





CET ÉTÉ REJOIGNEZ L'AVENTURE !

playmobil[®]

LE FILM

UN FILM DE **LINO DISALVO**

Avec les voix de
KAD MERAD
JÉRÔME COMMANDEUR
JENIFER
et **FRANCK DUBOSC**

Durée : 1h40

LE 7 AOÛT AU CINÉMA

2.9 FILM HOLDING ONDA  DMG  playmobil  



MATÉRIEL TÉLÉCHARGEABLE SUR WWW.PATHEFILMS.COM

DISTRIBUTION

PATHÉ

2, rue Lamennais
75008 Paris
Tél. : 01 71 72 30 00

CONTACT PRESSE DELPHINE OLIVIER

delphineolivier.presse@gmail.com
Tél. : 04.42.59.19.15
Tél. : 06.89.09.57.95



SYNOPSIS



Lorsque son petit frère Charlie disparaît dans l'univers magique et animé des Playmobil, Marla se lance dans une quête hors du commun pour le retrouver ! C'est le début d'une aventure pleine d'action et d'humour où Marla fera des rencontres inoubliables : un sympathique vendeur ambulant qui vit dans son food truck, un agent secret élégant et charismatique, un affectueux petit robot et une bonne fée fantasque seront autant de nouveaux amis qui l'aideront à échapper aux dangers qui la guettent.



Depuis 45 ans, les Playmobil, ces petites figurines en plastique de 7,5 cm de haut, séduisent les enfants du monde entier. Cette année, ces jouets sont les héros d'un nouveau long métrage d'animation, produit par ON Animation Studios.

Après un prologue en prises de vue réelles, PLAYMOBIL, LE FILM s'attache à Marla (Anya Taylor-Joy), jeune fille à l'imagination fertile, qui se lance dans un périple hors du commun lorsque son petit frère Charlie disparaît dans le monde féérique – et animé – des Playmobil. Au cours de sa quête, elle croise plusieurs personnages mémorables comme Del, sympathique conducteur de food truck, le fringant agent secret Rex Dasher, une bonne fée des temps modernes et l'empereur Maximus, ivre de pouvoir. Au terme de ses aventures trépidantes, Marla retrouve son frère et apprend à se libérer de ses contraintes d'adulte, à renouer avec ses rêves d'enfant et à savourer l'infini champ des possibles de son imagination. Le film se conclut sur un épilogue en prises de vues réelles.



NOTE D'INTENTION DU RÉALISATEUR



Je suis heureux d'évoquer ici ce qui m'a animé, sur un plan artistique, en m'attelant à **PLAYMOBIL, LE FILM**. Les Playmobil sont des jouets qui donnent envie de raconter des histoires et stimulent l'imagination grâce à une collection inépuisable de figurines et d'accessoires qui s'inspirent d'époques et de cultures différentes. Les Playmobil me tiennent particulièrement à cœur pour plusieurs raisons. D'abord, en tant que père, ils m'offrent des moments privilégiés où je peux jouer avec mes enfants. Ensuite, en tant que réalisateur, je trouve qu'ils permettent d'imaginer d'innombrables histoires en ouvrant le champ des possibles à l'infini. Qu'il s'agisse d'un chevalier, d'un agent secret, d'une guerrière amazone ou d'un pirate, chaque figurine est prête s'embarquer dans de nouvelles aventures. On a ainsi toute liberté pour créer les personnages et les intrigues qui semblent les plus captivants. Les seules règles qui comptent sont celles que l'on se fixe – et je voulais m'imprégner de cet état d'esprit, où tout est possible, dès le départ.

