



Paprika



FESTIVAL DE VENISE 2006

SELECTION OFFICIELLE - EN COMPETITION



REZO FILMS présente une production MAD HOUSE

Paprika

un film d'animation de **SATOSHI KON**
d'après le roman de **YASUTAKA TSUTSUI**

JAPON - 2006 - Durée : 1h30 - visa en cours - Dolby SR-SRD/DTS

SORTIE LE 6 DÉCEMBRE 2006

Le dossier de presse et les photos du film sont téléchargeables sur www.rezofilms.com

DISTRIBUTION : **REZO FILMS**

29, rue du Faubourg Poissonnière
75009 Paris
Tél. : 01 42 46 96 10
Fax : 01 42 46 96 11
www.rezofilms.com

PRESSE : **BOSSA NOVA**

Michel Burstein
32, Bd St Germain 75005 Paris
Tél. : 01 43 26 26 26
Fax : 01 43 26 26 36
bossanova@compuserve.com
www.bossa-nova.info



s y n o p s i s

Dans le futur, un nouveau traitement psychothérapeutique nommé PT a été inventé. Grâce à une petite machine nommée la DC Mini, il est désormais possible de rentrer dans les rêves des patients, et de les enregistrer afin de sonder les tréfonds de la pensée et de l'inconscient. Alors que le processus est toujours dans sa phase de test, l'un des prototypes de la DC Mini est volé, créant un vent de panique au sein des scientifiques ayant développé cette petite révolution. Dans de mauvaises mains, une telle invention pourrait effectivement avoir des résultats dévastateurs. La Dr Atsuko Chiba, collègue de l'inventeur de la DC Mini, le Dr Tokita, décide, sous l'apparence de sa délurée alter-ego Paprika, de s'aventurer dans le monde des rêves pour découvrir qui s'est emparé de la DC Mini et pour quelle raison. Rapidement, elle découvre que l'assistant du Dr Tokita, Himuro, a disparu et, que plusieurs autres de ses collègues sont en train de devenir fous...

notes de productions

Paprika marque la seconde adaptation littéraire de Satoshi Kon à l'écran après *PERFECT BLUE*. *PAPRIKA* est à l'origine un roman de Yasutaka Tsutsui, l'un des plus importants écrivains de science-fiction du Japon, reconnu tout aussi bien pour la qualité inventive de ses créations, que pour leur caractère ironique et satirique, souvent lié à la société japonaise.

Sérialisée à l'origine dans l'édition locale de *Marie Claire* en 1991, *PAPRIKA* fut la dernière oeuvre de Tsutsui avant qu'il ne décide de partir en grève créatrice de 1993 à 1996, afin de protester contre les visions limitées des éditeurs japonais. Plusieurs réalisateurs s'étaient penchés avant Satoshi Kon sur une possible adaptation de *PAPRIKA*, le travail de Tsutsui attirant inmanquablement une vague d'intérêt de la part du cinéma live et/ou d'animation. C'est finalement Tsutsui lui-même qui a approché Satoshi Kon pour qu'il adapte *PAPRIKA* au cinéma, après avoir vu *MILLENNIUM ACTRESS*, dont il a apprécié le haut niveau créatif d'animation. Ce qui tombait bien, car le réalisateur était lui-même un amateur du travail de Tsutsui et avait déjà en tête, depuis la sortie de *PERFECT BLUE*, d'adapter *PAPRIKA* au cinéma. Le résultat est un mélange entre le travail de l'un et de l'autre, Kon apportant sa propre touche dans l'œuvre de Tsutsui, qu'il retranscrit à sa manière, tout en gardant certains éléments clefs de l'œuvre originale - comme par exemple les rimes poétiques et les jeux de mots prononcés par ceux qui rêvent, une touche sortant tout droit du travail du romancier. Selon le réalisateur, il aurait cette fois mis "plus d'emphasis sur la consistance graphique, que sur la consistance de l'histoire", *PAPRIKA* se révélant effectivement un véritable festival visuel, permettant au cinéaste de glisser de nombreux clins d'oeil. La première mondiale de *PAPRIKA* a eu lieu lors du 63ème Festival International du Film de Venise et le film s'apprête à faire le tour de nombreux autres prestigieux festivals internationaux.





entretien avec le réalisateur Satoshi Kon

Qu'est-ce qui vous a poussé après PERFECT BLUE à adapter une seconde fois un roman ?

