

ASFK UVÁDZA

FILM MAMORUA HOSODU
REŽISÉRA FILMU CHLAPEČ VO SVETE PRÍŠER



STUDIO CHIZU

BELLE

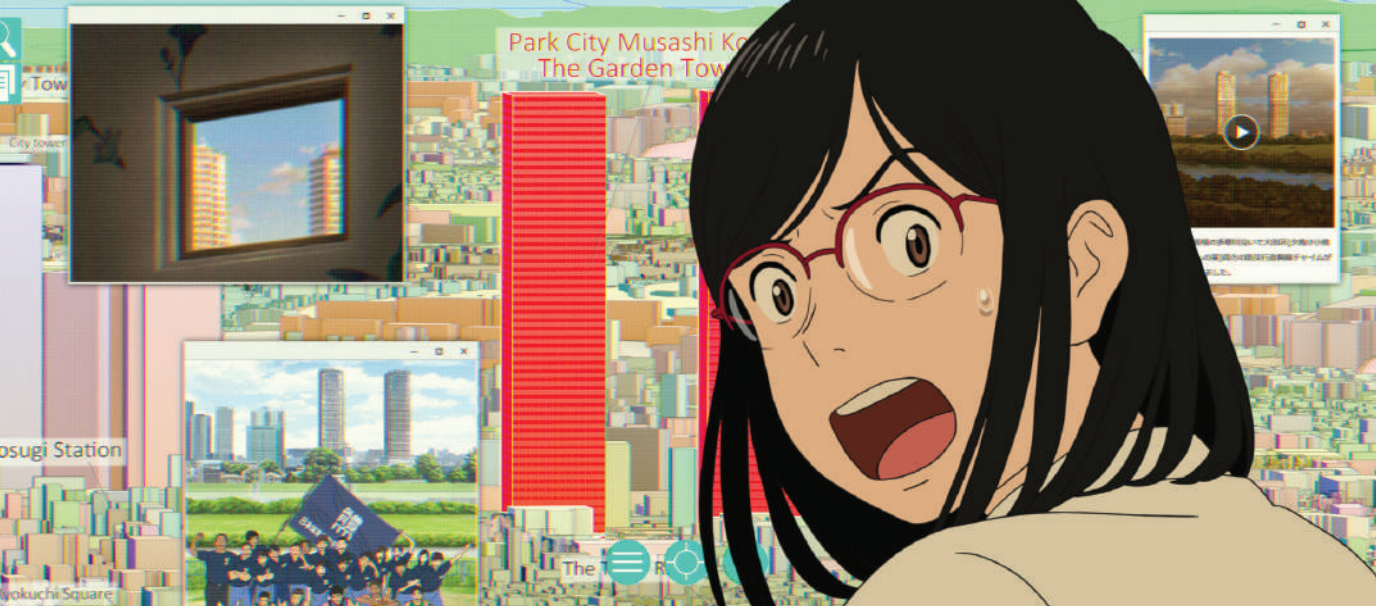


KAHO NAKAMURA RYO HARITA SHOTA SOMETANI TINA TAMASHIRO LILAS KULTA KOJI YAKUSHO / KEN ISHIGURO ERMHO HANA TAKERU SATOH

ÚSTROJENÁ PŘESNĚ MILLENNIUM PARADE X BELLE „JP“ (SONY MUSIC LABELS)

NÁMĚT, SCÉNÁŘ, REŽIE MAMORU HOSODA REŽIA ANIMÁŽIE HIROYUKI ADYAMA SUPERVÍZOR TAKAAKI YAMASHITA ÚČESNÍČKA FUMI KIMÍ ČÍSLO REŽIA RYO HORIBE, YOHEI SHIMOZAWA V PRÁVA NŌBUTAKA IKE
VÝTVORNÍK DENZŌKI ANRI JULIO, ERIC WONG KOLORISTY DŌSAMU MIKASA VOZÁČKA JUMI LEE, MANABU KADOUNO, SATOSHI MACHIDA STRAŽNÍK SHIBERU NISHIYAMA HEDRA A HEDROBÁK PRODUCER TAISEI IWASAKI
HEDRA LUDVÍH FORSSELL, YUTA BANDOH HEDROBÁK SUPERVÍZOR TAKA CHYO PRODUCER YUICHIRO SAITO, GENKI KAWAMURA, NOZOMI TAKAHASHI, TOSHIMI TANIGUCHI PRODUCER ANIMÁŽIE HIROYUKI ISHIGURO
A ŠTUDIO CHIZU FILM ©2021 ŠTUDIO CHIZU