J'ai construit l'intrigue autour de notre héroïne, Marla. Pour l'essentiel, c'est une exploratrice. Depuis toujours, elle

aime découvrir le monde et rencontrer de nouvelles personnes. Mais au début de notre histoire, Marla n'a plus de goût pour rien lorsqu'elle perd ses parents dans des circonstances tragiques. En proie aux doutes et aux incertitudes, elle se replie sur elle-même et risque de gâcher sa relation avec son petit frère dont elle doit désormais s'occuper. La magie intervient alors au moment le plus crucial et Marla est plongée dans l'univers animé des Playmobil : elle traverse des décors visuellement époustouflants et emblématiques des petites figurines que de nombreuses générations du monde entier connaissent bien. À travers ce périple, Marla se réconcilie avec elle-même et laisse émerger l'exploratrice intrépide, passionnée et optimiste qui sommeille en elle.

Il faut ensuite parler de la musique. J'ai collaboré à **RAIPONCE** et **LA REINE DES NEIGES** chez Disney, je suis moi-même un grand fan des comédies musicales et **PLAYMOBIL, LE FILM** s'inscrit dans cette formidable tradition des films d'animation musicaux.

Lino DiSalvo, réalisateur



LA VISION DU RÉALISATEUR : L'IMAGINATION AU POUVOIR !



Grâce à ce projet, Lino DiSalvo s'est replongé dans ses souvenirs d'enfance avec ses jouets préférés : « Les Playmobil vous permettent de faire remonter à la surface vos premiers souvenirs », dit-il. « Ce sont comme des machines à remonter le temps qui vous stimulent. J'ai eu l'idée du film en revenant dans la maison où j'ai grandi et en redécouvrant les jouets de mon enfance. Je me suis souvenu que j'adorais ces jouets et que je prenais un plaisir fou à me plonger dans des aventures que j'inventais. »

DiSalvo, qui a été chef de l'animation sur **LA REINE DES NEIGES**, et superviseur animation sur **VOLT**, **STAR MALGRÉ LUI** et **RAIPONCE**, a été enchanté de mettre toute son expérience au profit du monde

féerique des Playmobil. En repensant aux quatre dernières années, il déclare : « La fabrication du film a été extraordinaire. J'ai eu l'occasion de collaborer avec une formidable équipe qui a eu foi en ces personnages et cette intrigue, et j'ai eu la chance d'avoir des chansons magnifiques qui accompagnent l'histoire et la font avancer. Quel bonheur, une fois le film achevé, d'écouter un orchestre interpréter les chansons qu'on a imaginées pour des personnages qui n'étaient encore que des esquisses il y a quelques années ! »

Grâce à son long passage chez Disney, DiSalvo a appris l'importance des recherches. « J'ai deux enfants, une petite fille de 2 ans et demi, et un petit garçon

de 5 ans et demi », reprend-il. « Nous avons énormément de jouets à la maison, et notamment des Lego et des Playmobil ! Ils apprécient les deux, mais n'y jouent pas du tout de la même façon. Je dirais que les Lego sont à la construction ce que les Playmobil sont au jeu de rôle. Je tenais à transposer cette idée dans le film étant donné que Marla est littéralement transformée en jouet et projetée dans un univers féerique ».

Au final, DiSalvo est heureux que le film soit à la fois émouvant et sincère, tout en étant drôle et divertissant. « C'était fondamental d'embarquer le spectateur dans un périple émotionnel », ajoute-t-il. Si **PLAYMOBIL** se distingue de la plupart

des films d'animation, c'est aussi parce que les personnages traversent plusieurs univers. L'occasion pour DiSalvo et ses collaborateurs de jouer avec divers genres cinématographiques. « Nous avons pu passer d'un genre à l'autre dans la deuxième partie du film », détaille le réalisateur. « Quel que soit le genre de film qu'on aime — western, fantastique, science-fiction, comédie musicale —, on y retrouve des métaphores qui nous parlent. On s'est servi de ces métaphores comme dispositif comique. Tandis que les personnages voyagent d'un univers à l'autre, on a adopté la grammaire cinématographique, le jeu d'acteur et les dialogues propres à chaque genre et on a joué avec les codes ».



