

Locarno back to school

Locarno Film Festival



Belle

Regia: Mamoru Hosoda

Durata: 122 min | Paese di produzione: Giappone | Lingua: Giapponese

Presentato in prima mondiale al Locarno Film Festival 2021, in Piazza Grande

Età raccomandata: 11-18 anni

Sinossi

Suzu è un'adolescente malinconica e schiva, che non si è mai ripresa dalla morte di sua madre. Vive con il padre in un villaggio rurale giapponese e ha un'unica amica nel liceo che frequenta. Quando entra in "U", una realtà virtuale con cinque miliardi di membri, crea un avatar di nome Belle, che ha la sua voce ma un aspetto diverso, più rispondente agli standard di bellezza in voga. Ben presto diventa una popstar di fama mondiale, superando i suoi blocchi e tornando finalmente a cantare, anche se solo nel mondo virtuale di U. Ma un drago chiamato "La bestia" interrompe un suo concerto, seminando il panico. Suzu/Belle è determinata a scoprire chi si nasconde dietro l'avatar del drago, con il quale ha sentito una speciale connessione. Solo quando si deciderà a togliere la maschera fornita dal suo avatar, riuscirà a creare un vero legame con il drago. Il film di Mamoru Hosoda torna su temi cari al regista, sperimentando diverse tecniche di animazione e portando a un nuovo livello la riflessione sulle tecnologie digitali. *Belle* è stato presentato al Locarno Film Festival nel 2021, dove il regista è stato insignito del Locarno Kids Award la Mobiliare.

Locarno Film Festival

Ogni estate Locarno diventa per undici giorni la capitale del cinema internazionale, offrendo al suo pubblico l'opportunità di scoprire nuovi sguardi sul mondo, di esplorare la storia della settima arte, di incontrare culture lontane, di sperimentare la magia del grande schermo e delle star, di condividere un'esperienza comunitaria unica. Nel tempo il Locarno Film Festival ha allargato i suoi confini, e oggi propone iniziative anche nel resto dell'anno, con particolare attenzione alla scoperta di nuovi talenti, al dialogo multiculturale e all'educazione delle giovani generazioni.

[Per saperne di più](#)



Locarno Edu

In un panorama mediatico complesso come quello odierno, il Locarno Film Festival vuole essere un punto di riferimento per i suoi futuri spettatori e spettatrici. Per questo motivo, negli ultimi anni sono nati programmi educativi e di mediazione culturale come Locarno Kids la Mobiliare, la Giornata del Cinema e il nuovo Atelier du Futur, che propongono una vera e propria alfabetizzazione all'immagine, nonché una riscoperta del cinema, della sala cinematografica e del ruolo culturale e sociale che questa forma d'arte svolge.

[Per saperne di più](#)





Le schede didattiche del Locarno Film Festival

Una panoramica sui film per l'infanzia e per le fasce d'età più giovani presentati lungo le edizioni del Locarno Film Festival: per ogni titolo è proposto un percorso pedagogico destinato a docenti e insegnanti, che in questo modo potranno proporre i film in classe attraverso strumenti di analisi idonei e stimolando nuove riflessioni negli alunni. Un'iniziativa che valorizza l'archivio e la storia del Festival, per metterla a disposizione del mondo della scuola e del pubblico di domani.



Finalità pedagogiche

Il film riflette su tematiche universali come l'amore, la morte, l'elaborazione del lutto, il rapporto genitori-figli, analizzando al contempo il processo di digitalizzazione e gli effetti che questo ha avuto sulle relazioni umane. La tecnologia viene rappresentata nel film come via di fuga, ma anche come opportunità di riscrittura della vita di ciascuno. Il film costituisce un valido supporto per:

- Analizzare il processo di digitalizzazione e la presenza pervasiva della tecnologia nella nostra vita
- Riflettere sul concetto di metaverso
- Approfondire il tema dell'adolescenza e del divario intergenerazionale
- Aprire un dibattito sull'uso dei social network e sui relativi vantaggi e svantaggi
- Sensibilizzare rispetto agli standard di bellezza inarrivabili e all'insicurezza che questi creano, soprattutto nelle giovani generazioni



Il regista

Mamoru Hosoda (1967) è uno dei maestri del cinema animato giapponese.

Ha diretto *Digimon – The Movie* (2000), *The Girl Who Leapt Through Time* (2006), *Summer Wars* (2009), *Wolf Children* (2012), *The Boy and the Beast* (2015) e il candidato agli Oscar *Mirai* (2018).

Mamoru Hosoda - Filmografia essenziale

- 2009: *Summer Wars*
- 2012: *Wolf Children*
- 2015: *The Boy and the Beast*
- 2018: *Mirai*
- 2021: *Belle*



I personaggi

Suzu/Belle



Suzu è una diciassettenne timida, che guarda con ammirazione le coetanee più sicure di loro stesse e apprezzate da tutta la scuola. Come spesso accade agli adolescenti, Suzu non si piace e il trauma della perdita di sua madre le impedisce di cantare in pubblico. Grazie all'avatar Belle, Suzu recupera fiducia in se stessa e pian piano si libera dei suoi blocchi.

