

# WRONG



**W KINACH OD 3 SIERPNIA 2012**

**DYSTRYBUCJA W POLSCE**



**GUTEK FILM**

**Al. Wojska Polskiego 41/43, 01-503 Warszawa**

tel.: (+4822) 536 92 00, fax: (+4822) 635 20 01

e-mail: [gutekfilm@gutekfilm.pl](mailto:gutekfilm@gutekfilm.pl) <http://www.gutekfilm.pl>

# **WRONG**

## **Reżyseria i scenariusz**

Quentin Dupieux

## **Muzyka**

Tahiti Boy & Mr Oizo

## **Montaż**

Quentin Dupieux

## **Zdjęcia**

Quentin Dupieux

## **W rolach głównych:**

Jack Plotnick  
Eric Judor  
Alexis Dziena  
Steve Little  
William Fichtner  
Regan Burns

Dolph Springer  
Victor  
Emma  
Detektyw Ronnie  
Mistrz Chang  
Mike

## **Producenci**

Gregory Bernard  
Charlez-Marie Anthonioz  
Nicolas Lhermitte

## **Produkcja**

Rubber Films  
Realitism Films

## **Francja**

**rok produkcji: 2012**

**czas trwania: 94 min.**

**35 mm – Dolby Digital**

**Kolor**

Pewnego dnia Dolph Springer budzi się i stwierdza, że zniknęła miłość jego życia – pies Paul. Poszukiwania ukochanego zwierzęcia zawiodą bohatera na zupełnie pokręcone ścieżki, a także radykalnie zmieniają losy spotkanych osób - dziwaków i ekscentryków. Podczas tej niezwyklej podróży Dolph nawet nie zauważa, że może stracić coś jeszcze. Zdrowy rozsądek.

„Wrong” to surrealistyczna komedia w reżyserii Quentina Dupieux, znanego wielbicielom muzyki elektro jako Mr. Oizo. Film debiutował w konkursie tegorocznego festiwalu w Sundance, wzbudzając entuzjazm publiczności i krytyki.

O „Wrong”, w którym bohaterowie wczesnych filmów braci Coen zabłądzili w świecie „Zagubionej autostrady” Davida Lyncha, pisano że to najbardziej szalony i jednocześnie najśmieszniejszy film festiwalu. Sam Dupieux okrzyknięty został łamiącym konwencje wizjonerem kina.

## GŁOSY PRASY

*Dupieux to francuski Tim Barton, Baz Luhrmann i Zack Snyder.*  
THE PLAYLIST

*Nihilistyczny i totalnie surrealistyczny.*  
Simon Abrams, SLANT MAGAZINE

*„Wrong” nagina i łamie wszelkie filmowe zasady. Film Dupieux to dzika, zabawna i absurdalna jazda bez trzymanki, po której poczujesz się dziwnie uzależniony od świata tego twórcy.*  
Chase Whale, TWITCH FILM

*Ten film jest jak te pogodniejsze fragmenty „Twin Peaks”.*  
NEXT MOVIE

*Czysta radość!*  
Quint, AIN'T IT COOL

*Dupieux to prawdziwy filmowy wizjoner, posiadający wręcz lynchowski dar.*  
THE FILM STAGE

*Nie przestajesz się śmiać, zaskakiwany jesteś przez cały czas - ten film wręcz zmusza cię, żebyś go uwielbiał.*  
SLASH FILM

*Rzućcie się w objęcia absurdu!*  
SHOCKYA

*„Wrong” jest tak szalony i zabawny, że wręcz musiałem go pokochać. To jeden z tych filmów, które trzeba zobaczyć, żeby zrozumieć, jak jest zachwycająco popieprzony.*  
GEEK TYRANT

## WYWIAD Z QUENTINEM DUPIEUX

**„Wrong” to historia mężczyzny, który pewnego dnia traci swojego psa Paula. Czy to tylko pretekst, by opowiedzieć o czymś zupełnie innym?**

