



EMOJI. ACCENDI LE EMOZIONI

Titolo originale: **The Emoji Movie**
Anno di uscita **2017**
Regia di **Anthony Leondis**
Durata **86 minuti**

Sinossi

Nello smartphone di un impacciato adolescente di nome Alex, c'è un mondo digitale popolato dai personaggi più originali. Dietro l'apparente innocua app di messaggistica si nasconde Messaggiopolis, la cittadina delle emoticon. Ciascuno dei suoi "abitanti" svolge un compito ben preciso. Il ruolo più delicato è affidato alle espressioni facciali che – a differenza delle comuni emoji – devono rimanere immutabili per garantire la massima chiarezza di un messaggio di testo.

Protagonista della storia è Gene, figlio di Bahrt e Bahrbara, due emoji *Bah*. Gene è ansioso di iniziare il suo primo giorno di lavoro ma i genitori non nascondono la loro preoccupazione: a differenza dei bravi cittadini di Messaggiopolis, la giovane emoticon non è in grado di mantenere immutata la sua espressione di *Bah*. È anche fin troppo espressivo, tanto da causare turbamento in chi lo guarda e attirarsi l'appellativo di "stramboide".

Nonostante le perplessità di tutti, Gene prende posizione nella tastiera virtuale in cui le emoticon aspettano pazientemente di essere selezionate dall'onnipotente utente. Questo mondo è comandato da Smiler, la prima emoticon della Storia (quella del sorriso): solo le emoji in "primo piano" possono godere di privilegi e accessi esclusivi. Di questa cerchia ristretta di preferiti un tempo faceva parte

anche Gimme-5, emoticon decaduta di rango perché non più selezionata: il suo unico desiderio è riacquistare la popolarità perduta.

È arrivato il momento. Alex ha aperto l'app e sta scorrendo tra le emoticon per inviare un messaggio alla compagna di classe che gli fa battere il cuore. La sua scelta ricade su Gene, ma la pressione è troppa per l'emoji che non riesce a mantenere la sua espressione di *Bah*. Così Alex spedisce un'emoticon incomprensibile che gli crea enorme imbarazzo.

Messaggiopolis è invasa dal panico. Il giudizio di Smiler è implacabile: la reazione sbagliata di Gene non può essere accettata, lui è diverso e come tale deve essere cancellato dagli implacabili *bot antivirus*. Inizia la fuga: Gene, con l'aiuto di Gimme-5, si mette alla ricerca della hacker Rebel, famosa per aver fatto uscire dal telefono l'emoticon di una principessa utilizzando il *Cloud*. Solo lei è in grado di modificare il codice in modo che Gene possa avere un'unica espressione e Gimme-5 possa tornare fra le emoticon più amate. Nella app *Pirateria* (camuffata da *Vocabolario*) dove si nascondono tutte le non conformità del telefono, dai *troll* allo *spam*, i due trovano finalmente Rebel che accetta di aiutarli. Partono insieme verso il *Cloud*, approfittando di scorciatoie tra le app.

Non ci sono solo bot sulle tracce di Gene. Anche i suoi genitori si danno da fare per trovarlo, discutendo tra loro delle reciproche responsabilità. L'inseguimento tra le app è al cardiopalma: ogni volta che le emoticon o i bot ci entrano, combinano qualche pasticcio che le attiva in modi inaspettati, creando una serie di situazioni imbarazzanti per Alex. L'adolescente decide di far formattare il telefono, facendo scattare l'allarme rosso: Gene deve essere eliminato prima dell'appuntamento con l'assistenza tecnica, altrimenti sarà la fine per l'intera Messaggiopolis.

L'avventura digitale è occasione di crescita per tutti i protagonisti: il padre di Gene scopre di poter cambiare espressione se sopraffatto dalle emozioni, la



hacker Rebel è in realtà la principessa scomparsa (non è mai riuscita a superare il *firewall* ed entrare nel *Cloud*), Gimme-5 viene erroneamente cestinato ma Gene torna a salvarlo rivelando il valore della vera amicizia. Lo stesso Gene comprende che la sua capacità di variare espressione è un vantaggio ed è grazie a questa sua caratteristica che ha conquistato l'amicizia (e forse l'amore) di Rebel. La sua diversità è la chiave per uscire dal telefono e per salvare l'intera Messaggiopolis. La prepotenza di Smiler sarà sconfitta e tutte le emoticon avranno finalmente pari dignità e valore.

Il linguaggio visivo

Il film è stato prodotto da Sony/Columbia Pictures in meno di due anni al fine di intercettare un fenomeno di stretta attualità, quello dell'uso delle emoticon e delle applicazioni tra giovani e giovanissimi. Nei titoli di testa, la statua della Columbia viene fotografata da una figura fuori campo e il suo viso viene sostituito proprio da una emoji, portando di fatto lo spettatore dritto al tema del film.

