

BELLE

STUDIO CHIZU



koch films
präsentiert

BELE

Ein Film von MAMORU HOSODA
mit KAHO NAKAMURA, TAKERU SATOH, KŌJI YAKUSHO und LILAS IKUTA
Animationsfilm, Japan 2021, 127 Minuten

Pressebetreuung

mm filmpresse GmbH
Schliemannstraße 5 | 10437 Berlin
Tel.: 030. 41 71 57 23
Fax: 030. 41 71 57 25
E-Mail: info@mm-filmpresse.de
www.mm-filmpresse.de

Verleih

Koch Films GmbH
Lochamer Straße 9 | 82152 Planegg
Tel.: 089. 24 245 402
Fax: 089. 24 245 3402
E-Mail: m.koppenhoefer@kochfilms.de
www.kochfilms.de

INHALTSVERZEICHNIS

Stab, Technische Daten & Cast	Seite 4-5
Social Media Creator	Seite 6
Kurzinhalt & Pressenotiz	Seite 8-9
Der Regisseur Mamoru Hosoda	Seite 13
Studio Chizu	Seite 15
Regiekommentar & Leben und Inspiration	Seite 16-17
Interview mit Regisseur Mamoru Hosoda	Seite 20-21
Auszeichnungen und Nominierungen	Seite 22



STAB

Drehbuch und Regie	Mamoru Hosoda
Animation Director	Hiroyuki Aoyama
CG Animation Supervisor	Takaaki Yamashita
CG Character Designers	Jin Kim, Kageichi Akiya
CG Directors	Ryō Horibe, Yōhei Shimosawa
Künstlerischer Leiter	Nobutaka Ike
Szenenbild	Anri Jōjō, Eric Wong
Musikdirektor	Taisei Iwasaki
Musik	Ludvig Forssell, Yūta Bandō
Musikalisches Hauptthema	millennium parade & Belle - U
Schnitt	Shigeru Nishiyama
Produzenten	Yūichirō Saitō, Genki Kawamura, Nozomu Takahashi, Toshimi Tanio

TECHNISCHE DATEN

Produktionsland	Japan
Produktionsjahr	2021
Laufzeit	127 Minuten
Eine Produktion von	STUDIO CHIZU

CAST

	Japanische Stimme	Deutsche Stimme
Belle Suzu	Kaho Nakamura	Lara „Lofft“ Trautmann
Shinobu	Ryō Narita	Nico Sablik
Kamishin	Shōta Sometani	Tim Schwarzmaier
Luka	Tina Tamashiro	Laura Oettel
Hiro	Lilas Ikuta	Lea Kalbhenn
Yoshitani	Ryōko Moriyama	TBA
Kita	Michiko Shimizu	Julia Biedermann
Okumoto	Fuyumi Sakamoto	Christin Quander
Nakai	Yoshimi Iwasaki	Cathlen Gawlich
Hatanaka	Sachiyo Nakao	Maud Ackermann
Suzus Vater	Kōji Yakusho	Marcus Off
Das Biest	Takeru Satoh	Patrick Baehr



SOCIAL MEDIA CREATOR

U ist eine Welt voller Möglichkeiten und Chancen, welche die User betreten, um zu leben, lieben und frei zu sein.

Über 5 Milliarden User beherbergt diese detailreiche und futuristische Idee eines Metaverse, welches Mamoru Hosoda für uns geschaffen hat.

In seiner Vision vereint er die unterschiedlichen Aspekte uns vertrauter Social Media Channels in einer einzigen Welt.

Um diese Vertrautheit weiter zu stärken, haben wir in den Kommentaren von U die Stimmen berühmter Social Media Creator als Easter Eggs versteckt.