UN PROJET D'ENVERGURE POUR LA PRODUCTION

Plusieurs des producteurs du film ont collaboré au PETIT PRINCE et à MUNE, LE GARDIEN DE LA LUNE. Aton Soumache a produit les longs métrages LE PETIT PRINCE et MUNE, LE GARDIEN DE LA LUNE et les séries MIRACULOUS, LES AVENTURES DE LADYBUG ET CHAT NOIR et IRON MAN. Il a pris conscience que s'atteler à un film inspiré de jouets aussi populaires était un projet extrêmement ambitieux. «Je savais qu'on avait l'écrasante responsabilité de produire une grande comédie d'aventure aux personnages mémorables», relève-t-il. «Pour nous, il était essentiel de susciter les émotions sincères qu'on ressent tous quand on est enfant. L'objectif premier du film consiste à replonger le spectateur dans l'état d'esprit où il était lorsqu'il jouait aux Playmobil et à lui faire revivre les émotions qui le traversaient dans ces moments-là».

Soumache était convaincu que DiSalvo saurait insuffler au projet l'énergie et la fantaisie propres à l'enfance. «En revoyant le film aujourd'hui, je suis très fier de son univers visuel, de l'aventure qu'il raconte, des formidables scènes d'action, de l'humour et des chansons», poursuit-il. «Mais le plus important, c'est que le film provoque de très fortes émotions. Avec les Playmobil, on a le sentiment que tout est possible. On crée des règles et on devient soi-même un personnage du film. On peut connaître des expériences différentes, mais tout comme la protagoniste, il ne faut jamais oublier ses rêves et son enfance.

Pour le producteur Axel Von Maydell, les Playmobil offraient d'innombrables possibilités. «Autrefois, nous avons produit des jeux interactifs pour Playmobil, si bien que mes liens professionnels





avec la marque remontent à il y a plus de quinze ans», dit-il. «J'étais conscient que ces petites figurines mythiques avaient un formidable potentiel! On a monté ensemble des scènes issues de nos jeux: en voyant le résultat à l'écran, j'ai compris qu'on pouvait faire ce qu'on voulait avec les Playmobil. Les enfants créent leurs propres histoires en jouant avec ces figurines. En faisant appel à leur imagination, ils plongent dans le monde des Playmobil. Ils se transforment alors en chevaliers, en vikings, en princesses ou en cow-boys. Ils ne prennent pas leur jeu à la légère tout en s'amusant énormément. C'est fondamental dans l'apprentissage artistique et les Playmobil font partie intégrante de notre culture.»

Le réalisateur et ses collaborateurs de création souhaitent également que le film s'adresse aux jeunes spectateurs comme à leurs parents. «Les Playmobil existent depuis 1974, si bien que pas mal de parents ont joué avec ces petites figurines quand ils étaient enfants», remarque Von Maydell. «Le film est un véritable divertissement familial. L'histoire est suffisamment complexe pour plaire à un public adulte tout en comportant des détails amusants qui séduiront les plus jeunes.» «L'univers des Playmobil nous offrait d'innombrables intrigues possibles», indique le producteur Tito Ortiz. «La marque est avant tout axée sur l'imagination, ce qui est le propre des bons films et des histoires captivantes.

Au départ, le plus difficile consistait à se plonger dans le vaste univers des Playmobil et à repérer le type de personnage et d'intrigue qu'on avait envie de développer. Il nous semblait qu'on devait centrer l'histoire sur des personnages dynamiques et attachants. Le film parle du pardon et de la tolérance puisqu'il s'agit d'une famille brisée qui réussit à se reconstruire. On s'est dit que c'était une histoire forte qui méritait d'être racontée. Grâce à leur périple, ils ont la force d'agir avec courage et ils retrouvent l'espoir d'être réunis à nouveau.» Selon Ortiz, le film devrait séduire un large public grâce à un récit initiatique classique et à des personnages auxquels chacun peut s'identifier. «On s'est efforcés d'imaginer

des personnages qui soient à la fois actuels et séduisants pour le grand public», explique-t-il. «On a pris un grand plaisir à croiser les genres et à multiplier les décors aux quatre coins du monde. Nous sommes nombreux à avoir vu, dans notre enfance, les films de James Bond, les westerns spaghetti de Clint Eastwood et les films de cape et d'épée. Quand on a commencé à évoquer le passage d'un genre à l'autre, on s'est retrouvés comme des gamins qui jouaient avec leurs Playmobil dans le salon!



