

DREAMBUILDERS

LA FABBRICA DEI SOGNI

di Kim Hagen Jensen



uscita: **10 settembre 2020**

durata: **81 minuti**

Ufficio stampa film

Maria Rosaria Giampaglia e Mario Locurcio

scrivi@emmeperdue.com

Maria Rosaria: +39 3498696141, Mario: +39

3358383364

Bim Distribuzione

Federica Scarnati

fscarnati@bimfilm.com

Tel. +39 335 1848 785

I materiali stampa sono scaricabili da www.giampaglialocurcio.it e dall'area press di www.bimfilm.com

SINOSSI

Nella casa di campagna dove Mina vive con il padre e il suo criceto Viggo Mortensen ci sono novità in arrivo: stanno per trasferirsi la fidanzata del papà e sua figlia, coetanea di Mina molto attiva sui social network. Con il loro sopraggiungere Mina imparerà molte cose, prima tra tutte che ogni volta che si addormenta acquisisce un potere: può spalancare le porte della fabbrica dei sogni e diventare la regista di quel che decide di sognare e far sognare agli altri, scrivere la storia, scegliere gli attori, costruire la scenografia e dare il ciak d'azione a ogni sogno...

DREAMBUILDERS – LA FABBRICA DEI SOGNI

Note di regia di Kim Hagen Jensen

Una notte di molti anni, feci una strana esperienza. Sognai che scoprivo un accesso a un mondo dietro i nostri sogni. Un mondo in cui operai e squadre di costruzione lavoravano con grande diligenza alla creazione di sogni per una moltitudine di persone. Quell'esperienza mi apparve incredibilmente reale anche se era logicamente assurda.

Fu allora che mi venne l'idea di creare l'universo dei Dreambuilders, i Costruttori di sogni, e iniziai ad abbozzarsi nella mia mente una storia. La mia ambizione era creare un racconto avvincente e toccante che trattasse di questioni reali nelle vite dei bambini e li facesse riflettere sulla natura dei sogni senza essere troppo opprimente o appesantito da lunghe spiegazioni. Nel corso degli anni questa idea ha attraversato molte declinazioni finché non ho finalmente trovato la storia che volevo raccontare.

Avendo cresciuto tre figlie, ho sempre desiderato fare un film sul loro mondo e sul genere di conflitti che incontrano le ragazze. Negli anni, ho seguito il divorzio dei genitori di molte loro amiche che in seguito hanno creato delle nuove famiglie. Ho vissuto le frustrazioni e le tensioni emotive che spesso provano i bambini quando sono costretti a vivere con nuovi fratellastri o sorellastre e il loro modo di superarle. Provo molta empatia per questi dilemmi e penso che associarli al mondo dei sogni rappresenti la cornice perfetta per un racconto cinematografico molto singolare.

Via via che la sua quotidianità è invasa dalla sorellastra Jenny e dalla nuova compagna di suo padre Helene, Mina usa il mondo dei sogni per riacquistare il controllo della sua vita, a qualunque costo. Gaff, il suo nervoso costruttore di sogni, l'avverte ripetutamente che è meglio non procedere. Ma l'affetto che prova per la ragazzina è troppo forte e non riesce mai a fermarla in tempo. Solo quando Mina sperimenterà le conseguenze delle sue azioni, aprirà gli occhi e si renderà conto di essersi spinta troppo oltre. E che è lei la "cattiva".

Secondo me quello che rende interessante la storia è il fatto che l'eroina, nello specifico di un film per bambini, fa qualcosa di sbagliato per salvare se stessa. Penso che sia un dilemma che molti bambini riconoscono. Fai qualcosa che ti accorgi che è sbagliato, lo riconosci e fai del tuo meglio per rimediare al tuo errore.

Alla fine, Mina si rende conto che la soluzione non è manipolare e cambiare Jenny, ma accettarla e accoglierla per come è. In questo modo, Mina sperimenta la gioia di avere una nuova amica complementare a lei e su questa base può emergere una famiglia nuova e più forte.