PRESSKIT

Belle

Originálny názov Rjú to sobakasu no hime
Réžia a scenár Mamoru Hosoda
Vedúci animátor Hiroyuki Aoyama
Hudba Taisei Iwasaki, Ludvig Forssell, Yuta Bando
Hrajú Kaho Nakamura, Takeru Satoh, Kōji Yakusho, Lilas Ikuta, Ryō Narita, Shōta Sometani, Tina Tamashiro, Toshiyuki Morikawa, Fuyumi Sakamoto, Kenjiro Tsuda, Mami Koyama, Mamoru Miyano, Michiko Shimizu, Ryoko Moriyama, Sachiyo Nakao, Yoshimi Iwasaki.

Produkcia Yuichiro Saito, Genki Kawamura, Nozomu Takahashi, Toshimi Tanio
Vedúci umenia Nobutaka Ike
Krajina pôvodu Japonsko
Rok výroby 2021
Minutáž 122 min.
Jazyková verzia japonsky s titulkami, slovenský dabing
Formát DCP, MP4
Žáner animovaný / fantasy - anime
Odporúčaná prístupnosť MP 12

Synopsa

Suzu je 17-ročné dievča študujúce na strednej škole, ktoré žije v odľahlej dedine so svojim otcom. Roky sa cítila iba ako tieň seba samej. Jedného dňa vstúpi do „U“, internetového virtuálneho sveta s piatimi miliónmi členov. Tam už však nie je Suzu, ale svetoznáma speváčka Belle. Onedlho sa spoznáva so záhadnou bytosťou, s ktorou sa spolu vydávajú na cestu plnú zážitkov, nástrah a lásky, s cieľom stať sa tými, ktorými v skutočnosti sú.



Režisérove poznámky

Vždy som sníval o stvorení filmu, akým je BELLE a teraz sa mi to vďaka úspechu mojich predošlých filmov konečne podarilo. Vo filme BELLE sa venujem témam ako láska, akcia či napätie, no taktiež sa zaoberám hlbšími témami, akými sú napríklad život a smrť. Dúfam, že pre návštevníkov kina bude film zábavný, pretože to bolo mojím zámerom. Už v minulosti som sa zaoberal tým, ako sú dnes ľudia vďaka internetu prepojení viac než kedykoľvek predtým, ako aj nekonečnou problematikou prepojenosti vo všeobecnosti, ktorú nám internet poskytuje a ktorá, dúfam, umožní mladšej generácii zmeniť svet k lepšiemu. A to pozitívnym a zábavným spôsobom. Tiež som si veľmi vedomý problémov týkajúcich sa internetu, ako napríklad online šikana, vylúčenie zo spoločnosti a falošné správy, hoaxy.

Avšak som presvedčený, že internet dokáže byť aj nástrojom dobra, ktorý vie zmeniť život nám všetkým. Keďže internet sa neustále vyvíja, slúbil som si, že urobím film, ktorý ukáže jeho pozitívne stránky. Môj osobný, ako aj profesionálny život sa vďaka internetu exponenciálne zlepšil a cítim, že som o krok bližšie k vízii budúcnosti, ktorú som si predstavoval pred 10 rokmi. V dobe rapidnej a neustálej zmeny, so zopár obmedzeniami tradičného zmýšľania, mi bolo súdené jedného dňa vytvoriť film týkajúci sa týchto tém. Avšak tiež si myslím, že dôležitosť základných hodnôt života zostane aj naďalej nezmenená. I keď sa nástroje a spôsoby prenosu vyvíjajú to, čo sme zdedili, a to, čo sa naše generácie počas rokov učili, pretrvá. Aspoň v to dúfam. Svet meniaci sa závratnou rýchlosťou, v ktorom však hodnoty ľudskej existencie pretrvávajú.