UN SCÉNARIO D'AVENTURE AUX MULTIPLES REBONDISSEMENTS



« Ce qui m'a séduit dans ce projet, c'était la possibilité de s'imprégner des acquis de l'enfance », signale le scénariste Blaise Hemingway. « On a confronté un jeune personnage, capable de créer des univers et de puiser dans son imagination, à quelqu'un qui n'a jamais disposé d'un tel pouvoir. On avait la possibilité de jouer avec les différents univers, drôles et absurdes, des Playmobil qui suscitent la réflexion et permettent de s'interroger sur le passage de l'enfance à l'âge adulte ».

Hemingway, grand fan d'E.T., L'EXTRA-TERRESTRE et d'autres films familiaux

des années 80 signés Steven Spielberg, était convaincu que le projet tombait à point nommé lorsque les producteurs ont sollicité Lino DiSalvo pour le réaliser. « À mon sens, ces films savaient formidablement trouver ce qu'il y a de magique dans les situations les plus banales », dit-il. « Quand on pense au monde des jouets, et particulièrement aux Playmobil, on voit qu'ils attendent qu'un enfant vienne jouer avec eux et en révèlent la magie. Les Playmobil sont d'une telle richesse qu'ils se prêtaient idéalement à un film familial.

DiSalvo et Hemingway ont la même affection pour le cinéma populaire des années 80. « Lino et moi sommes amis et on vient tous les deux de la Côte Est des États-Unis », remarque le scénariste. « On parle le même langage et les mêmes films nous touchent. Quand on discutait de l'intrigue, on passait en revue nos films de chevet et nos scènes préférées.

Selon Hemingway, l'animation des figurines Playmobil en plastique a été libératrice. « Les limites propres à ces petits personnages sont justement ce qui les rend si amusants », indique-t-il.

« Par exemple, c'est d'autant plus drôle de voir un personnage projeté dans cet univers qu'il se retrouve avec des mains en forme de pince, dont on ne peut pas distinguer les doigts. Marla doit affronter des problèmes qu'elle n'a pas l'habitude de régler sans l'usage de ses doigts, ou avec une telle raideur dans les bras, ou toutes ces contraintes liées aux Playmobil. À mon avis, c'étaient là des défis en matière d'animation qui ont nourri l'intrigue et en ont accru la drôlerie ».



LA CRÉATION DE L'UNIVERS PLAYMOBIL

« Quand je me suis attelé au projet en 2017, Lino et moi avons évoqué les couleurs, les formes, les échelles, la proximité du spectateur par rapport aux jouets et l'ADN même des Playmobil », se remémore le chef-décorateur Rémi Salmon, qui avait aussi collaboré à MUNE, LE GARDIEN DE LA LUNE. « On a réuni une vaste iconographie, on a beaucoup fait fonctionner nos méninges et on a dessiné des images pour constituer une base solide à partir de laquelle nous avons ensuite fait évoluer le projet ». Il fallait déterminer l'allure et le style visuel de l'univers des Playmobil. « On voulait rester aussi fidèles que possible aux figurines s'agissant de leurs formes et proportions », note le chef-décorateur. « Même à bonne distance, il fallait qu'on sache que ce sont bien des

Playmobil au premier regard. Mais en s'en approchant, on se rend compte qu'elles ont un petit quelque chose en plus. On a eu envie de se servir des textures pour insuffler davantage de vie et de richesse à cet univers ». Un parti-pris qui correspondait à la vision du réalisateur en matière d'animation. Si les figurines n'allaient pas, de toute évidence, se déplacer comme des êtres de chair et de sang, elles n'allaient pas non plus être totalement raides. « Lino a tenu compte de leur rigidité, mais a accru leur liberté de mouvement de 20% afin qu'elles aient l'air plus vivant », reprend Salmon. « On a repris le même principe pour l'esthétique visuelle. On a conservé certains éléments plastiques comme les cheveux et la peau, et on a utilisé d'autres matières comme le tissu pour donner davantage de relief à ces