L'umorismo svolge un ruolo importante nel film. Crea un contrasto con il lato cupo e drammatico del tema del film. Abbiamo lavorato molto per creare divertimento e bizzarrie nelle sequenze in cui i costruttori di sogni fabbricano i sogni.

Ispirato dall'immagine e dalle sensazioni che puoi creare in un film con umani, ho voluto che la luce svolgesse un ruolo importante nello stile visivo. Insieme a Hydralab, lo studio di animazione, abbiamo sviluppato un approccio alla luce più vicino alla struttura utilizzata nei film live action. Per approfondire l'esperienza cinematografica, abbiamo optato per obiettivi acromatici e formato panoramico. Questa scelta ci ha fornito gli strumenti per "dipingere" con la luce, trasferendo lo stato d'animo e le emozioni necessari per creare un'esperienza più immersiva, accentuando la tavolozza dei colori del film e potenziando il sapore epico del film. Ho una formazione nell'animazione classica disegnata a mano e ho sentito che uno stile più dipinto avrebbe restituito il sentimento e il calore necessari a questo lungometraggio. Quindi per la produzione abbiamo usato trame dipinte al posto delle consuete foto referenze di texture e del bump mapping normalmente utilizzati nelle produzioni di computer grafica.

È importante per la storia che i sogni sembrino vividi e magici. Quando siamo nel backstage, la creazione dei sogni sembra molto meccanica. Per dare questa impressione, l'universo onirico è disegnato in un ispirato stile steampunk, con numerosi piccoli robot costruttori di sogni che creano illusioni impossibili. Per sottolineare i passaggi tra il mondo dei sogni e il mondo reale, il disegno del mondo reale punta verso il concetto danese di "hygge", ovvero il senso di comodità e sicurezza, e verso il senso di familiarità e accoglienza domestica.

LA PRODUZIONE

Il progetto DREAMBUILDERS – LA FABBRICA DEI SOGNI inizia nel 2012, quando il regista Kim Hagen Jensen e la produttrice Nynne Selin Eidnes lavorano insieme al lungometraggio di animazione MARCO MACACO (2012).

Kim racconta un sogno che ha fatto in cui trova un varco nel sogno stesso, un'apertura verso un luogo dietro al mondo onirico dove operai e squadre di costruzione lavorano diligentemente per creare dei sogni. Dopo quel fatto, guarda in modo diverso il nesso esistente tra i sogni e la realtà e prende forma l'idea della storia di una bambina che prova a cambiare la pestifera sorellastra intervenendo sui suoi sogni.

Il progetto del film inizia nel 2014 sotto forma di racconto fantastico in 2D rivolto a un pubblico festivaliero, su una ragazzina che deve superare una serie di ostacoli e salvare il mondo. Ma nel 2017 viene trasformato nella storia più semplice e più toccante e moderna di una bambina che cerca di restare aggrappata a quello che ha perché non sa che quello che l'aspetta è molto meglio. Rendendo il racconto più serrato, i realizzatori si rendono conto che il film acquista molta più attrattiva a livello internazionale e una valenza universale.

Ad oggi, i diritti di sfruttamento cinematografico di DREAMBUILDERS – LA FABBRICA DEI SOGNI sono stati acquisiti da 24 paesi nella sola Europa e il film è stato venduto anche in Cina, nella Corea del Sud, in America Latina, in India e in Turchia.

