

KMBO PRÉSENTE

DREAMS

VIVEZ VOS RÊVES LES PLUS FOUS



UNE PRODUCTION FIRST LADY FILM EN ASSOCIATION AVEC HYDRALAB ET EIDNES STUDIOS CO-FINANÇÉ PAR DR V/ FILMKLUBBEN, SOLA MEDIA, SF STUDIOS AVEC LE SOUTIEN DE THE DANISH FILM INSTITUTE, NORDISK FILM & TV FOND, CREATIVE EUROPE
SCÉNARIO SØREN GRINDERSLEV HANSEN UNE IDÉE ORIGINALE DE KIM HAGEN JENSEN CO-RÉALISÉ PAR TONNI ZINCK MONTAGE RIKKE SELIN FOKDAL SON KRISTIAN SELIN EIDNES ANDERSEN & JACQUES PEDERSEN COMPOSITEUR KRISTIAN SELIN EIDNES ANDERSEN
PRODUCTEUR ASSOCIÉ SUNIT PAREKH PRODUCTRICE DÉLÉGUÉE SOLVEIG LANGELAND PRODUCTRICE EXÉCUTIVE ANETTE IVERSEN PRODUIT PAR NYNNE SELIN EIDNES RÉALISATEUR KIM HAGEN JENSEN
AVEC LES VOIX FRANÇAISES DE AUDREY D'HULSTÈRE, ESTHER AFLALO, MAXIME DONNAY, STEVE DRIESEN ET DE LOLA DUBINI DANS LE RÔLE DE KAREN

Co-funded by the European Union



DOSSIER DE PRESSE

FIRST LADY FILM, HYDRALAB ET KMBO PRÉSENTENT

DREAMS

UN FILM DE
KIM HAGEN JENSEN ET TONNI ZINCK

2019 - 81 MIN - ANIMATION

SORTIE LE 5 AOÛT 2020

DISTRIBUTION

Praesens-Film AG
Münchhaldenstrasse 10
8008 Zürich
Tél. : +41 44 325 35 25
info@praesens.com

PRESSE

Diana Bolzonello Garnier
Sàrl 4, rue de Genève
Case Postale 406
1225 Chêne-Bourg
Tél. : +41 22 342 05 09
mobile : +41 79 203 80 17
dianabg@vtx.ch

Matériel presse et publicitaire téléchargeable sur www.praesens.com



SYNOPSIS

Emma est une jeune fille qui partage sa chambre avec Coco, son cochon d'Inde. Une nuit, dans son sommeil, elle bascule dans un monde merveilleux. Elle découvre alors qu'elle a le pouvoir d'entrer dans le monde des rêves et de changer le futur. Sa vie devient extraordinaire ! Jusqu'au jour où revenir dans le monde réel s'avère plus compliqué que prévu...

LES PERSONNAGES



EMMA

Emma est une jeune fille maligne et curieuse... mais qui s'avère aussi bien malicieuse ! Très proche de son père, avec qui elle aime chanter, jouer aux échecs et faire la cuisine, elle s'inquiète de voir arriver dans sa vie la nouvelle compagne de son père et sa demi-sœur, Jenny, qui s'attaque à son cochon d'Inde adoré, Coco..
Quand elle comprend qu'elle peut modifier les rêves des membres de sa famille et agir sur leur comportement, elle ne va pas hésiter à s'amuser un peu... Après tout, que peut-il bien arriver de grave ?



JENNY

Jenny est la nouvelle demi-sœur d'Emma, chez qui elle emménage et dont elle s'approprie même le lit ! Petite star des réseaux sociaux, accro à son téléphone, elle a un avis très tranché sur ce qui est cool et ce qui ne l'est pas. À la pointe des dernières tendances, elle n'apprécie pas vraiment le style d'Emma, qu'elle trouve ringarde et qu'elle n'arrête pas d'embêter. Jenny a aussi pris en grippe Coco qu'elle prévoit de faire disparaître. Derrière les apparences d'une Jenny sûre d'elle, se cache pourtant une jeune fille qui peine à attirer l'attention de son père et qui cherche aussi sa place dans une famille récemment recomposée.



COCO

Coco est un cochon d'Inde comme les autres. Dormir, boire du lait et se réfugier dans les bras d'Emma sont ses activités préférées. Mais cette irrésistible boule de poils n'est pourtant pas du goût de Jenny, qui refuse de vivre sous le même toit qu'un "rat".
Peu enclin à rester enfermé dans sa cage, il va montrer ses talents de danseur afin d'épater la galerie et de se faire apprécier des autres ! À moins qu'il ne s'agisse que d'un rêve ?



JOHN

John est un père attentif au grand cœur. Il a toujours été aux petits soins pour sa fille, Emma. Il tente tant bien que mal de réunir sous le même toit sa nouvelle compagne, la fille de cette dernière et sa propre fille. Bienveillant et enthousiaste, il ne se laisse pas décourager par les obstacles et les difficultés que rencontre sa nouvelle famille, car il voit toujours le bon côté des choses.
Le seul défaut qu'on peut lui trouver ? Un goût prononcé pour les sardines, qu'il adore manger en toute occasion, même à son anniversaire ! Mais que s'est-il passé pour qu'il ait une telle obsession pour le poisson fumé ?