petits personnages, surtout en gros plan. L'allure des figurines est beaucoup plus réaliste, si bien qu'on a le sentiment qu'on pourrait les toucher! On a également travaillé les éclairages d'une manière très cinématographique, ce qui me plaît énormément. Enfin, les personnages n'ont pas de nez ni d'oreilles! Je suis heureux qu'on ait pu utiliser les limites propres à ces jouets à notre avantage et qu'on les ait considérées non pas comme des contraintes, mais comme un cadre au sein duquel travailler et s'amuser».

D'autre part, l'équipe, pilotée par Salmon, a dû concevoir des décors différents qui composent le monde des Playmobil. «Étant donné qu'au cours de leur périple, les personnages traversent plusieurs univers, il s'agissait de varier le style visuel et les atmosphères en s'appuyant sur les codes et la lumière propres à chaque genre dont il est question», ajoute le chef-décorateur. «On découvre le monde

des Playmobil par une incursion chez les Vikings. Cette scène devait trancher avec le 'monde réel' qu'on vient de quitter: elle est rythmée, très colorée et une bataille chaotique s'y déroule, un peu comme dans **Braveheart** ou **Gladiator**».

Quand Marla débarque dans l'univers du Far West, elle découvre de vastes plaines frappées par la sécheresse. «La lumière, très forte, accentue les efforts qu'elle déploie pour gagner la petite ville et l'image est presque surexposée en raison d'un soleil de plomb», explique Salmon. «Le rythme change, lui aussi, et on a recours aux codes du western: les mouvements de caméra sont plus lents, on multiplie les gros plans sur le visage des méchants au regard fixe etc. Puis, Marla et Del se réfugient dans l'univers de l'espionnage, qu'on aborde comme une séquence rétro-futuriste d'un vieux James Bond, avec des gadgets délirants, une atmosphère nocturne marquée et des salauds menaçant de

prendre le contrôle de la planète. Les éclairages et l'ambiance de la séquence en extérieurs se rapprochent d'un film noir: les teintes sont moins saturées pour jouer davantage sur le contraste entre lumière et zones d'ombre, et le brouillard est présent. Ce qui tranche nettement avec le repaire du méchant, évocateur d'un labo très éclairé, avec ses ordinateurs rétro au look génial!»

Puis, on découvre les grands espaces traversés par l'autoroute, avant d'enchaîner sur le monde bigarré de Constantinople et de l'Empereur avide de pouvoir. «Maximus a accès aux technologies modernes si bien qu'on pouvait transformer les jeux du cirque en spectacle son-et-lumière pour captiver le spectateur», indique Salmon. «Ensuite, on plonge dans la ville futuriste, et très animée, de Glinara. Pour cette scène, on voulait évoquer l'atmosphère du **Cinquième Élément** ou d'un film de J.J. Abrams: des créatures amusantes,

des robots, d'immenses tours en verre et des effets de 'flare'! Dans cette métropole d'inspiration asiatique, la meilleure planque pour un trafiquant est sans doute un gigantesque karaoké».

Salmon précise que la séquence féérique se déroule dans deux décors différents. «Il y a d'abord la terrifiante forêt aux tonalités grises dont Marla ne parvient pas à s'échapper, où poussent de nombreux arbres tortueux, métaphore de son esprit qui ne l'est pas moins! Puis, on enchaîne avec une ville de conte de fée scintillante et colorée qui redonne de l'espoir et permet à Marla de retrouver la trace de son frère», signale-t-il encore. «Comme on peut le constater, on a pris un immense plaisir à jouer avec ces différents décors et les codes des nombreux genres auxquels on emprunte pour mettre en place cette palpitante aventure au cœur de l'univers des Playmobil».