Uwielbiam psy i jestem zafascynowany relacjami, w jakie ludzie z nimi wchodzą. Samemu układa mi się często lepiej z psami, niż z innymi ludźmi! Historia pewnego człowieka i jego psa to prawdziwy temat mojego filmu. Kiedy pisałem scenariusz przez chwilę wydawało mi się, że to tylko swoista metafora, ale szybko zdałem sobie sprawę, że w historii Dolpha, który traci swojego psa jest coś wzruszającego. Rozmawiałem o tym z Jackiem Plotnickiem, aktorem, który wcielił się w głównego bohatera, i obaj zgodziliśmy się, że to coś, czego chcemy w pełni doświadczyć. Ten rodzaj telepatycznego porozumienia z jego pupilem, sceny gdy Dolph siedzi w samochodzie i płacze, bo jego pies być może nie żyje - wszystko to mogłoby być śmieszne, ale czuliśmy że powinniśmy w pełni oddać tragiczną stronę takiej sytuacji. Miałem w sobie bardzo silną potrzebę, by Dolph odnalazł swojego psa i poczuł z tego powodu prawdziwą radość. Jednocześnie staraliśmy się omijać ten lekko depresyjny aspekt, jaki zawsze pojawia się w relacji samotnego mężczyzny z psem. To dlatego dom bohatera jest taki wystylizowany. Mówimy tym samym - ten człowiek ma gust, ten człowiek prowadzi normalne życie.

**Co było impulsem, by zacząć pracę nad filmem „Wrong”?**

Napisałem scenariusz wedle tej samej metody, którą stosowałem przy moich poprzednich filmach: całkowita przypadkowość. Miałem w głowie rozmaite elementy, po które chciałem sięgnąć i spróbowałem połączyć je w miarę logiczny sposób. Jednocześnie nie kontrolując się za bardzo. Bo też nie jestem reżyserem, który chciałby specjalnie kontrolować, sterować publicznością swoich filmów. Wręcz przeciwnie - fascynuje mnie niepewność, którą film może budzić. Pewien niepokój i brak komfortu, który może pojawić się u widza w trakcie seansu. To, co ktoś pomyśli sobie o tej, czy tamtej scenie to problem każdego widza z osobna, nie mój. W przeciwieństwie do reżyserów doskonale manipulujących publicznością, a jest wielu takich, moją domeną jest stworzenie poczucia lekkiego zagubienia.

**Twój film ma momenty, które wystawiają nerwy widza na ciężką próbę. Oglądając go nie wiemy, czy dana scena przerodzi się w koszmar, czy w komedię. Do samego końca nie jesteśmy pewni czego się spodziewać.**

Niepewność to uczucie, na którym „Wrong” jest zbudowany. Utrzymuję ją dzięki scenom, w których sami bohaterowie tak naprawdę nie rozumieją siebie nawzajem. Zacząłem od zniknięcia psa, banalnego zdarzenia, o którym nie daję zapomnieć widzowi, ale wokół niego mam nadzieję, udało mi się stworzyć niezwykle silne połączenie pomiędzy komedią a niepokojem. Z punktu widzenia bohatera cała sytuacja jest okropna, szczególnie gdy docierają do niego strzępy informacji, jak te o spalonej furgonetce. Słabością filmów, których fabuła opiera się na ciągu nieporozumień jest to, że skoro wszystko jest możliwe, to nic nie jest ważne. Tutaj zniknięcie psa jest taką kotwicą, która utrzymuje widza przy czymś istotnym i budzącym emocje.

## **Jak udało ci się utrzymać spójność całego filmu, jednocześnie przywiązując wagę do jego podświadomego poziomu.**

Kiedy zebrałem pewną liczbę pomysłów, które chciałem wykorzystać w tym filmie, ułożyłem je w prawie matematycznym porządku, by odnaleźć jakąś ich wewnętrzną logikę. Na samym początku nie próbuję zrozumieć, skąd dany pomysł się wziął, podobnie jak kiedy miałem 18 lat i robiłem masę krótkich filmów w ogóle się nad nimi nie zastanawiając. Wszystkie powstały z przypadku i pozbawione były jakiegokolwiek sensu. Dojrzałem jednak i odkryłem proces odnajdywania spoiwa między z pozoru przypadkowymi pomysłami. To proces, który wymaga ciężkiej pracy. W jego trakcie biorę pod lupę wszystkie elementy, sprawdzam je jak pilot parametry samolotu przed odlotem. To sprawia, że moje filmy, choć może wydają się być szalone, są jednak zbudowane na solidnych podstawach.