GAFF

Gaff n'est ni un robot ni un extraterrestre ! Il se présente lui-même comme l'extraordinaire créateur des rêves d'Emma. À son arc, il a toutes les cordes d'un vrai metteur en scène : à la fois scénariste, décorateur, directeur des acteurs, il parvient toujours à créer des rêves fantastiques pour Emma !
Bien qu'il tente de protéger Emma des dangers du monde des rêves, celle-ci le convainc sans difficulté de l'aider à transformer cette peste de Jenny. Gaff est d'une grande gentillesse et ferait tout pour la voir heureuse, quitte à tirer quelques ficelles de trop...

LA MÈRE D'EMMA

Absente depuis plusieurs années, Karen poursuit une carrière de chanteuse à succès. Artiste accomplie, elle remplit les salles de concerts de toute l'Europe. Ses chansons pop et country accompagnent souvent Emma lorsqu'elle s'endort. Dans les souvenirs d'Emma, sa mère est une femme aimante et déterminée.

LE SAVIEZ-VOUS ?



La chanteuse, humoriste et youtubeuse **Lola Dubini** est la voix française de la mère d'Emma ! Elle interprète notamment la chanson principale du film. Passée par l'émission *La France a un incroyable talent*, elle ne compte pas moins de 615k abonnés sur Instagram et 523k abonnés sur Youtube.

DU RÉEL AU RÊVE

Le cerveau pioche dans les souvenirs et les images qu'il connaît pour donner vie à des situations imaginaires et fabriquer nos rêves. Alors qu'elle est endormie, Emma joue par exemple aux échecs, une de ses activités favorites. Elle est aussi transportée dans un champ de blé, qui ressemble en tout point à celui qu'elle voit chaque matin sur son paquet de céréales.

Le réel qui nous entoure fabrique nos rêves. Entre *Inception* et *Alice au pays des merveilles*, *Dreams* propose d'inverser ce schéma : qu'advierait-il si nos rêves façonnaient le réel ?

Lorsque Emma comprend qu'elle peut modifier des éléments de ses rêves et ainsi transformer, voire améliorer la réalité, elle fait preuve d'une imagination débordante pour arriver à ses fins.



ADOLESCENCE ET PRESSION DIGITALE

Emma voit débarquer dans sa vie une jeune fille de son âge, Jenny, qui apprécie son quotidien en fonction des appréciations que lui renvoie sa communauté de followers. Au travers de son compte Instagram, elle voit sa vie applaudie ou désapprouvée. Jenny aime aussi se moquer de sa nouvelle demi-sœur, de son style, de ses goûts et de son cochon d'Inde. Au fur et à mesure, on découvre pourtant une jeune fille qui manque de confiance en elle, qui utilise la moquerie pour déstabiliser ses proches et qui se sert des réseaux sociaux pour consolider son image d'elle-même.

Image de soi et vulnérabilité, caution d'une communauté digitale et dépendance aux réseaux sociaux : *Dreams* décrit le rôle primordial que joue l'univers virtuel dans la vie de nombreux jeunes. Le scénario propose une alternative essentielle à cette pression digitale : des liens humains, familiaux et amicaux, sincères et rassurants !



QU'EST-CE QU'UNE FAMILLE ?

Dreams présente un schéma familial moderne et authentique. John, un père célibataire, et sa fille, Emma, sont sur le point d'accueillir chez eux la nouvelle compagne de John, Helena, et sa fille, Jenny. Pour Emma, la famille idéale est composée de son père et d'elle-même. Son père rêve quant à lui d'une famille plus classique, qui réunirait deux parents et des enfants. Jenny, de son côté, doit composer avec un père qui a mis sa profession au cœur de son modèle de vie, tout comme l'a fait la mère d'Emma, partie quand celle-ci était petite. La famille, qu'elle soit recomposée ou non, requiert de la patience, du respect et une grande sensibilité. Emma et sa demi-sœur vont peu à peu découvrir qu'un schéma familial nouveau n'est pas nécessairement une menace pour leur équilibre affectif et émotionnel.



NOTE D'INTENTION DU RÉALISATEUR

KIM HAGEN JENSEN



NAISSANCE D'UNE IDÉE

Il y a plusieurs années de cela, j'ai rêvé d'un passage entre mon rêve et une sorte d'arrière-salle. Mon rêve n'était qu'une simple scène derrière laquelle se trouvaient des coulisses et un monde à part entière. Cet immense univers était peuplé de personnages et de machines qui fabriquaient mes rêves et ceux de tous les dormeurs !