UNE ANIMATION AUTHENTIQUE



C'est Julien Bocabeille qui, sur **PLAYMOBIL, LE FILM**, a dirigé l'équipe d'animateurs au studio On Animation de Montréal. Cité à l'Oscar pour son court métrage **OKTAPODI**, il a collaboré à l'animation de nombreux longs métrages DreamWorks comme **DRAGONS 1 et 2**, **LE CHAT POTTÉ**, **LES CINQ LÉGENDES**, **KUNG FU PANDA 2 et 3**, **LES PINGOUINS DE MADAGASCAR** et **BABY BOSS**. Dès que DiSalvo lui a résumé l'intrigue, il a été séduit par le projet. « Cela m'a rappelé tout le cinéma que j'adore », dit-il. « Je suis particulièrement fan de road-movies et d'histoires dans lesquelles un personnage en recherche un autre. L'histoire de Lino m'a profondément touché et dès que j'ai vu les premiers croquis, j'ai été conquis ! Cet univers me semblait totalement inédit ».

Bocabeille a été conquis par le mélange d'animation 2D pour les visages des figurines Playmobil et d'infographie pour les décors où elles évoluent. « On a utilisé un dispositif infographique pour projeter les dessins en 2D sur des surfaces en 3D », précise-t-il. « Le

département effets personnages a également dû tenir compte du fait que ces jouets sont en plastique rigide. Les capes et les barbes devaient bouger en fonction des contraintes propres à ces figurines. Par exemple, les barbes ne pouvaient pas se recourber outre-mesure car, dans le monde réel, elles ne le font pas ».

Pour respecter l'authenticité du film, l'équipe d'animateurs a dû reproduire les mouvements qu'effectuent les figurines quand les enfants jouent avec elles. « Toute l'animation s'inspire du regard d'un enfant sur ces jouets et des aventures qu'il leur imagine », poursuit Bocabeille. « Les bras et les jambes peuvent se plier à 90° mais on conserve néanmoins certaines contraintes bien connues propres aux Playmobil : les figurines ne peuvent pas pencher la tête, elles n'ont ni de doigts, ni de nez et, curieusement, on s'est rendu compte qu'on n'en avait pas besoin. On a pu exprimer tout ce qu'on voulait sans doigts, ni nez. De temps en temps, on rappelle au spectateur qu'il s'agit de figurines Playmobil. On voit la

peau passer d'un état naturel couleur chair à une texture évoquant le plastique ».

Bocabeille et ses 56 animateurs ont tout mis en œuvre pour donner un effet 2D aux attitudes et aux expressions du visage. « Certains infographistes ont dû apprendre à jouer avec la 2D », signale le directeur de l'animation. « Ils ont dû travailler avec des lignes superposées pour créer l'illusion du volume et insuffler de la vie à un objet sur une sphère en 3D. Ils ont aussi dû fonctionner sans les repères habituels du visage, comme les pommettes, le nez et les mâchoires, et trouver le moyen de faire tourner la tête en 2D sur une surface plane. Par ailleurs, il fallait s'assurer que l'ensemble des animateurs soient sur la même longueur d'ondes afin que le style et l'esthétique des figurines restent les mêmes d'un plan à l'autre ».

C'est d'ailleurs dans la manière dont les figurines du film expriment leur personnalité complexe que l'animation trouve sa singularité. En effet, elles ne peuvent le faire qu'à travers des mimiques et des expressions limitées.

« Je suis ravi qu'on ait pu créer un ensemble de personnages aux tempéraments très différents », note Bocabeille. « Nous avons, par exemple, un personnage très cool comme Del qui est aux antipodes du redoutable Empereur Maximus. Mais quand on les place l'un à côté de l'autre, ce sont les mêmes jouets ! Les décors et la lumière devaient varier en fonction des univers, tout en restant cohérents par rapport au monde des Playmobil. Ce passage d'un genre à l'autre devait s'exprimer à travers les décors et les éclairages ».