KURZINHALT / PRESSENOTIZ

Das Leben der 17-jährigen Suzu, die mit ihrem Vater in einem kleinen Dorf lebt, verändert sich schlagartig, als sie sich auf der Plattform „U“ anmeldet – in der virtuellen Welt mit fünf Milliarden Nutzern kann jeder so aussehen, wie er möchte. Der Avatar der schüchternen, von einem traumatischen Erlebnis in ihrer Kindheit gezeichneten Suzu ist die schöne und anmutige Belle. In der schützenden Anonymität der Online-Welt überwindet die junge Schülerin ihre Selbstzweifel und steigt über Nacht zum weltberühmten Star auf. Die ganze Welt möchte wissen: Wer ist Belle? Der Erfolg von Suzus Alter Ego wird schon bald in den Schatten finsternerer Ereignisse gestellt: Ihr Konzertauftritt wird von der Ankunft eines mysteriösen Wesens unterbrochen. Das „Biest“ treibt in den virtuellen Weiten von „U“ sein Unwesen und will die friedliche Atmosphäre zerstören. Fasziniert von dem bedrohlich aussehenden Unruhestifter macht sich Belle daran, das Rätsel um ihn aufzudecken. Denn genau wie bei ihr scheint sich hinter der projizierten Oberfläche des vorgeblichen Bösewichts mehr zu verstecken, als es erst den Anschein hat.

DIE SCHÖNE UND DAS BIEST für die Generation TikTok: Mit BELLE beweist sich Mamoru Hosoda erneut als so visionärer wie gefühlvoller Geschichtenerzähler. Mit dem Art Design von Tomm Moore (DIE MELODIE DES MEERES) und Character Designs von Jin Kim (DIE EISKÖNIGIN: VÖLLIG UNVERFROREN), auch bekannt als Visual Development Artist der beiden diesjährigen Oscar®-nominierten Animationsfilme ENCANTO und RAYA UND DER LETZTE DRACHE, kreierte der Oscar®-nominierte Regisseur ein spektakuläres, von melodischem J-Pop begleitetes Cyber-Märchen. Ein Fest für Augen und Ohren, das nicht zuletzt einen erfrischend hoffnungsvollen Blick auf das Zeitalter des Internets offenbart.







DER REGISSEUR MAMORU HOSODA



Mamoru Hosoda wurde 1967 in Toyama geboren. Nach seinem Abschluss am Kanazawa Art College trat er Toei Doga (jetzt Toei Animation Co., Ltd.) als Trickfilmzeichner bei. 1997 gab er sein Regiedebüt mit der in Japan beliebten animierten TV-Serie GEGEGE NO KITARŌ (4. Staffel). 1999 inszenierte er seinen ersten Animationsfilm DIGIMON ADVENTURE, Bekanntheit erlangte er jedoch erst mit seinem zweiten Film DIGIMON ADVENTURE: BOKURA NO WAR GAME!.