Biografia režiséra

Mamoru Hosoda sa narodil v roku 1967 v meste Toyama. Po ukončení štúdia na Kanazawa Art College sa Hosoda pridala k Toei Doga (dnes už Toei Animation Co., Ltd.) ako animátor. V roku 1997 mal svoj režisérsky debut s populárnym animovaným seriálom GeGeGe no Kitarō (4. séria). V roku 1999 režíroval svoj prvý animovaný film Digimon Adventure. Avšak až vďaka druhému dielu, Digimon Adventure: Our War Game, sa stal známym. Stal sa umelcom na voľnej nohe a v roku 2006 režíroval film Dievča, ktoré preskočilo časom, ktorý mal veľký úspech aj za hranicami Japonska. Tento film bol široko distribuovaný a vyhral ocenenie na Annecy International Animation Festival vo Francúzsku.



V roku 2009 režíroval film Letná vojna, prvý rodinno-technologický film, ktorý je do dnes kultúrno-zlomovým bodom v životoch mladšej generácie. V roku 2011 založil svoje vlastné animačné štúdio Studio Chizu so svojím dlhoročným producentom Yuichirom Saitom. Prvým filmom z dielne tohto mladého štúdia bol film Vlčie deti (2014) a následne Chlapec vo svete príšer (2016), ktorý potvrdil Hosodovu obrovskú popularitu v Japonsku aj v zahraničí. Vďaka filmu Mirai, dievča z budúcnosti získal Hosoda talent pre animovanie aj medzinárodné uznanie. Film bol nominovaný na Oscara v kategórii najlepší animovaný film, taktiež na cenu Director's Fortnight v Cannes a vyhral cenu za najlepšíu nezávislú animovanú snímku na 46. ročníku Annie Awards.

Filmy

2000: Digimon (neuveđený v našich kinách)

2006: Toki o kakeru šódžo (O dievčati, ktoré preskočilo časom);

2009: Samâ uôzu (Letná vojna)

2012: Ôkami kodomo no Ame to Juki (Vlčie deti)

2015: Chlapec vo svete príšer (Bakemono no ko)

2018: Mirai no Mirai (Mirai, dievča z budúcnosti)

2021: Belle (Rjú to sobakasu no hime).

Keď Mamoru Hosoda nakrútil v roku 2006 film O dievčine, ktorá preskočila časom, bol to mladý režisér, ktorý práve dokončil svoj prvý celovečerný animovaný film pre štúdio Madhouse. Svedectvom jeho vtedajšieho životného pocitu bola bezstarostná mladosť jeho hrdinky cestujúcej časom.

Vo svojom ďalšom filme Letná vojna (2009) sa v postave babičky Sakae inšpiroval vlastnou matkou. Bol to zároveň prvý rodinný „geek“ film v čase, keď sa objavili smartfóny a sociálne siete, ktoré postupne ovplyvnili masy mladých ľudí.

Vo Vlčích deťoch (2012) Hosoda zložil láskyplný hold svojej matke, žene, ktorá ho sama vychovala a následne podporovala vo filmovej kariére. Film je o to dojímavejší, že Hosodova matka počas nakrúcania jeho predchádzajúceho filmu zomrela, a on sa s ňou nestihol rozlúčiť.