Surtout, les images époustouflantes du film sont au service d'une intrigue à la fois captivante et profondément émouvante. « Ce qui me plaît, c'est que l'histoire soit simple et touchante et qu'elle parle de la peur viscérale de perdre un frère, une sœur ou un proche », conclut Bocabeille. « Elle montre aussi comment, face à cette peur, on fait tout ce qui est en son pouvoir pour retrouver celui qu'on aime et le sauver de dangers inconnus ».



MUSIQUE ET CHANSONS DU FILM

Comme de nombreux films familiaux, **PLAYMOBIL, LE FILM** est aussi une comédie musicale. Outre la partition signée par le compositeur brésilien Heitor Pereira (la trilogie **MOI, MOCHE ET MÉCHANT**, **MADAGASCAR 2**, la saga des **SCHTROUMPFS**, **LES MINIONS**, **YÉTI & COMPAGNIE**, **ANGRY BIRDS: COPAINS COMME COCHONS**), on découvrira quatre chansons inédites, coécrites par la musicienne et productrice Anne Preven.

Ravi de travailler sur un projet qui s'attache à un phénomène mondial comme les Playmobil, Pereira a construit tout un univers magique. «Ma mission consistait à ajouter effets sonores et musique à la vision du réalisateur», intervient le compositeur, «et c'était un vrai bonheur de contribuer au message très positif du film qui prône la découverte du monde et l'unité de la famille. Le film démarre par une chanson appartenant au monde en prises de vue réelles où Marla envisage son avenir. C'était formidable que la comédienne Anya Taylor-Joy exprime son regard sur le monde, ce qui donne le ton du périple qui va suivre. Cette chanson pousse les jeunes à se bouger pour aller conquérir le monde!»

Anne Preven qui s'est rendue célèbre grâce au tube «Torn» interprété par Natalie Imbruglia en 1998 a écrit pour plusieurs stars actuelles de la musique comme Beyoncé, Demi Lovato, Mandy Moore, Adam Lambert, Miley Cyrus, Katy Perry et Madonna. Elle était enchantée d'être contactée par Lino DiSalvo: «Heitor et moi avons eu l'occasion de travailler ensemble car on voulait faire en sorte que la musique du film et les chansons s'enchaînent avec fluidité», précise la musicienne. «On ne voulait pas qu'il y ait de rupture marquée quand on passe de la bande-originale aux chansons et inversement. Cela ne semble jamais naturel. À mon sens, quand un personnage est défini par une chanson, on a envie de retrouver des extraits de cette chanson dans la partition du film pour nous rappeler les besoins ou les désirs du personnage, quels qu'ils soient».

Selon la compositrice, comme dans toute bonne comédie musicale, l'action ne s'interrompt pas pour céder la place à une chanson: «L'histoire se poursuit à travers la chanson, mais le personnage éprouve à ce moment-là des émotions si intenses qu'il doit les exprimer par la musique», dit-elle. «J'ai le sentiment que c'est la fonction





des chansons dans ce film. Elles font avancer l'action, au lieu d'être purement illustratives. C'était vraiment notre objectif».

La collaboration à un film d'animation s'est avérée des plus enrichissantes pour Anne Preven. «J'ai adoré l'animation dans ce film», déclare-t-elle. «C'est génial d'écrire une chanson, puis de voir qu'elle est utilisée dans le story-board, puis dans l'animation des personnages qui, peu à peu, prennent vie. C'est vraiment exaltant pour un auteur de chansons d'entendre ses paroles réinterprétées de cette façon».

Pereira acquiesce: «Nous avons environ 1h18 de musique et quatre chansons – qui représentent 12 minutes – dans le film. C'est merveilleux d'enregistrer la musique avec une grande formation orchestrale à Londres et de travailler avec des stars

comme Adam Lambert et Meghan Trainor. Les chansons sont les points d'orgue musicaux du film. D'une certaine manière, on voulait s'inspirer de la vie: on aime bien chanter quand on se sent très heureux ou, à l'inverse, triste. Du coup, nos personnages chantent aussi pour exprimer leur joie ou lorsqu'ils ont le blues!»