C'est ainsi qu'est né le concept de *Dreams*. L'idée était d'écrire une histoire captivante, avec un scénario s'adressant aux enfants, sans faire l'impasse sur les questions et les problèmes qu'ils rencontrent au quotidien, et sans être angoissant ou moralisateur pour autant. L'un des enjeux consistait aussi à rendre le monde des rêves facile d'accès. Il est important que chaque spectateur puisse s'y plonger sans qu'on ait à lui fournir de nombreuses explications pour qu'il croie.

REPRÉSENTER LE MONDE VU PAR DEUX JEUNES FILLES

Je suis père de trois filles et je voulais faire un film sur leur monde. Un film qui mette en scène les situations et les conflits qui sont les leurs. Au fil des ans, j'ai rencontré nombre de leurs amis dont les parents se séparaient ou

formaient des familles recomposées. J'ai pu observer les frustrations, les peurs et le stress émotionnel qu'éprouvent ces jeunes qui doivent accepter de nouveaux frères et sœurs dans leur vie intime et qui apprennent à vivre avec ces inconnus. Il me semblait que le monde des rêves pouvait dépeindre avec force ces situations familiales et les enjeux affectifs qu'elles cachent.

CONTRÔLER OU ACCEPTER LES CHANGEMENTS

La vie d'Emma est soudain bouleversée par l'arrivée d'Helena, qui prend sans le vouloir la place laissée par sa mère, et par le comportement de Jenny, une jeune fille assez invasive. Mais Emma profite de l'opportunité que lui offre le monde des rêves pour reprendre le contrôle sur son quotidien qui lui échappe.

Gaff, l'alter-ego d'Emma qui fabrique ses rêves, tente de la protéger des risques qu'elle encourt, mais il ne peut pas résister à la détermination de sa rêveuse. Emma ne réalise pas encore que les conséquences de ses actes peuvent être graves. Elle va manipuler ses proches et le réel, jusqu'à ce qu'elle comprenne que son comportement est bien plus dangereux que celui de Jenny.

Il me semblait intéressant que notre héroïne soit prête à faire quelque chose de mal pour se sortir d'une situation déplaisante, d'autant plus que le film s'adresse aux jeunes. Je pense en effet que c'est un chemin que les enfants empruntent régulièrement : ils choisissent spontanément de faire ce qui est bon pour eux sans réaliser que cela pourrait avoir de sérieuses conséquences pour leur entourage, avant de chercher à rectifier ce premier acte.

Ce que comprend finalement Emma, c'est qu'il est plus raisonnable d'accepter Jenny telle qu'elle est plutôt que de la manipuler un peu plus chaque nuit. Emma gagne alors une nouvelle alliée, certes différente d'elle, mais sa famille s'agrandit !

LUMIÈRE & PEINTURE

Nos références visuelles étaient empruntées au cinéma plutôt qu'à l'animation, car nous voulions spécifiquement travailler la lumière. Avec le studio d'animation, Hydralab, nous avons cherché à reproduire des effets proches de ceux de la photographie en reproduisant, par exemple, des effets de lentille et de focale, en faisant le choix d'un format Scope et en privilégiant des couleurs soutenues. L'objectif était de créer une expérience immersive.

Pour autant, nous ne cherchions pas un rendu réaliste ! Je viens de l'animation dessinée à la main et il me semblait que la peinture avait un rôle à jouer dans la mise en image d'un univers chaleureux. De nos jours, l'animation 3D CGI cherche à être la plus réaliste possible, notamment dans la représentation des textures, du grain des surfaces. Elle utilise des références photographiques là où nous avons utilisé des références picturales.

TROIS UNIVERS

L'idée était de distinguer clairement l'expérience onirique de la fabrique du rêve en elle-même. Il était capital que les séquences de rêves soient grandioses, magiques. Pour l'univers des coulisses, nous avons emprunté nos références au steampunk, une esthétique rétro faite de machines en bois et en métal. Cet univers se compose d'objets tangibles : des plateaux suspendus par des chaînes, des rails et des wagons et, évidemment, des petits personnages qui fabriquent de toutes pièces le spectacle des rêves ! Enfin, pour les séquences domestiques, nous avons choisi un design et des décors qui présentent un univers douillet, chaleureux, ce que les Danois appelle le "hygge". Emma passe constamment d'un univers à l'autre et il fallait rendre ces passages palpables.

CRÉDITS

RÉALISATION **KIM HAGEN JENSEN**
PRODUIT PAR **NYNNE SELIN EIDNES**
SCÉNARIO **SØREN GRINDERSLEV HANSEN**
CRÉATION SONORE **KRISTIAN SELIN EIDNES ANDERSEN, JACQUES PEDERSEN**
MUSIQUE **KRISTIAN SELIN EIDNES ANDERSEN**
MONTAGE **RIKKE SELIN FOKDAL**
PRODUCTEUR **SUNIT PAREKH**
CO-RÉALISATEUR **TONNI ZINCK**
PRODUCTRICE DÉLÉGÉE **SOLVEIG LANGELAND**

UNE PRODUCTION **FIRST LADY FILM APS**
STUDIO D'ANIMATION **HYDRALAB**