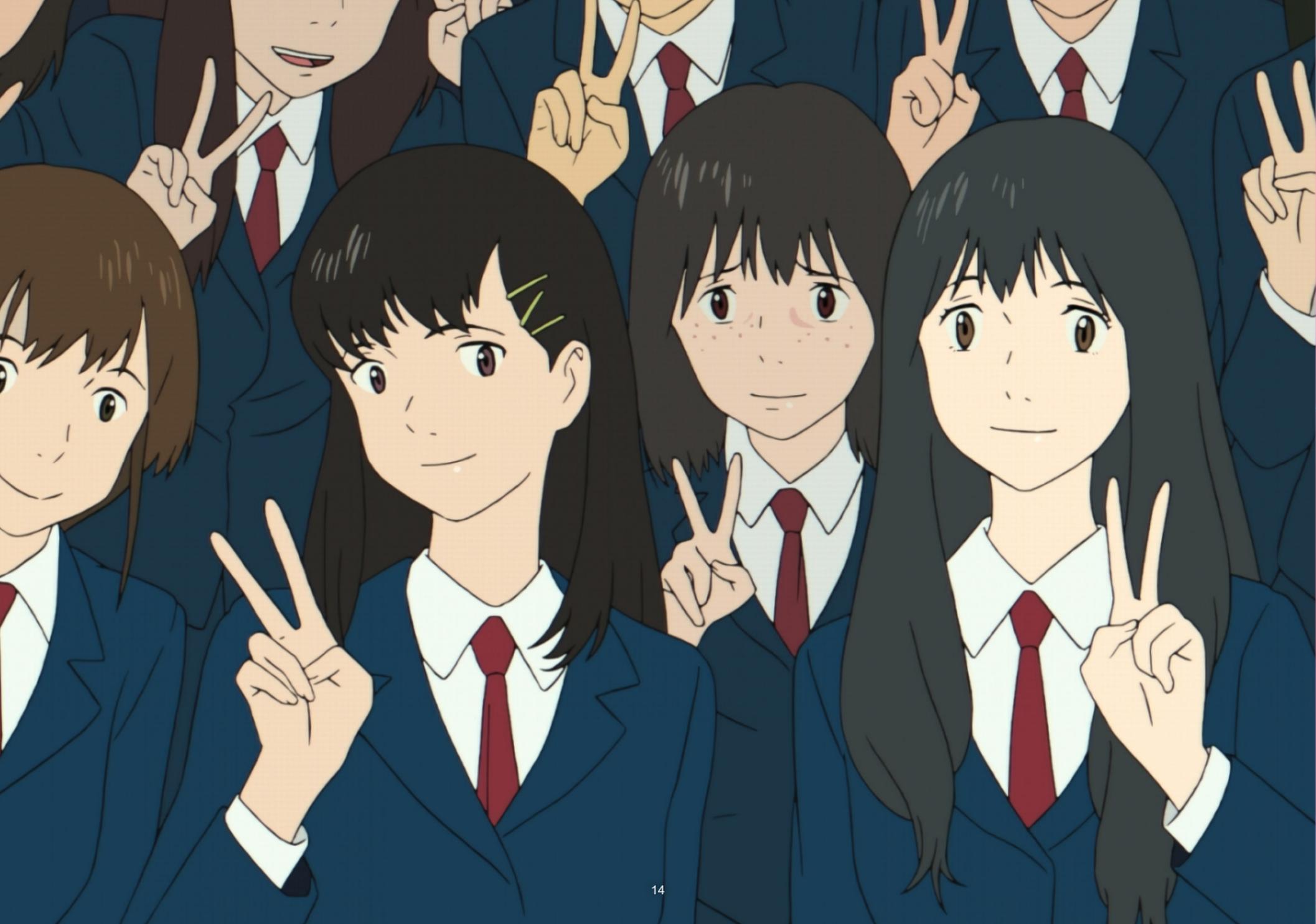
Danach wurde er Freelancer und drehte 2006 den Film DAS MÄDCHEN, DAS DURCH DIE ZEIT SPRANG, der nicht nur in Japan ein riesiger Erfolg war, sondern auch weit darüber hinaus. Der Film wurde beim Festival d'Animation Annecy in Frankreich ausgezeichnet und im Rahmen des Tokyo Anime Awards mit gleich 5 Preisen, darunter dem Preis „Animation of the Year“ ausgezeichnet. 2009 folgte SUMMER WARS, der erste „Geek“-Familienfilm, der heute noch immer ein kultureller Bezugspunkt für die junge Generation ist. Im Jahr 2011 gründete er mit seinem langjährigen Produzenten Yūichirō Saitō sein eigenes Animationsstudio namens Studio Chizu. Der erste Film dieses noch jungen Studios war AME & YUKI – DIE WOLFSKINDER (2014). Es folgte DER JUNGE UND DAS BIEST (2016), der die immense Popularität von Hosoda in Japan und darüber hinaus weiter verfestigte.

Mit MIRAI – DAS MÄDCHEN AUS DER ZUKUNFT erlangte Hosodas Animationstalent internationale Anerkennung. Der Film wurde für einen Oscar in der

Kategorie Bester Animationsfilm nominiert, lief in der Sektion Quinzaine des Réalisateurs in Cannes und gewann den Preis für den besten Independent-Animationsfilm bei den 46. Annie Awards.

Filmografie als Regisseur (Auszug)

- 2021 BELLE
- 2018 MIRAI – DAS MÄDCHEN AUS DER ZUKUNFT
- 2015 DER JUNGE UND DAS BIEST
- 2012 AME & YUKI – DIE WOLFSKINDER
- 2009 SUMMER WARS
- 2006 DAS MÄDCHEN, DAS DURCH DIE ZEIT SPRANG
- 2005 ONE PIECE – BARON OMATSURI UND DIE GEHEIMNISVOLLE INSEL
- 2000 DIGIMON ADVENTURE: BOKURA NO WAR GAME!
- 1999 DIGIMON ADVENTURE



STUDIO CHIZU

Der Name des von Mamoru Hosoda und Yūichirō Saitō im Jahr 2011 für die Produktion von AME & YUKI – DIE WOLFSKINDER (2014) gegründeten Animationsstudios bedeutet auf Japanisch wörtlich übersetzt „Karte“.