Keď sa Hosodovi narodil syn, začal sa zaoberať otázkou, ako pomôcť deťom a podporiť ich v dospievaní v súčasnom svete. Táto myšlienka sa stala jadrom filmu Chlapec vo svete príšer (2015), ktorý skúma spôsoby, ako odovzdávať znalosti a skúsenosti ďalším generáciám. Rovnaký prístup možno nájsť aj v jeho ďalšom filme Mirai, dievča z budúcnosti. Hosoda sa tu inšpiroval vlastnou skúsenosťou a tému súrodenstva skúmal z perspektívy svojho štvorročného syna. Vytvoril intímnu snímku, v ktorej sú všetky postavy inšpirované ľuďmi, ktorých režisér dobre pozná, vrátane jeho detí.

V prípade Belle sa znova láskyplne zaoberá témou dospievania. Myšlienka vzišla z režisérovho strachu, čo všetko môže dospievanie priniesť jeho dcére. Ide o príbeh, v ktorom plachá a hanblivá teenagerka Suzu robí prvé nesmelé kroky smerom k dospelému svetu, aby prostredníctvom virtuálneho sveta „U“ a svojho hudobného avatara Belle konečne objavila svoje skutočné ja a oslobodila sa od svojich strachov.

„Chcem dodať odvahu deťom celého sveta, aby oslavovali svoju budúcnosť. Budú to totiž práve ony, kto ju v stále sa meniacej sa spoločnosti ponese na svojich pleciach.“

Nezostáva nám nič iné, než sa pýtať, či Hosodov život ovplyvňuje jeho filmy , alebo či jeho filmy ovplyvňujú jeho život.



Rozhovor s režisérom

Belle nie je prvým filmom, v ktorom skúmate tému internetu a virtuálnych svetov...

Prvý film, ktorý sa dotýkal internetu, Digimon, som natočil už v roku 2000. A bol som fascinovaný myšlienkou, že niekde mimo našej reality môžu udalosti a fenomény, ku ktorým v tomto priestore dochádza, istým spôsobom utvárať skutočnosť, ako ju chápeme. Internet vtedy ponúkal úplne nový priestor a ja som mal pocit, že by mohol byť nádejou pre mladých ľudí porušujúcich zavedené hodnoty, že dokážu vytvoriť nový svet. Tá dynamika a vzrušenie okolo samotnej myšlienky internetu ma skutočne zasiahli.

V posledných 20 rokoch sa však internet veľmi zmenil a mnoho vecí, ktoré boli predtým z ríše sci-fi, sa dnes stali realitou. Zmenili sa vaše pocity ohľadom tohto fenoménu? Ste stále optimistický?

Internet sa za posledných 20 rokov, samozrejme, veľmi zmenil. Jedným z najväčších posunov je, že my všetci s internetom nejako interagujeme. Ovplyvňuje náš život bez ohľadu na to, kým sme, odkiaľ sme a koľko máme rokov. Vďaka tomu sú si naša realita a realita, ktorá existuje v internetovom svete oveľa bližšie. Do internetového priestoru sme preniesli množstvo svojich problémov: toxicitu, veľa negativity. Preto mnoho rodičov hovorí, že internet je zlý a berú deťom iPady. Myslím si ale, že zlý nie je internet, skôr určité negatívne stránky nás ako druhu, ktoré sa v tomto priestore prejavujú. Problémom sme my ľudia a spôsob, akým anonymita mení nás a naše správanie. Napriek tomu si myslím, že niektoré aspekty internetu sa nemenia a mladšia generácia si vždy nájde nový spôsob, ako ho inovovať a posunúť status quo ďalej. Myslím, že nádej tu stále je.



Čo bolo v prípade Belle štartovacím bodom? Chceli ste znovu preskúmať tému internetu a predloha filmu Kráska a zvierá sa vám hodila, alebo na začiatku stála túžba po novej interpretácii príbehu a až z nej vzišiel koncept metaverzie?