Il drago



Il drago, detto "La bestia", è un avatar particolarmente aggressivo, che porta un mantello decorato delle sue ferite nei combattimenti, simili a fiori, e crea scompiglio ovunque vada. È un animale feroce e ferito, e Belle comprende subito che la persona che si cela dietro a questa violenza deve soffrire molto.



Prima di partire

Si tratta di un film d'animazione che contiene elementi del **desktop movie**, ovvero un film che usa la prospettiva dello schermo (screen view) per mostrare alcune parti della vicenda, riproducendo l'attività online dei protagonisti attraverso una molteplicità di dispositivi (come il pc, il tablet, lo smartphone). Il film è ambientato in una sorta di metaverso, una realtà virtuale popolata di avatar che hanno gli stessi parametri biometrici delle persone che li hanno creati, e che è in un rapporto di continuo condizionamento reciproco con la realtà non virtuale.

Il **metaverso** è un termine nato in ambito letterario, nella fantascienza cyberpunk, per poi essere al centro di un dibattito sul futuro del mondo tech e delle nostre interazioni. Molte opere cinematografiche ne sono state condizionate, come ad esempio il film *Everything Everywhere, All At Once* (2022).

Itinerari pedagogici

1. **Nel film il processo di digitalizzazione e l'uso pervasivo dei social network da parte delle persone viene dato per assodato.**

Non si cerca più di mettere in guardia da possibili derive di un mondo iper tecnologico o dai pericoli della nostra esistenza online: il mondo digitale non è altro che uno specchio di quello reale, e, nel caso di Suzu, rappresenta un contesto in cui sentirsi più liberi e riappropriarsi della propria voce e dell'autostima da tempo vacillante. Ma, come nella vita di tutti i giorni, anche in U non tutto è come sembra: dietro un avatar aggressivo si nasconde un ragazzino vittima della violenza del padre. La realtà virtuale diventa così un modo per creare solidarietà e stringere rapporti che rimangono importanti anche al di fuori.

- Quando è iniziato il processo di digitalizzazione?
- In che modo la tecnologia ha modificato le relazioni interpersonali?
- Quando sono nati i social network e a cosa servono?
- La costruzione di un "personaggio" online comporta l'esposizione ai commenti degli utenti: qual è il rischio conseguente?
- Come sarebbe la nostra vita senza chat digitali? Quali sono i vantaggi e gli aspetti critici legati al loro utilizzo?

Itinerari pedagogici

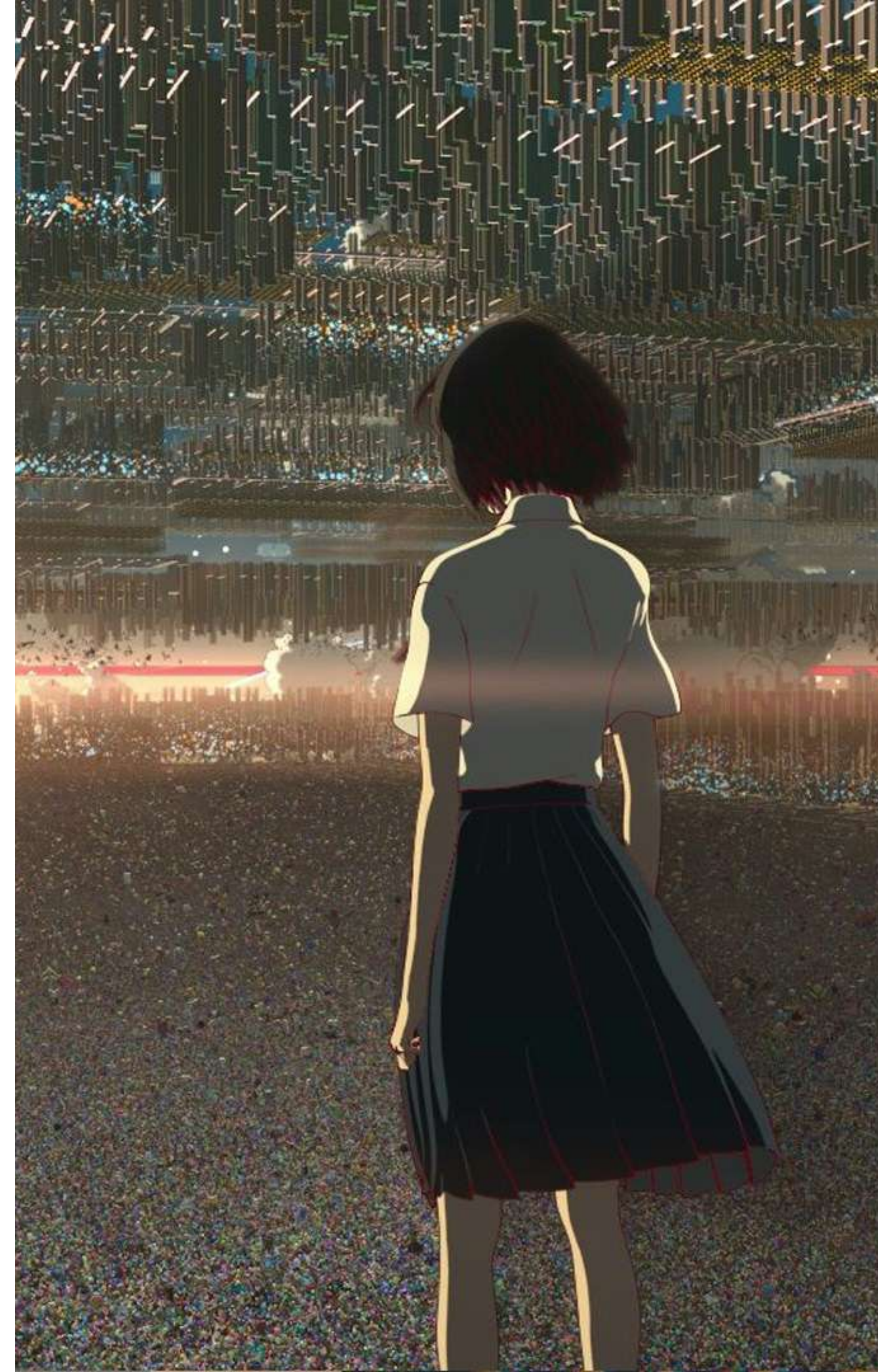
2. Il film riflette sul **divario intergenerazionale** e sull'incapacità di padri e figli di comunicare.