Seit der Gründung widmet sich Studio Chizu der Produktion von Hosodas Filmen und gibt ihm völlige künstlerische Freiheit sowie die Unterstützung seines Freundes und langjährigen Produzenten Yūichirō Saitō.

Saitōs Absicht war es, einen intimen und kreativen Schutzraum für Hosodas Arbeit zu schaffen, wie er in einem Interview selbst sagt: „Meine Rolle als Produzent seiner Filme besteht darin, die richtige Umgebung zu schaffen, das bestmögliche Setup zu finden und dann alles in meiner Macht Stehende zu tun, um diese Filme der Welt zu präsentieren.“

Dank des beispiellosen, internationalen Erfolgs von MIRAI hat Studio Chizu, das Saitō gerne das „kleinste Animationsstudio“ der Welt nennt, seine Türen für viele renommierte internationale Kooperationen geöffnet. Einer der Top-Designer, die an BELLE mitgearbeitet haben, ist Jin Kim, der Charakterdesigner mehrerer ikonischer Disney-Filme wie DIE EISKÖNIGIN – VÖLLIG UNVERFROREN, RAPUNZEL – NEU VERFÖHNT oder VAIANA. Cartoon Saloon, das irische Studio hinter WOLFWALKERS, half ebenfalls dabei, einige der virtuellen Fantasiewelten in BELLE zu erschaffen. Die Regisseure Tom Moore und Ross Stewart trugen persönlich zum visuellen Universum des Films bei.

Mit BELLE feiert Studio Chizu sein 10-jähriges Bestehen und bleibt, zusammen mit Studio Ghibli, das einzige Animationsstudio in Japan, das einem unverwechselbarem Regisseur treu geblieben ist.



REGIEKOMMENTAR

BELLE ist der Film, den ich schon immer machen wollte und den ich dank des Erfolges meiner bisherigen Filme jetzt endlich machen konnte. In BELLE geht es um Romantik, Action und Spannung sowie um tiefere Themen wie Leben und Tod. Ich hoffe, dass die Kinobesucher ihn sehr unterhaltsam finden werden, denn das ist meine Absicht.

In der Vergangenheit habe ich mich mit der Art und Weise, wie Menschen mehr denn je verbunden sind, sowie dem unendlichen Thema Konnektivität über das Internet auseinandergesetzt. Ich hoffe, dass es der jüngeren Generation ermöglichen wird, die Welt auf eine positive und unterhaltsame Weise besser zu machen. Aber ich bin mir auch der mit dem Internet verbundenen Probleme wie Online-Missbrauch, soziale Ausgrenzung und Fake News bewusst.

Ich bleibe jedoch davon überzeugt, dass das Internet ein Werkzeug für Gutes sein kann, um unser aller Leben zu verbessern. Da es sich ständig weiterentwickelt, habe ich mir geschworen, einen Film zu machen, der die positiven Vorzüge zeigt. Mein eigenes berufliches und privates Leben hat sich dank des Internets exponentiell verbessert und ich habe das Gefühl, dass ich jetzt einen Schritt näher an meiner Zukunftsvision bin, die ich mir vor über 10 Jahren vorgestellt habe. In diesem Zeitalter des ständigen und schnellen Wechsels, der die konventionellen Weisheiten jedoch kaum einschränkt, war ich dazu verpflichtet, eines Tages einen Film zu diesem Thema zu machen.

Ich denke jedoch auch, dass die Bedeutung einiger Grundlagen des Lebens für immer unverändert bleiben werden. Auch wenn sich die Werkzeuge und Modi von Übertragung entwickeln, was wir geerbt und über die Generationen erlernt haben wird überdauern... Zumindest hoffe ich darauf: eine Welt, die sich

mit halsbrecherischer Geschwindigkeit verändert, aber in der die Grundlagen menschlicher Existenz bestehen bleiben.

LEBEN UND INSPIRATION

Als Mamoru Hosoda DAS MÄDCHEN, DAS DURCH DIE ZEIT SPRANG (2006) drehte, war er ein junger, aufstrebender Regisseur. Dies war sein erster abendfüllender Animationsfilm für Studio Madhouse. Die unbeschwerte, im Lauf der Zeit gefangene Jugendlichkeit seiner Heldin war Zeugnis seines damaligen Gemütszustandes.