Príbeh Krásky a zvieráťa som odjakživa obdivoval, takže by som povedal, že prvá bola myšlienka na novú verziu Krásky a zvieráťa. Na tom príbehu ma fascinovalo, aké sú v ňom prevrátené hodnoty: to, čo pokladáme za krásne, sa ukáže byť škaredým, a čo môže vyzeráť škaredo, je vo vnútri veľmi krásne. Svoju verziu Krásky a zvieráťa som chcel nakrútiť 30 rokov a teraz sa mi to konečne podarilo. Pokiaľ ide o spôsob, ako príbeh rozprávať, zistil som, že myšlienka internetu funguje s konceptom Krásky a zvieráťa veľmi dobre, pretože je im spoločná istá dualita. Zvierá v tomto príbehu vyzerá veľmi zlovestne a násilnícky, vo vnútri je ale úplne iné. A internet má aj dve stránky: vás ako skutočného človeka a vaše online alter ego. Váš avatar. Hovoril som si, že keby som vytvoril na plátne svet internetu a urobil ho súčasťou príbehu, bol by som schopný predstaviť dnešný svet.

Čo vás zdržalo? Bolo to len nájdenie kľúča na rozprávanie?

V niektorých svojich filmoch som sa už určité prvky Krásky a zvieráťa pokúšal skúmať. Vezmite si napríklad Vlčie deti, kde sa vlčí muž zamiluje do ženy, alebo z nedávnejšej doby Chlapec vo svete príšer, ktorý sa podobá Kráske a zvieráťu vyzrozprávanej prostredníctvom otca a syna. Myslím, že pokusov použiť túto tému je v mojej filmografii niekoľko, ale až teraz som sa do nej prvýkrát skutočne pustil. Ďalším dôvodom, prečo to trvalo 30 rokov, je množstvo posunov, ku ktorým došlo vo svete okolo nás. Spomeňte si na Disneyho interpretáciu príbehu z roku 1991, alebo sa môžeme vydať ešte ďalej do minulosti, do roku 1946, keď svoju verziu natočil Jean Cocteau, alebo sa vrátiť až k francúzskemu originálu z 18. storočia. V našej spoločnosti došlo k mnohým zmenám a ja som cítil, že moja verzia musí byť podobne aktualizovaná pre súčasné publikum a súčasný sociálny kontext. Pozrite sa iba, ako sa v porovnaní s originálom premenila predstava krásy. V rozprávke je Kráska pôvabnou bytosťou a to stačí, jedinou definíciou krásy je jej zovňajšok. Čo ale znamená krása v dnešnom svete? Je to niekto, kto pomáha ostatným, ako to Suzu robí vo filme. Toto vnímam ako súčasnú krásu či štandard krásy. Myslím, že vďaka tomuto konceptu je Belle skutočne aktualizovanou verziou Krásky a zvieráťa.

Ako ste premýšľali o virtuálnom svete „U“, o jeho podobe a fungovaní? Chceli ste, aby na dnešných divákov pôsobil známe a vierohodne, alebo ste sa usilovali o jeho futuristickejšiu verziu?

Keď sa pozriete na niektoré z mojich predchádzajúcich filmov (Digimona a Letná vojna), zistíte, že keď som sa pokúšal vizuálne vyjadriť svet internetu, volil som väčšinou biele pozadie, na ktorom sa objavoval rad farieb. Vyzeralo to veľmi lákavo, nekonečne a nedokončene, akoby sme sa pohybovali na hranici sveta. Nepopísané plátno, ak chcete. Nebol to priestor len pre chlapcov, bol otvorený ženám, mladším generáciám, komukoľvek, kto mohol niečím prispieť.

Ale internet sa, ako už sme o tom hovorili, posunul a priblížil sa realite. Premýšľali sme, ako to vyjadriť vo vizuálnom médiu a skončili sme pri tom, čo vidíte v „U“, teda pri priestore, ktorý nemá dole a hore, vpravo či vľavo. Je plný štruktúr podobných mrakodrapom. Vyzerá o niečo preplnenejšie, nie je už taký otvorený ako v mojich predchádzajúcich filmoch. To bol vizuálny preklad stavu, do ktorého sa podľa mňa internet vyvinul.

Preto ste aj jeho podobu – na rozdiel od zvyšku filmu – vytvorili v 3D animácii?