Suzu è una ragazza che, da quando ha perso la madre, si sente sola e di conseguenza si isola ancora di più. Non parla con il padre da anni, ed entrambi sono incapaci di affrontare insieme il tema del lutto e della sua elaborazione. Anche le anziane signore del coro sembrano non capire le insicurezze di Suzu. Lo strumento digitale dà a Suzu la forza di rimettersi in gioco, esprimersi e creare nuovi rapporti di amicizia. Anche per questo la ragazza finalmente riesce a confrontarsi, via chat, con il padre, il quale le fa notare come la sua sofferenza si sia trasformata in cura per gli altri.

- Quanto la tecnologia ha acuito l'incomunicabilità tra giovani e adulti?
- Cosa si intende per "nativo digitale"? In cosa si differenzia da chi non lo è?
- In che modo l'uso quotidiano di strumenti digitali potrebbe aver modificato i desideri delle persone?
- L'esistenza online è un'alternativa o una via parallela alla vita di tutti i giorni?

Elementi cinematografici di analisi

1. Il film combina diverse **tecniche di animazione**, mescolando **quella tradizionale a quella CGI** (computer generated imagery), e alternando uno stile quasi fotografico e iperrealistico, soprattutto per i paesaggi, a quello che riproduce la vita degli utenti online, ad esempio ricreando l'ambientazione di alcuni videogiochi. A scene che vedono un protagonista spiccare in mezzo alla natura in cui si ritrova isolato si alternano a scene in cui il personaggio, insieme allo spettatore, si perde in mezzo a una folla, sia reale che virtuale, di commenti e reazioni.
- Che funzione hanno le diverse tecniche utilizzate per veicolare il messaggio del regista?
- Quale diverso effetto suscitano nello spettatore le scene solitarie e quelle sovraffollate di utenti e finestre?



Elementi cinematografici di analisi

2. Per creare l'illusione di una immersione totale nel mondo di U, il regista utilizza la **screen view**, ovvero la ripresa dello schermo dei dispositivi digitali, mostrandoci la continua attività online dei suoi protagonisti.
- Quali sono altri film che vi vengono in mente che utilizzano questa tecnica?
 - Cosa sarebbe mancato al film se il regista non avesse compiuto questa scelta?



Discussione e aperture

Il processo di digitalizzazione è ormai irreversibile, e, come mostra il film, sono tanti i risvolti positivi dell'uso della tecnologia. Tuttavia, l'iperconnessione, ovvero l'essere sempre connessi, in interazione con altri utenti e in continua condivisione della propria vita, rimane un tema dibattuto, non solo per le problematiche che questa può generare nella salute mentale delle persone, ma anche per l'impatto che ha sui rapporti interpersonali e la capacità di stare insieme agli altri. Nel 2021 un gruppo di ragazze newyorkesi hanno fondato il **Luddite Club, che invita alla disconnessione, alla riscoperta della socialità fuori dagli smartphone e a riappropriarsi del tempo.**

- Quali sono i risvolti negativi e quelli positivi della connessione?
- Provare a immaginare la propria giornata senza attività online. Come trascorrerebbe?

Grazie!

Per maggiori informazioni riguardanti la pellicola presa in analisi o per richiedere un incontro tra le classi e gli esperti del Locarno Film Festival, rivolgersi a edu@locarnofestival.ch

© Locarno Film Festival