Satoshi Kon : A l'origine, PERFECT BLUE était un film de commande. On m'avait demandé de réaliser ce film alors que pour PAPRIKA, c'est moi qui ai pris l'initiative d'adapter le roman. J'ai toujours été très fan du travail de Yasutaka Tsutsui. Je crois que *Paprika* a été publié il y a plus de dix ans. Je me souviens qu'à l'époque, je l'avais trouvé extraordinaire et pensais qu'il y avait le potentiel pour réaliser quelque chose d'incroyable. Pendant dix ans, je n'ai fait que trouver les moyens pour l'adapter au cinéma mais ça n'a pas été évident. Jusqu'au jour où on s'est rencontrés pour un débat sur une revue et il m'a lui-même proposé de réaliser cette adaptation. Très étrangement, lorsque je l'ai rencontré, j'ai senti que j'avais une sorte de destin un peu mystérieux avec lui. Je ne saurais pas vous l'expliquer en d'autres termes.

Est-ce que vos rêves, ou plus précisément vos cauchemars, ont été une source d'inspiration pour le film ?

Ce qui me fascine dans le rêve, c'est l'idée que cela puisse provenir de notre inconscient. Je pense qu'il y a beaucoup de possibilités d'interpréter le rêve mais il existe une grande part de mystère. Quand on explique un rêve, il faut connaître le

contexte personnel du sujet. Par exemple, comment il a vécu son enfance, son adolescence, se renseigner sur la façon dont il gère ses relations humaines. Il faut comprendre tous ces éléments pour enregistrer le rêve et le décoder. Au cinéma, on ne peut pas faire ça parce que la démarche réclame que l'on introduise trop d'éléments. Pour que les spectateurs s'identifient à ce rêve, j'ai choisi une parade qui fait penser automatiquement à d'autres rêves communs et inconscients. On y voit des personnages très anciens comme des objets que les hommes d'aujourd'hui jettent ou alors des symboles religieux que les gens ont oubliés. Je pense même qu'aujourd'hui, on oublie l'importance du rêve.

Comment expliquez-vous que vos films d'animation soient si influencés par des références cinématographiques ?

J'ai toujours été inspiré par le cinéma de prises de vue réelles. Mais ce n'est pas par amour du cinéma. En fait, c'est davantage parce que je ne veux pas prendre des films d'animation existants comme références. Si on fait un film d'animation à partir d'un autre film d'animation, je ne vois pas l'intérêt de reproduire la même chose. Je pense que lorsqu'on change de forme, de nouvelles idées naissent. Par exemple, lorsqu'on adapte une pièce de théâtre au cinéma, l'intérêt vient du changement de forme. Ce qui permet donc d'apporter de nouvelles idées.

D'où vient la forme de la DC Mini ? Est-ce une référence à EXISTENZ, de David Cronenberg ou un pur objet de votre invention ?

Je n'ai pas vu le film de Cronenberg mais beaucoup de spectateurs m'en parlent. La forme de DC Mini vient d'une plante qui s'appelle au Japon "la plante qui dort" et qui lorsqu'on la touche donne l'impression de baisser la tête.





Vous n'avez jamais été intéressé de faire un film de prises de vue réelles ou même de concilier les deux ?

Je ne me suis jamais intéressé à la réalisation d'un film de prises de vue réelles. Mais c'est la première fois qu'on me pose la question du mélange des deux supports. Je vous en remercie parce que c'est exactement ce que je souhaiterais faire dans le futur. Je voudrais vraiment faire un film qui commence par des prises de vue réelles et finisse par l'animation.

D'où vient cette obsession d'Internet ?

Selon moi, Internet a deux fonctions. Tout d'abord, comme outil de la vie quotidienne qui est apparu comme la télévision et le téléphone. Mais en plus de cette fonction, je pense qu'Internet possède des points communs avec le rêve. Par exemple, le rêve se passe pendant la nuit. On entre dans un univers très vaste. Internet, c'est pareil. Ceux qui en sont fondus le consultent pendant la nuit. Dans les deux cas, il y a deux univers qui nous extraient du réel.

Dans PAPRIKA, un personnage dit une phrase qui résume cette pensée : "Internet et les rêves sont les moyens d'exprimer le refoulé de l'humain".

Effectivement, parce qu'en participant à des salons de conversations et des forums sur Internet, les gens se libèrent de leur oppression quotidienne.

Comparativement à vos autres films, vous avez essentiellement recours à la 3D. Pourquoi ce choix ?

