



## Paprika - Sognando un sogno (2006)

**Intenso psycho-thriller animato, in bilico tra sogno e realtà.**

Un film di Satoshi Kon Genere Animazione durata 90 minuti. Produzione Giappone 2006.

Uscita nelle sale: venerdì 15 giugno 2007

Un'investigatrice risolve i suoi casi grazie alle intuizioni avute in sogno.

### **Marzia Gandolfi - [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it)**

Atsuko Chiba è una psicoterapeuta che cura i traumi dei suoi pazienti interagendo direttamente col loro mondo onirico. La terapia è in grado penetrare i sogni e di esplorare l'inconscio mediante il DC-Mini, un dispositivo che apre incredibili prospettive nel trattamento dei disturbi psichici. Prima ancora di essere brevettato, il congegno rivoluzionario viene trafugato e il Dottor Shima, direttore e mentore di Atsuko, imprigionato nel sogno dissennato e delirante di un folle. Il misterioso nemico è deciso a interferire coi sogni degli uomini, a manipolarli e a governare sul mondo sognato e su quello reale. L'uso scorretto del DC-Mini potrebbe infatti annichilire la personalità e la volontà del sognatore. Konakawa, un detective che odia il cinema ma sogna per generi cinematografici, decide di indagare. Nelle indagini al confine con l'inconscio lo aiuteranno Paprika, alter ego onirico della dottoressa Atsuko, e il dottor Tokita, pingue inventore del prototipo.

Trasposto assai liberamente da un romanzo di Yasutaka Tsutsui (maestro della letteratura fantascientifica giapponese), 'Paprika' è un'opera metacinematografica, un'apocalisse onirica che confonde magnificamente i piani del reale, del sogno, del fantastico e del cinematografico. Satoshi Kon replica la magia di 'Perfect Blue', disegnando un nuovo psycho-thriller animato che unisce al realismo del disegno la libertà immaginativa delle trame, senza temere di deludere le aspettative di estimatori e spettatori. Dopo l'incalzante opera prima, piena di false piste, il geniale animatore nipponico inventa una macchina fantastica capace di penetrare i sogni e di trasformarli in film. Il villain è un ladro che ruba l'anima e la psiche di chi dorme. L'eroina è una dottoressa che recupera i sogni dei sognatori. Il giustiziere è un detective con fobie cinematografiche. Il luogo è un futuro prossimo. Il motore è una macchina, il DC-Mini, che come il cinema svolge, rallenta, scompone e analizza la "materia onirica". Così la realtà, come la trama, diventerà presto inafferrabile per i protagonisti animati e per gli spettatori.

Realizzare un film è un po' come realizzare un sogno, e se Michel Gondry ritaglia cartoncini e arriccia carta crespa per narrarne "l'arte", Satoshi Kon si confronta con la scienza di Freud e col cinema dal vero usando l'animazione come elaborazione artistica e non come una semplice registrazione del reale. Personaggi, città e luoghi fantastici sono restituiti in modo da non assecondare i luoghi comuni che ne trascurano la realtà complessa e stratificata. L'originalità del regista giapponese consiste nell'uso di una grammatica che fa riferimento al mondo "reale" dell'immaginazione e che sfida a colpi di "spezia" i pregiudizi nei confronti delle immagini animate. 'Paprika' porta all'estremo le tematiche del "perfetto blu", continuando a esplorare le relazioni sogno/realtà, immaginazione e realtà, fino a confonderle e a sovrapporle, fino a produrre uno stordimento nel quale perdere trama e spettatore.