Für SUMMER WARS (2009) ließ er sich für den Charakter Sakae, der Großmutter, von seiner eigenen Mutter inspirieren. Mit diesem Film machte er den ersten „Geek“-Familienfilm in einer Zeit, als Smartphones und soziale Netzwerke auftauchten und ihr Einfluss auf das Familienleben langsam spürbar wurde.

In seinem Film AME & YUKI – DIE WOLFSKINDER (2014) zollte Hosoda erneut einen warmen und kraftvollen Tribut an seine eigene Mutter, die Frau, die ihn im Alleingang großzog und seine Filmkarriere unterstützte. Er ging sogar einen Schritt weiter und machte den Film noch ergreifender, indem er sich von ihr auf der großen Leinwand verabschiedete, denn sie starb tragischerweise während der Dreharbeiten.

Als sein Sohn geboren wurde, fragte sich Mamoru Hosoda, wie er Kindern helfen und sie ermutigen kann, in der heutigen Gesellschaft aufzuwachsen. Diese Frage steht im Mittelpunkt von DER JUNGE UND DAS BIEST (2016). Der Film setzt sich damit auseinander, wie Wissen und Erfahrung an die nächste Generation weitergegeben werden.

Dieser Ansatz findet sich auch in seinem nächsten Film MIRAI wieder. Hier ließ sich der Regisseur von den Erfahrungen seiner eigenen Kinder inspirieren. Er setzt sich daher unter anderem mit dem Thema Brüderlichkeit aus der Perspektive seines vierjährigen Sohnes auseinander. MIRAI wurde zu einem intimen Film, in dem alle Figuren auf Menschen basieren, die er gut kennt, angefangen bei seinen Kindern.

Mit BELLE wirft er erneut einen freundlichen und warmherzigen Blick auf das junge Erwachsenenalter. Die Idee zu der Geschichte entstand aus seinen Ängsten vor dem, was die Jugendjahre für seine eigenen Tochter bereithalten. BELLE ist die Geschichte des schüchternen und unsicheren Teenager-Mädchens Suzu, die durch die virtuelle Welt von „U“ und mit Hilfe ihres musikalischen Avatars Belle ihr wahres Ich entdeckt und sich von ihren Ängsten befreit.



WHO IS THE BEAST



INTERVIEW MIT REGISSEUR MAMORU HOSODA

BELLE ist ein Film, den Sie schon viele Jahre realisieren wollten. Was hat dieses Projekt so speziell gemacht?

In der Tat war BELLE ein Film, den ich schon seit langer Zeit machen wollte. Der Film basiert auf dem Werk DIE SCHÖNE UND DAS BIEST. Ich bin besonders fasziniert von den entgegengesetzten Werten: das etwas Hässliches innerlich so schön sein kann. Zu Studienzeiten habe ich zum ersten Mal DIE SCHÖNE UND DAS BIEST von Jean Cocteau gesehen und war sehr fasziniert davon. Im Jahr 1991 habe ich DIE SCHÖNE UND DAS BIEST von Disney gesehen. Das war die Zeit, in der ich die ersten Jahre in der Animationsbranche tätig und noch sehr unsicher war. Ich war sehr inspiriert von diesem Film und gleichzeitig fasziniert, dass man ein solches Werk so wunderbar als Animationsfilm umsetzen kann. Das hat mir sehr viel Mut gegeben und mich sehr motiviert, eine eigene Version davon zu machen. Und nun, 30 Jahre später, ist es soweit.

Der Film beschäftigt sich mit den Ängsten, die soziale Netzwerke auslösen können, aber auch mit der Möglichkeit dieser Netzwerke, Menschen zusammenzubringen. Was denken Sie, wie wirken sich die sozialen Netzwerke heutzutage auf ihre Nutzer aus?

Die sozialen Netzwerke sind ein zweischneidiges Schwert. Es gibt viele Vor- und Nachteile. Um ein paar Beispiele zu nennen: selbst durch einen kleinen Post kann ein großer Shitstorm entstehen, es können Fake News verbreitet werden und es ist sehr schwierig, sich eine sachliche Meinung zu bilden. In sehr vielen Filmen wird dieses Thema als Dystopie dargestellt und es sind immer negative Zukunftsvisionen damit verbunden. Ich wollte das Blatt wenden und zeigen, dass soziale Netzwerke auch etwas Positives bewirken können. Ich wollte den jungen Menschen, die sich zukünftig in den sozialen Netzwerken bewegen werden, eine positivere Version an die Hand geben.