C'était une nouveauté pour moi. Dans l'avenir, je compte d'ailleurs utiliser cette technique de manière plus fréquente. PAPRIKA était ainsi un moyen d'expérimenter sur ce plan. Le pari consistait à travailler avec une équipe qui d'ordinaire ne fonctionne pas avec les images de

synthèse. En fait, je suis un réalisateur d'animation qui dessine manuellement et je suis quelqu'un d'analogique. Pour moi, c'était un grand changement. Alors être d'accord sur l'expression ou faire cohabiter ces deux univers analogiques était très difficile.

Comment avez-vous travaillé la bande-son ?

Beaucoup de gens me disent des compliments sur cette bande-son. Le compositeur Susumu Hirasawa s'est occupé de la musique mais cela fait vingt ans que je suis très fan de ce qu'il fait. Généralement, on demande de composer la musique sur un film déjà réalisé mais à vrai dire, j'ai toujours été très influencé par son travail en amont.

Quels sont les films sur le rêve qui vous ont marqués ?

BRAZIL est un film que j'apprécie beaucoup pour ce qu'il dit et son alternance entre le rêve et la réalité. A l'époque, il m'avait impressionné. Terry Gilliam a son propre univers mais ce n'est malheureusement pas un cinéaste qui a réussi à percer comme il aurait dû. Certains de ses films sont pourtant fabuleux comme LE BARON DE MUNCHAUSEN et BANDITS BANDITS.

Quelles sont les autres thématiques que vous aimeriez explorer ?

J'ai fait beaucoup de films autour du rêve et de la réalité, mais je pense qu'avec PAPRIKA, j'aimerais en terminer avec cette thématique. Mes projets sont des films d'animation pour enfants. Etant donné que je compte les réaliser, ce ne seront certainement pas des films pour enfants que je qualifierais de "normaux" [il sourit]. J'aimerais que ces films soient visibles à la fois par les enfants mais également les adultes qui les accompagnent.

Propos recueillis par Romain Le Vern, publié sur Excessif.com





SATOSHI KON

réalisateur

Satoshi Kon est le seul réalisateur japonais d'animation à avoir été immédiatement reconnu internationalement dès son premier film, *PERFECT BLUE*, en 1998.

Après avoir mené des études à la Musashino Art University, Kon débute comme dessinateur dans le très populaire *Young Magazine*. Il rejoint rapidement le monde de l'animation et travaille à différents postes sur diverses oeuvres, dont plusieurs films marquants des deux dernières décennies comme *PATLABOR 2* (background artist), *MEMORIES* (background artist et scénariste) ou en core *ROUJIN Z* (background artist). Après un laps de trois ans, Kon revient à la réalisation en 2001 avec *MILLENIUM ACTRESS* qui est, là aussi, sélectionné dans plusieurs grands festivals internationaux. Il enchaîne par *TOKYO GODFATHERS* en 2003, qui ne fait que continuer à confirmer, tout aussi bien au Japon qu'à l'étranger, qu'il est l'une des figures majeures de l'animation. Enfin, en 2004, il accouche d'une série animée pour la télé en 13 épisodes, *PARANOIA AGENT*, qui se retrouve là aussi très rapidement distribuée internationalement et reçoit de nombreuses éloges non seulement de la presse spécialisée mais aussi généraliste. Ce qui ne l'empêcha cependant pas d'être, sur place, diffusée sur le câble car la série était considérée comme impossible à diffuser sur les grandes chaînes nationales.

YASUTAKA TSUTSUI

auteur

Né en 1934, Yasutaka Tsutsui est l'un des plus importants romanciers de science-fiction au Japon. Souvent récompensé, aussi bien par des prix spécialisés SF que plus largement littéraires, Tsutsui a régulièrement vu son œuvre adaptée sur grand écran – certains de ses titres à répétition même, comme son THE LITTLE GIRL WHO CONQUERED TIME qui a bénéficié de deux films live et un d'animation. Tsutsui a lui-même un goût très prononcé pour le 7ème Art, vu qu'il endosse aussi parfois la peau d'un acteur et s'est retrouvé devant la caméra dans des films comme GEMINI de Shinya Tsukamoto, le cultissime STACY, ATTACK OF THE SCHOOLGIRL ZOMBIES de Naoyuki Tomomatsu ou ELI, ELI, REMA SABACHTANI ? de Shinji Aoyama, qui avait été sélectionné à Cannes.