LA SQUADRA

PRODUTTRICE

NYNNE SELIN EIDNES vanta una lunga carriera nel cinema. Inizia a lavorare nell'industria audiovisiva danese nel 1994 nel settore delle pubbliche relazioni per poi passare alla produzione nel 2006, sviluppando documentari con SF FILM, film di animazione con la sua stessa società, la FIRST LADY FILM, serie televisive alla DR DRAMA. Attualmente produce film e serie televisive alla NIMBUS FILM. Negli ultimi tempi ha prodotto 3 serie televisive per DR DRAMA: OVERCOOKED, DITTE & LOUISE II, per la quale nel 2017 ha vinto un premio dell'Accademia danese (Robert) per la miglior serie televisiva in formato breve. Inoltre, la sua serie più recente THE MAGIC TALISMAN (THEO & DEN MAGISKE TALISMAN) è stata candidata ai Robert nel 2019. Il suo cortometraggio GROWING PAINS ha ottenuto un OFF National Award (2014). Nel 2014 ha prodotto il film di apertura della Quinzaine des Réalisateurs di Cannes per la NORDIC FACTORY FILM. È una dei fondatori della Scuola di Cinema Indipendente danese Super16. Nel 2010, la Super16 ha ricevuto un premio onorario della critica cinematografica (Bodil) per il suo contributo all'industria cinematografica danese.

REGISTA E SCENEGGIATORE

KIM HAGEN JENSEN lavora come animatore dagli anni '80. Ha rivestito il ruolo di supervisore degli effetti speciali nei film AIUTO! SONO UN PESCE (2000) e ASTERIX E I VICHINGHI (2006) e ha anche diretto una serie di cortometraggi di animazione tra i quali WILL-BOT - FRIEND OR FOE (2011) e CRASHLANDED (2014). Ha realizzato lo storyboard di film come HUGO 3 - NAUGHTY, FLABBY AND FREE (2007), il film di animazione candidato al premio Robert BARRY, GLORIA E I DISCO WORMS (2008), OLSEN THE BAND ON DEEP WATER (2013), e THE INCREDIBLE STORY OF THE GIANT PEAR (2017). Kim Hagen Jensen fa inoltre parte del comitato di consulenza dell'Animation Workshop di Viborg. DREAMBUILDERS – LA FABBRICA DEI SOGNI è il suo primo lungometraggio.

SCENEGGIATORE

SØREN GRINDERSLEV HANSEN è uno sceneggiatore autodidatta e un istruttore. Già all'età di sei anni sapeva che voleva realizzare film e ha scritto la sua prima sceneggiatura per un lungometraggio quando ne aveva 15. Da allora, Søren Grinderslev Hansen ha scritto una media di due sceneggiature per lungometraggi all'anno che per il momento hanno generato i film MY BEST ENEMY (2010), DANNY'S DOOMSDAY (2014) e il cortometraggio che ha anche diretto THE BLACK SHEEP (2012). È stato inoltre sceneggiatore della seconda stagione della serie TV2 "Dicte" (2014).

MONTATRICE

RIKKE SELIN FOKDAL si diploma alla scuola di cinema danese nel 2001. Ma inizia a lavorare come assistente al montaggio quando la Zentropa realizza i suoi film secondo il manifesto Dogma e cura la serie televisiva di Lars von Triers "The Kingdom" e lungometraggi come PORTLAND e LE ONDE DEL DESTINO. Rikke eccelle da oltre 25 anni nei film d'arte al fianco del pluripremiato artista danese Jesper Just. Anche il collettivo di artisti SUPERFLEX vanta opere montate da Rikke. Inoltre, ha montato molte delle serie televisive più seguite in Danimarca, come "The Man With the Golden Ears", "Deroute", "Happiness" e "The Killing". Ha mostrato di avere un talento particolare per i film architettonici con HUMAN SHELTER che lo scorso anno ha inaugurato il festival dell'architettura. E il suo

amore per i bambini e i giovani emerge in film quali FESTA DI FINE ESTATE, nel cortometraggio GROWING PAINS e in quello premiato al Festival di Toronto THE LIST. E, più recentemente, in DREAMBUILDERS – LA FABBRICA DEI SOGNI.