Im Film geht es darum, wie man sich selbst sieht und wie man gern von Anderen gesehen werden möchte. Glauben Sie, dass diese Avatare im Internet eher etwas Positives oder etwas Negatives sind?

Ich muss hinzufügen, dass es in der Welt von „U“ eine Besonderheit gibt: die Avatar-Bildung kann von den Usern nicht beeinflusst werden. Die Avatare werden anhand der tatsächlichen biometrischen Daten errechnet. Man wird sozusagen durch das System überrascht, weil man selbst keinen Einfluss hat. Es wird eine versteckte Seite von sich selbst wiederspiegelt. Der Grund, warum dieses System so funktioniert, ist, dass jeder User sich noch einmal neu entdecken kann. Man sieht, wie Suzu sich selbst immer wieder als Belle in der Avatar-Welt wiederfindet. Sie ist in dieser Welt sehr energisch, energiegeladen, dynamisch, hübsch und eine wunderbare Sängerin. Darüber ist sie selbst überrascht. Sie wird von ihrem Avatar inspiriert und ihre versteckten positiven Seiten kommen dadurch zum Vorschein. Damit lässt sich das System von „U“ ganz gut erklären und wozu es gut sein kann.

In dem Film treffen verschiedenen Stile von Animationen aufeinander. Können Sie ein bisschen über den kreativen Prozess bei der visuellen Gestaltung des Films erzählen?

Im Film gibt es auf der einen Seite die Lebensrealität und die Welt im Internet. Die Realität ist sehr traditionell dargestellt. Das sind handgemalte japanische Landschaften und Alltagsbilder. Das Internet wird mit der virtuellen Welt durch Animationen realisiert. Die Welt „U“ wurde von dem englischen Architekten Eric Wong erstellt. Er ist ein Architekt aus London. Ich habe ihn tatsächlich im Netz gefunden. Er hatte bis dato keine Erfahrung mit Animation und ich wusste nicht, wer er ist, außer eben, dass er Architekt ist. Ich wusste nicht, wie alt er ist, ob er überhaupt Erfahrung hat und aus welcher Stadt er kommt. Erst durch die Online-Kontaktaufnahme hat sich dann herausgestellt, dass er ein erfolgreicher Architekt aus London ist. Ich finde, das spiegelt sich auch in diesem Werk wider: dass die Begegnung

im Netz etwas Positives hervorbringen kann. Der Avatar Belle wurde von dem legendären Disney Designer Jin Kim erstellt und der Weg zum Schloss des Biests von Tom Moore von Cartoon Saloon designt. Wie man sieht, sind tatsächlich sehr viele verschiedene visuelle Stile in dieses Werk eingeflossen.

Gab es Schwierigkeiten, diese humane, realistische Welt des Films und die bunte, überbordende Welt „U“ miteinander in Einklang zu bringen?

Das Entgegengesetzte ist auf jeden Fall ein großes Thema in diesem Film: Die Realität und die virtuelle Welt sollten gut ausbalanciert sein. Dementsprechend haben wir die Lebenswirklichkeit sehr real gezeigt, also Bilder verwendet, mit denen man sich zumindest als Japaner sehr gut identifizieren kann. Alltagsbilder sind zum Beispiel sehr detailliert gezeichnet. Im Gegensatz dazu ist die virtuelle Welt sehr abstrakt gehalten. Es sollte aber nicht eine der beiden Welten besser als die andere dargestellt werden, sondern vielmehr sollen die Vorzüge beider Welten zur Geltung kommen und gezeigt werden, dass die Koexistenz zwischen Realität und virtueller Welt eine gute Balance darstellt. Dementsprechend mussten wir das Gute der realen Welt und das Gute der virtuellen Welt gleichermaßen in Szene setzen.

Sie haben gerade schon erzählt, dass Sie für das Design von BELLE mit Jin Kim zusammengearbeitet haben und für die Gestaltung von „U“ mit Cartoon Saloon. Wie hat sich die Kooperation mit den beiden gestaltet?

