Design Guild.

ANDREW JACKSON (Superviseur effets visuels) a fait ses débuts à Londres, où il a travaillé pour des architectes et des sociétés de graphisme industriel. En 1982, il s'installe à Sydney, où il monte sa propre entreprise qui a pour clients des cabinets d'architecte et de graphisme industriel et qui produit ses propres meubles, horloges et éclairages.

En 1988, Jackson se tourne vers les effets spéciaux pour le cinéma et la télévision et, dès la décennie suivante, il collabore à de nombreux projets. Dès les années 1990, il se forme à l'animation 3D afin d'y avoir recours pour ses clients. Souhaitant travailler dans l'animation 3D, il est recruté chez Garner McLelland Design à Sydney, où il collabore à la série *Farscape*. Croyant fermement aux effets infographiques, il travaille chez zSpace, puis chez Digital Pictures où il supervise le département 3D. À ce titre, il supervise une équipe de techniciens numériques, collaborant essentiellement à des publicités.

En 2004, il est embauché chez Animal Logic. Il a ainsi supervisé les effets visuels de la publicité Big Ad pour Carlton Draught et développé plusieurs idées pour des longs métrages. Il a inscrit son nom aux génériques de 300 de Zack Snyder et été assistant du superviseur effets

visuels sur L'AMOUR DE L'OR d'Andy Tennant. En 2008, il a assuré la supervision des effets visuels de PRÉDICTIONS d'Alex Proyas.

Jackson entame sa collaboration avec George Miller en tant que superviseur effets visuels pour la partie en prises de vue réelles de HAPPY FEET 2. Puis, il collabore à MAD MAX : HAPPY ROAD, toujours en tant que superviseur effets visuels.

Depuis, il a collaboré à trois reprises avec Christopher Nolan – pour DUNKERQUE en 2017, TENET en 2020 et OPPENHEIMER, Oscar du meilleur film, en 2023.

Il a également participé au ROI avec Timothée Chalamet.

ROBERT MACKENZIE (Chef-monteur son) conçoit des paysages sonores d'une grande richesse depuis plus de 25 ans, collaborant avec d'importants réalisateurs et remportant de nombreuses distinctions, en Australie et dans le reste du monde.

En 2021, Mackenzie et son équipe, chez Robert Mackenzie Sound (RMS), ont composé le sound design et le mixage de THE POWER OF THE DOG de Jane Campion, nommé à l'Oscar du meilleur son, TROIS MILLE ANS À T'ATTENDRE de George Miller, SANS ISSUE, RIVER de Jennifer Peedom et la 3^{ème} saison de *Mr Inbetween* qui lui a valu le ASSG Award du meilleur son.

De janvier 2020 à février 2021, Mackenzie et son équipe ont profité du confinement lié à la pandémie pour mettre au point la bande-son de MORTAL KOMBAT, qui a triomphé au box-office, et pour retravailler la bande-son de CHUNGKING EXPRESS et IN THE MOOD FOR LOVE de Wong Kar Wai pour la collection Criterion.

En 2019, il a participé au ROI de David Michôd et à PIERRE LAPIN 2 de Will Gluck.

En 2018, il a assuré le sound design et le mixage de THE NIGHTINGALE de Jennifer Kent, JUDY & PUNCH de Mirrah Foulkes, et MYSTIFY : MICHAEL HUTCHENCE, documentaire primé au AACTA Award.

Il a remporté l'Oscar, le Motion Picture Sound Editors Guild Award et l'AACTA Award pour TU NE TUERAS POINT (2017), film de guerre d'une grande puissance émotionnelle signé Mel Gibson. Il a également décroché une nomination au BAFTA Award et un AACTA Award du meilleur son pour LION de Garth Davis.

L'an dernier, Mackenzie a collaboré au REMPLAÇANT de Davis et à la série *Les Fleurs sauvages* de Glendyn Ivin.