SOUND DESIGNER E COMPOSITORE

Kristian Eidnes Andersen è un compositore danese che vanta una carriera ultra trentennale nella musica da film e nell'universo sonoro del cinema. Diplomato alla Scuola nazionale di cinema danese, ha ideato il suono e arrangiato le composizioni di più di cento film, tra i quali una lunga lista di produzioni di Lars von Trier, come MANDERLEY, ANTICHRIST, MELANCHOLIA e NYMPHOMANIAC. Ha lavorato numerose volte con il regista norvegese Per Olav Sørensen alle serie televisive "Halvbroren (The Half Brother)", "The Heavy Water War", "Nobel", oltre che alla serie Netflix "Quicksand". Kristian Eidnes Andersen predilige grosse produzioni con registi quali Lars Von Trier, Thomas Vinterberg (IL SOSPETTO) e Nicolas Winding Refn (SOLO DIO PERDONA), ma ama anche film e documentari più indipendenti come DEMOCRATS (2014), SOMETHING BETTER TO COME (2014) A CARETAKER'S TALE (2011) e THE WEIGHT OF ELEPHANTS (2012), tutti presentati in festival internazionali e usciti nelle sale cinematografiche. L'ideazione del suono in ANTICHRIST (2010) gli è valsa uno speciale premio Bodil ed è stato inoltre candidato a un premio Harpa per SAMI BLOOD di Amada Kernell (2018). Potete trovare la sua filmografia completa e l'elenco dei premi conseguiti sul sito IMDB.

CO-REGISTA

TONNI ZINCK inizia la sua carriera nell'animazione alla fine degli anni '90, passando dal ruolo di animatore 2D a quello di responsabile dell'animazione, supervisore degli effetti speciali e regista. Si è sempre cimentato in quasi tutte le discipline dell'animazione e ha anche girato e diretto filmati pubblicitari live-action, cortometraggi, video musicali e lungometraggi. DREAMBUILDERS – LA FABBRICA DEI SOGNI è il suo terzo lungometraggio in veste di responsabile dell'animazione e il suo secondo come co-regista. Tra i suoi precedenti crediti cinematografici ricordiamo BARRY, GLORIA E I DISCO WORMS e MARCO MACACO. Tonni è uno dei soci dello studio di animazione Hydralab.

PRODUTTORE ASSOCIATO

SUNIT PAREKH. Dopo una carriera da nomade in film di effetti speciali a grosso budget (MATRIX:RE-LOADED, HELLBOY, HAPPY FEET), Sunit Parekh si è trasferito a Berlino per perseguire i suoi progetti personali di film e sceneggiature. Il suo pluripremiato cortometraggio MACHINE ha dato origine allo studio Hydralab dove coltiva interessi diversi nell'ambito dell'animazione, della narrazione, degli effetti speciali e di robotica, tecnologia e formazione. Ha diretto e prodotto cortometraggi, filmati pubblicitari, video musicali e progetti di arti performative. Sunit è il fondatore e il Direttore creativo di Hydralab e attualmente vive a Copenhagen.

CREDITI

LA SQUADRA

Regia Kim Hagen Jensen
Produttrice Nynne Selin Eidnes
Sceneggiatura Søren Grinderslev Hansen, Kim Hagen Jensen
Montaggio Rikke Selin Fokdal
Suono Kristian Selin Eidnes Andersen, Jacques Pedersen
Musiche Kristian Selin Eidnes Andersen
Produttore associato Sunit Parekh
Co-regia Tonni Zinck
Produttrice esecutiva Solveig Langeland

Società di produzione First Lady Film ApS
Studio di animazione Hydralab
Vendite internazionali Sola Media

Durata 81 min.

Rating 7+, Famiglie

DREAMBUILDERS – LA FABBRICA DEI SOGNI è prodotto da Nynne Selin Eidnes per First Lady Film con il supporto finanziario di Danish Film Institute, DR, Nordisk Film and Tv Fond, Sola Media, SF Studios og Creative Europe.