2D a 3D sú len rôzne metódy, ako dôjsť k cieľu. Každá má svoje pre a proti, pokiaľ ide o vlastnú kvalitu, nie je v nich rozdiel. V Belle sme virtuálny svet internetu vytvárali výhradne pomocou 3D, pretože ak ste vo vnútri počítača, dáva zmysel použiť CG animáciu. Skutočný svet bol celý robený ručne. Išlo o zámerné konceptuálne rozdelenie filmu. Nechceli sme ho nakrútiť celý v jednom či druhom móde, ani sa uchýľovať k 3D v ťažších pasážach.

Keď sa pozriete na virtuálne svety, či už existujúce, alebo tie, ktoré nám rôzne spoločnosti sľubujú do budúcnosti, vždy sú veľmi komerčné. Sú olepené reklamami a vecami, ktoré si môžete kúpiť. V „U“ takých vecí okrem niekoľkých zmienok o sponzorstve veľa nenájdeme. Bol to zámer?

Internet predstavuje to, ako by mohol vyzeráť globálny svet, kde jazyky a hranice už nehrajú takú rolu. Chceli sme, aby „U“ tento pocit zachytával. Niekedy ale pochybujem, či je myšlienka skutočne globalizovaného internetového sveta naozaj možná práve kvôli jeho komercializmu. Teraz internet masívne ovplyvňujú megakorporácie ako Google, Amazon, Facebook a Apple. Sú to korporácie v mnohých ohľadoch globálne, ale zároveň sú to západné či americké spoločnosti a práve ony určujú, akým smerom sa internet vydá. Myslím, že potrebujeme nejakú entitu, priestor či realitu, ktorá by dokázala záujmy korporácií presiahnuť.

Studio Chizu

Štúdio Chizu (v japončine „mapa“) založili v roku 2011 Mamoru Hosoda a Yuichiro Saito kvôli produkcii filmu Vlčie deti. Už od svojho vzniku sa štúdio venuje produkcii Hosodových filmov a umožňuje mu úplnú umeleckú slobodu a podporu jeho priateľa a dlhoročného producenta Yuichiroa Saita. Saitóovým zámerom bolo vytvoriť pre Hosodu kreatívnu bublinu: „Mojou úlohou ako producenta jeho filmov je vytvoriť ideálne pracovné prostredie, nastaviť čo najlepšie podmienky pre tvorbu jeho filmov a potom urobiť všetko, čo je v mojich silách, aby som tieto filmy predstavil svetu.“ Vďaka obrovskému medzinárodnému úspechu Mirai, dievča z budúcnosti otvorilo Chizu, ktorému Saito hovorí najmenšie animátorské štúdio na svete, brány mnohým skvelým medzinárodným animátorom. Medzi najznámejšími výtvarníkmi, ktorí sa podieľali na Belle, je Jin Kim, výtvarník postáv radu ikonických Disneyho filmov ako Ľadové kráľovstvo, Na vlásku a Odvážna Vaiana: Legenda o konci sveta. Niektoré z virtuálnych fantasy svetov v Belle pomohlo vytvoriť aj írské animačné štúdio Cartoon Saloon, konkrétne režiséri Vlkochoďcov Tomm Moore a Ross Stewart. S Belle oslavuje štúdio Čizu desiate narodeniny a popri štúdiu Ghibli zostáva jediným animačným štúdiom v Japonsku, ktoré sa venuje výhradne tvorbe jediného emblematického režiséra.









Materiály

O filme <https://asfk.sk/film/belle/>
Foto <https://asfk.capsa.cz>
meno a heslo: visitor

KONTAKT

PR a médiá Martin Lettava
lettava@asfk.sk
+421 903 626 848

**Programovanie, nosiče,
verejná projekcie** Tatevik Čiháková Avnikjan
+421 911 953 235
avnikjan@asfk.sk

Distribútor Asociácia slovenských filmových klubov
Grosslingová 43, 811 09, Bratislava
+421 2 54652017
asfk@asfk.sk
www.asfk.sk

Vznik a distribúciu tohto filmu podporili