## **Ale deklarujesz, że nie chcesz żeby stało się to twoim stylem.**

Tak, wydaje mi się, że twórcy, którzy mają swój styl stają się nudni. To zbyt proste. Kiedy wiesz, jak coś zrobić, lenistwem jest robienie tego jeszcze raz. Realizacja filmu „Rubber” była dla mnie ekscytująca, bo wymyślałem swoją własną metodę, szukałem własnego języka.

## **Czy „Wrong”, podobnie jak „Rubber” kręcone było w 5D?**

Razem z przyjacielem stworzyliśmy prototyp kamery HD, ale wydaje mi się, że kwestia narzędzia jest drugorzędna. To, co naprawdę się liczy, to sposób jego użycia. To wybory reżysera, a nie kamera, decydują o ujęciu. Musisz pamiętać o kadrze, ustawić światło i pomyśleć o reszcie czynników, o których wielu przykładających wagę do narzędzia zapomina.

## **Czy ty sam stałeś za kamerą?**

Tak, przy każdym ujęciu. Podobnie zresztą było podczas realizacji „Rubber”. Nie pracuję już z operatorami. Energia, która pojawia się przy takim sposobie pracy jest niesamowita. Nikt nie widzi, co filmuję. I wolę tę energię utrzymywać między mną a aktorami. Bo oni z kolei nie są tylko odtwórcami ról, są pełnoprawnymi współtwórcami dzieła. Kiedy realizowałem swoje pierwsze filmy ciągle bałem się aktorów. I z tego strachu rozmawiałem tylko z operatorem. Teraz wydaje mi się o wiele bardziej interesujące i ekscytujące pracowanie nad filmem z aktorami, którzy są inteligentni i ekstremalnie zaangażowani, którzy znają każdy niuans scenariusza. Mi samemu nie przyszłoby do głowy, by obdarzyć Mistrza Changa charakterystycznym akcentem i warkoczem, co grający go William Fichtner zaproponował już na samym początku. Przygotowując się do roli układał swoje monologi tak, by brzmiały jak muzyka i ten pomysł był fantastyczny. Praca nad „Rubber” i „Wrong” nauczyła mnie kochać aktorów.

## **Jack Plotnick gra tak, jakby zaginięcie psa prześladowało jego samego.**

Niesłuchanie ważne było dla nas, by nie zagrać tego cynicznie. Choć ostatecznie wyszło całkiem odwrotnie. W niektórych ujęciach Jack płakał nawet za mocno bo tragedia, która spotkała jego bohatera stała się dotkliwa także dla niego. Jack Plotnick stworzył niezapomnianą rolę.

## TWÓRCA FILMU

W wieku 12 lat Quentin Dupieux znajduje kamerę i zaczyna filmować wszystko co widzi. Wkrótce też odkrywa potrzebę tworzenia muzyki, która towarzyszyłaby jego obrazom. W 1999 roku firma Levi's proponuje mu zrealizowanie 6 filmów reklamowych, które koncentrowałyby się na postaci Flat Erica, właśnie stworzonego przez Quentina. „Flat Beat”, utwór napisany na potrzeby tych reklam, trafia na pierwsze miejsca list przebojów w całej Europie, a maskotki Flat Erica znakomicie sprzedają się na całym świecie.

Dupieux postanawia uciec od niespodziewanego sukcesu i sławy, realizując w 2001 absurdalny średniometrażowy film „Nonfilm”. Staje się on kultowym hitem w środowisku undergroundu. 5 lat później realizuje swój fabularny debiut „Steak” z popularnym we Francji duetem komików Eric & Ramzy.

W 2008 Dupieux nagrywa nową płytę, kręci krótki metraż z Flat Ericem i Pharrellem Williamsem, pisze scenariusz kolejnego filmu („Realite”) i realizuje fałszywy dokument o samym sobie.

Już rok później, pchany nieustającą chęcią tworzenia, zaczyna pracę nad opowieścią o zabójczej oponie terroryzującej pobocza dróg. „Rubber” powstaje w ciągu dwóch tygodni w Los Angeles i staje się sensacją na festiwalu w Cannes w 2010 roku. Film trafia do dystrybucji na całym świecie.

W 2011 roku Quentin postanawia zabrać się za kolejny film. W Los Angeles pisze, kręci i montuje „Wrong”.

Hiper aktywny wydaje trzy nowe płyty z muzyką i zaczyna prace nad dwoma filmowymi projektami. Jeden chce tradycyjnie zrealizować w Los Angeles, drugi w Paryżu.