Anne Preven se souvient que sa fille, âgée de huit ans au moment où elle écrivait les chansons du film, lui a fait prendre conscience de l'importance des Playmobil dans la vie d'un enfant. «Nous avons le château Playmobil et elle avait des accessoires de hockey et elle était super contente», dit-elle. «Je me suis alors rendu compte que, pour les enfants, voir les petites figurines s'animer était extraordinaire. Je lui montrais quelques images ou je lui jouais les chansons. On

arrive à très bien cerner ces personnages et ce qu'ils veulent exprimer, et c'est génial». Elle ajoute qu'avec Pereira, elle s'est efforcée d'écrire des chansons drôles et susceptibles de faire progresser l'intrigue à travers les émotions. «La musique est un formidable instrument dramaturgique émotionnel», explique-t-elle. «Je trouve que le message du film est magnifique... pour quiconque a un frère ou une sœur ou encore a dû surmonter des épreuves dans sa vie. L'histoire de Marla, qu'on découvre repliée sur elle-même, puis qui, à travers cette aventure, se tourne de nouveau vers la vie pleine de gratitude et d'un espoir retrouvé, est universelle. C'est un message majeur et réconfortant».

Pereira indique qu'il était heureux d'écrire la bande-originale d'un film qui met en valeur le rapport direct entre un enfant

et les jouets. «C'est très fort que ce film s'inspire de ces jouets tactiles», dit-il. «Nous avons donné vie à ces figurines avec lesquelles les enfants jouent depuis longtemps et qui donnent lieu à des films dans leur tête. J'ai beaucoup de chance car j'ai participé à des films familiaux comme **GEORGES LE PETIT CURIEUX** et **MOI, MOCHE ET MÉCHANT** et collaboré avec de formidables musiciens. Avec ce nouveau film, j'ai eu l'occasion de travailler avec Anne Preven qui est une grande artiste. Je suis issu d'une famille nombreuse au Brésil si bien que faire partie de cette équipe qui a créé ce film compte beaucoup pour moi. Les Playmobil véhiculent un état d'esprit très positif et je suis convaincu que parents et enfants repartiront du cinéma enjoués et pleins d'optimisme pour l'avenir».



LA SAGA PLAYMOBIL

À la suite de la terrible crise pétrolière du début des années 70 et face à l'accroissement du prix de la matière première, le dirigeant Horst Brandstätter décide de concrétiser une idée de jouet totalement novatrice sur laquelle Hans Beck, ingénieur concepteur, travaille depuis 1971. Il s'agit de réaliser une figurine mobile avec de nombreux accessoires, modulable à l'infini. Les Playmobil sont présentés au Salon international du Jouet à Nuremberg en février 1974. C'est le début d'une grande success-story.

CHIFFRES CLÉS

- **+ de 3,5 milliards** de personnages souriants fabriqués depuis 1974
- **686 millions** : Chiffre d'affaire de PLAYMOBIL en 2018
- **4.635 salariés** dans le monde. Le groupe Brandstätter possède des sites de production en Allemagne, sur l'île de Malte, en Espagne et en République Tchèque
- **355.000 visiteurs** se rendent chaque année au Playmobil FunPark de Fresnes en région parisienne (94).

L'espace affiche 2.000 m² dédiés aux figurines

- **60%** de la gamme est achetée pour des garçons...et **40%** pour des filles !

La parfaite mixité des thématiques PLAYMOBIL inspire autant les filles que les garçons

- **21 millions** : C'est le nombre de combinaisons possibles pour personnaliser les figurines. Depuis leur création, **+ de 6 600 figurines** différentes ont été créées, presque **400 coupes de cheveux**, **850 visages**, et **70 barbes différentes...**



LISTE ARTISTIQUE



KAD MERAD

interprêtera **DEL**,
la canaille au grand cœur



FRANCK DUBOSC

fera la voix de l'agent
secret **REX DASHER**



JÉRÔME COMMANDEUR

se glissera dans la peau de l'empereur
diabolique **MAXIMUS**



JENIFER

complètera le casting et sera la voix de
LA BONNE FÉE