madhouse

la compagnie de production

Présente sur le terrain de l'animation depuis le début des années 80, Madhouse s'est depuis longtemps imposée comme l'une des forces vitales de ce média. Sujet de programmes spéciaux dédiés à ses productions lors de différents festivals, les œuvres issues des studios Madhouse sont toujours attendues avec impatience par les amateurs d'animation, aussi bien au Japon qu'à l'étranger. Outre la production de la totalité des différents travaux de Satoshi Kon, Madhouse est derrière de nombreux hits de la dernière décennie comme VAMPIRE HUNTER D, CARDCAPTOR SAKURA ou encore MONSTER. Si le nom de Madhouse est tout particulièrement lié aux direct-to-video et aux séries télé, la compagnie a aussi produit plusieurs gros films, comme PATLABOR WXIII ou METROPOLIS. Grâce à sa renommée, Madhouse a aussi travaillé sur plusieurs coproductions dont ANIMATRIX et la série SPAWN.



megumi hayashibara

VOIX DE PAPRIKA ET ATSUKO CHIBA

Reconnus au Japon comme leurs collègues acteurs, les doubleurs de séries d'animation bénéficient d'une très grande renommée dans leur pays natal, débouchant parfois sur le même genre de phénomène de fans que pour les stars «en chair et en os». Megumi Hayashibara est l'une des plus grandes célébrités du domaine, pour ne pas dire la plus grande, une doubleuse à la filmographie conséquente (on approche les 200 séries/ films/ jeux vidéos) qui a prêté sa voix à de nombreux personnages phares de l'animation : Ranma (dans RANMA 1/2), Faye Valentine (dans COWBOY BEBOP) ou Amano Oi (dans VIDEO GIRL AI)... Outre son travail de doublage, Hayashibara poursuit une carrière comme chanteuse et a sorti plusieurs albums.





SUSUMU HIRASAWA

Musique

Musicien complet issu de la scène électro-pop-rock nippone, Susumu Hirasawa travaille sporadiquement avec le monde de l'animation. C'est notamment la troisième fois que Satoshi Kon fait appel à lui après MILLENIUM ACTRESS et surtout PARANOIA AGENT où ses compositions ont très largement contribué à l'ambiance et à la qualité de la série. Hirasawa a tourné dans plusieurs groupes, et continue aujourd'hui une carrière solo sous le nom de Kaku P-Model, dont les concerts tiennent autant de la performance artistique que de la musique.

fiche artistique



Atsuko Chiba/Paprika
Seiji Inui
Torataro Shima
Kosaku Tokita
Toshimi Konakawa
Morio Osanai

MEGUMI HAYASHIBARA
TORU EMORI
KATSUNOSUKE HORI
TORU FURUYA
AKIO OHTSUKA
KOICHI YAMADERA

apparitions spéciales:

Mr. Kuga
Mr. Jinnai

YASUTAKA TSUTSUI
SATOSHI KON



fiche technique

Réalisateur
Scénario

SATOSHI KON
SEISHI MINAKAMI
SATOSHI KON

D'après le roman de
Producteur associé
Producteur exécutif

YASUTAKA TSUTSUI
MASAO MARUYAMA
JUNGO MARUTA
MASAO TAKIYAMA

Coproducteur
Montage
Son

SATOKI TOYOTA
TAKESHI SEYAMA
MASAFUMI MIMA
SUSUMU HIRASAWA

Directeur de la photographie
Coloriste

MICHIYA KATO
SATOSHI HASHIMOTO

Directeur artistique
Directeur d'animation

NOBUTAKA IKE
MASASHI ANDO

Produit par

PAPRIKA FILM PARTNERS
MADHOUSE
SONY PICTURES
ENTERTAINMENT
(JAPAN) INC.



exposition paprika satoshi kon à la galerie arludik



La galerie Arludik [contemporary art for entertainment] présente une exposition d'œuvres originales de Satoshi Kon réalisées pour la conception du film PAPRIKA.
On pourra y découvrir les crayonnés de concept, les recherches de personnages et de décors, les mises en couleurs sur ordinateur éditées spécialement à cette occasion, permettant de mettre en lumière l'œuvre artistique à l'origine de ce chef d'œuvre de l'animation.

Des dessins originaux seront en vente pour les collectionneurs d'art mais également pour les amateurs et toute la famille !



Exposition gratuite et ouverte au public

du 23 novembre au 14 décembre

du mardi au samedi de 14h à 19h

12/14, rue Saint Louis en l'île Paris 4^{ème}

CONTACT PRESSE:
tél. : 01 43 26 19 22
Diane Launier : 06 60 10 48 92
contacts@arludik.com
www.arludik.com



notes