Das Besondere an diesem Projekt ist, dass auch noch viele weitere Künstler beteiligt waren. Natürlich sehr viele Japaner, so wurde zum Beispiel das Schloss des Biests von Isamu Kamikokuryo designt, der der Art Director von FINAL FANTASY XIV und XV war. Durch die Kooperationen mit verschiedenen Künstlern aus verschiedenen Ländern und Kulturen konnte die globale Atmosphäre der Welt von „U“ herausgearbeitet werden. Diese internationalen Kooperationen machen den Film

zu etwas ganz Besonderem. In der vielfältigen Welt von „U“ können sich viele Zuschauer aus aller Welt zu Hause fühlen und sich damit identifizieren. Genau das war mein Ziel.

Gibt es abgesehen von DIE SCHÖNE UND DAS BIEST andere spezifische Filme, beziehungsweise Geschichten, die Sie für BELLE inspiriert haben?

Da muss ich jetzt ein wenig nachdenken, aber eigentlich ist DIE SCHÖNE UND DAS BIEST die zentrale Idee gewesen. Das Interessante ist, dass es ein französisches Werk aus dem 18. Jahrhundert ist und die grundsätzliche Botschaft sich eigentlich nie geändert hat: Es geht mehr um die inneren Werte als um das äußere Aussehen. Was ich in meiner Version etwas abgeändert habe, ist die Schöne, die Person Belle. Im 18. Jahrhundert gab es natürlich Restriktionen der ganzen Adels-hierarchie und Belle war eine unterdrückte, aber schöne Frau, die letztendlich in einem Prinzen, einer höher gestellten Person, ihr Glück findet. Das kann man heute nicht mehr so erzählen. Die Wahrnehmung von Schönheit hat sich verändert: Heutzutage geht es nicht nur mehr darum, äußerlich schön auszusehen und es bedarf auch nicht unbedingt der Hilfe einer höher gestellten Person, die der Schönen zu ihrem Glück verhilft. Da gibt es in dem Sinn auch eine Rollenveränderung, da Suzu nicht durch das Biest ihre Schönheit findet, sondern durch ihren Avatar, durch Belle, durch sich selbst und damit durch das Internet. Es ist ein interessanter Versuch, mit meinem Film erläutern zu wollen, was Schönheit eigentlich ist. Es gibt in dieser Hinsicht viele Interpretationsmöglichkeiten und ich denke, dass ich mit BELLE meine eigene Interpretation von Schönheit auf die Leinwand gebracht habe.



AUSZEICHNUNGEN & NOMINIERUNGEN

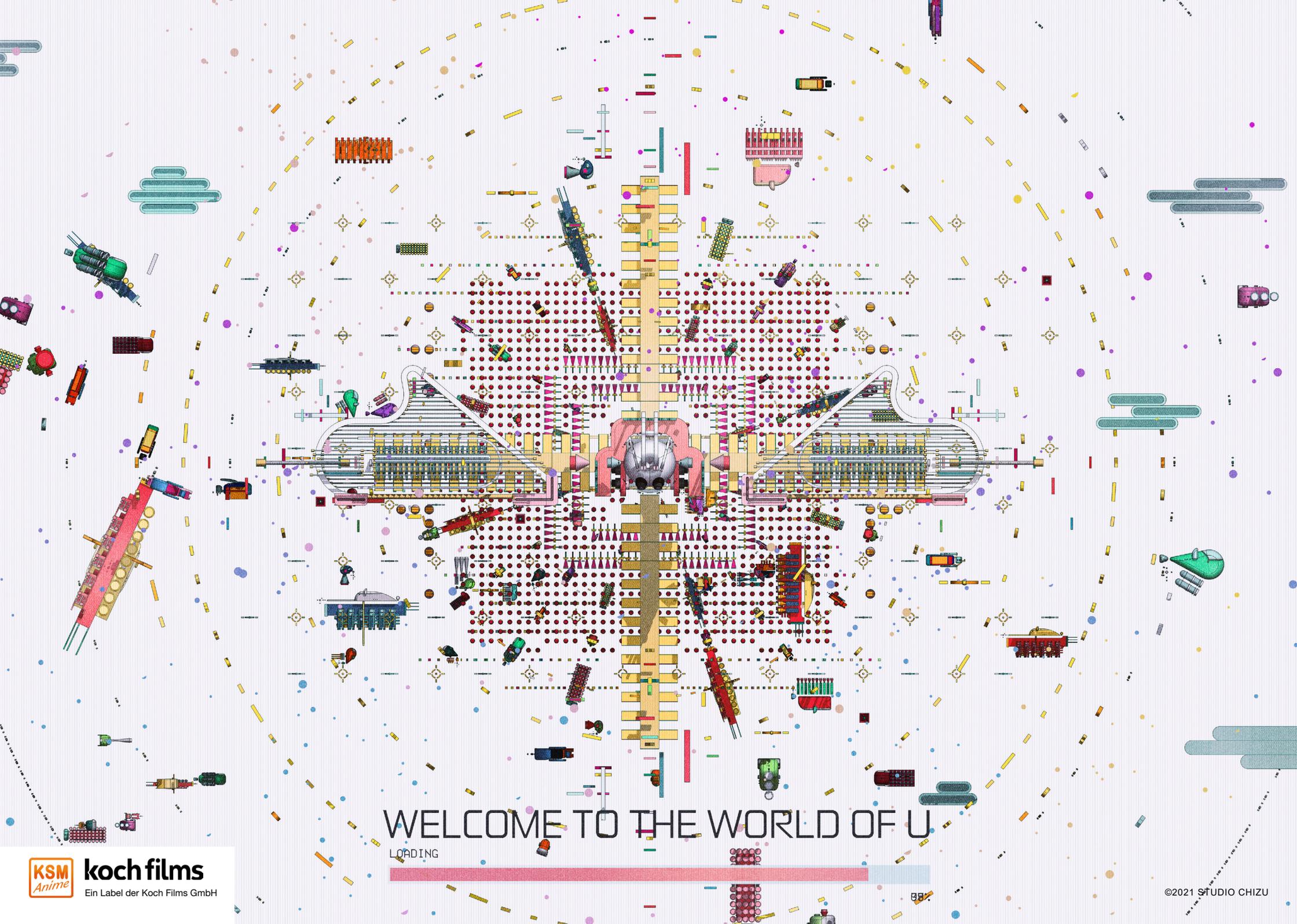
BELLE wurde in fünf Kategorien für den Annie Award nominiert, darunter auch für den Besten Animationsfilm. Damit setzt er einen neuen Rekord für die meisten Nominierungen für einen japanischen Animationsfilm und übertrifft die vorherigen Rekordhalter CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND (2001), MILLENNIUM ACTRESS (2001) und WEATHERING WITH YOU – DAS MÄDCHEN, DAS DIE SONNE BERÜHRTE (2019), die jeweils vier Nominierungen erhielten.

Getragen werden die unvergesslichen Animationen von der mitreißenden Musik, die mit dem „Japanischen Oscar“ (Japan Academy Film Prize) für die Beste Filmmusik ausgezeichnet wurde.

VOLLSTÄNDIGE LISTE DER GEWINNE UND NOMINIERUNGEN:

Japanase Academy Awards (2022)	gewonnen: Beste Filmmusik nominiert: Bester Animationsfilm
Gold List (2022)	gewonnen: Bester Animationsfilm (Honorable Mention)
Annie Awards (2022)	nominiert: Bester Animationsfilm, Beste Visuelle Effekte, Beste Regie, Bestes Szenenbild, Bestes Drehbuch
Austin Film Critics Association (2022)	nominiert: Bester Animationsfilm, Beste (digitale) schauspielerische Leistung
CFCA Awards (2021)	nominiert: Bester Animationsfilm
Crunchyroll Anime Awards (2022)	nominiert: Bester Film
DFCS Awards (2021)	nominiert: Bester Animationsfilm
DiscussingFilm Critics Awards (2022)	nominiert: Bester Animationsfilm
FFCC Awards (2021)	nominiert: Bester Animationsfilm
Dorian Award (2022)	nominiert: Bester Animationsfilm
GWNYFCA Awards (2021)	nominiert: Bester Animationsfilm
Cinema Awards (INOCA) (2022)	nominiert: Bester Animationsfilm
London Film Festival (2021)	nominiert: Bester Film
LAFCA Awards (2021)	nominiert: Bester Animationsfilm
New Mexico Film Critics (2021)	nominiert: Bester Animationsfilm
OAFFC Awards	nominiert: Bester Animationsfilm
SFBAFCC Award (2022)	nominiert: Bester Animationsfilm
Sitges (2021)	nominiert: Bester Film





WELCOME TO THE WORLD OF U

LOADING