L'animazione è estremamente semplificata e volutamente ipercolorata, per riprodurre nel modo più fedele il design *kawaii* (termine coniato dal giapponese e traducibile con *carino* e *coccoloso*) di alcune applicazioni o il minimalismo delle icone. Alcuni personaggi, come Mister Cacca (doppiato nella versione originale da Sir Patrick Stewart) sono inseriti per coinvolgere e divertire i più piccoli. Voci celebri tra i doppiatori: vedi la cantante Christina Aguilera o l'attrice – tra le protagoniste di *Modern Family* – Sofia Vergara. In italiano riconoscibili le voci dei conduttori di Radio DeeJay Federico Russo e Marisa Passera.

Discipline coinvolte

Educazione civica

Valorizzazione della diversità, superamento delle differenze, cittadinanza attiva, partecipazione, inclusione, cittadinanza digitale.

Scienze e tecnologia

Uso delle nuove tecnologie, opportunità e rischi della Rete, differenza tra hardware e software, approfondimento del linguaggio informatico di base, coding.

Storia

Egizi e civiltà con linguaggi pittorici (nel film l'insegnante di Alex fa un parallelo tra geroglifici ed emoji).

Italiano e Arte e Immagine

Comprensione del contenuto, spunti per un dialogo sull'uso delle tecnologie, spunti per la rielaborazione personale secondo differenti linguaggi espressivi.

Temi

Il film può essere un ottimo punto di partenza per iniziare a parlare dei rischi e delle opportunità offerte dagli smartphone e in generale dalle tecnologie a cui hanno parziale accesso gli alunni della scuola primaria. L'utilizzo di terminologia tecnica, così come la visualizzazione dei pericoli della Rete (*virus*, *troll*, *hacker*, *spam*), consentono di lavorare sulla consapevolezza nell'utilizzo delle nuove tecnologie. Anche in relazione alla mancanza di percezione del rischio e l'assenza di fisicità. Tutta la parte visiva permette di avviare anche un dialogo sul valore delle emozioni, sulla loro complessità, sulla difficoltà di ricondurre le sensazioni a un'unica emoticon.

Tra i temi chiave, si evidenziano quindi:

- > Il **valore delle emozioni e la loro varietà**, che può spaventare il bambino ma gli consente di vivere pienamente le situazioni e comprendere la propria interiorità.
- > La **diversità intesa come un punto di forza**, perché permette di uscire dagli schemi e trovare soluzioni originali, a cui gli altri non avevano pensato.
- > Il **concetto di amicizia reale e virtuale**, laddove si approfondisca la questione dei *like* e dei *follower* (un sostegno virtuale che non deve essere determinante nei processi di scelta).
- > Il **ruolo del singolo all'interno del gruppo**, dove ciascuno può contribuire a ottenere un risultato.



- > La **difficoltà di esprimere i propri sentimenti**, connessa all'appiattimento dell'area emozionale in favore di un codice (quello delle emoticon) molto povero.

Naturalmente uno dei cardini del film è il **rapporto con la tecnologia e la virtualità**: da un lato l'occasione di accedere facilmente a conoscenze e opportunità infinite, dall'altra il rischio di usi impropri e non consapevoli degli strumenti (incluse le possibili intrusioni del mondo esterno).

Tra i possibili argomenti di discussione:

- > L'**utilizzo consapevole di smartphone e pc**, e delle loro diverse funzionalità.
- > L'**approfondimento del linguaggio usato dai nativi digitali**.
- > **Amicizie virtuali e amicizie reali**.

Lavoriamo insieme

LA NARRAZIONE

Traccia per la comprensione

Considerando il diverso rapporto con la tecnologia, le domande andranno opportunamente adattate per i più piccoli integrandole con eventuali spiegazioni di base.

- > Che cosa sono le app?
- > Chi sono i protagonisti di questo film?
- > Che cosa rende Gene unico fra le emoticon?
- > Perché Gene si mette in fuga?
- > Che cosa vuole Gimme-5?
- > Che cosa sono i *bot antivirus* e che cosa fanno?
- > Cosa succede ai genitori di Gene?
- > Perché Alex vuole formattare il telefono?
- > Perché Alex cambia idea?
- > Che fine fanno Gene, Rebel e Gimme-5?

AREA EMOZIONALE

Traccia per la discussione

- > Ti capita di provare emozioni che non riesci a descrivere?
- > Hai mai usato le emoticon per raccontare come ti senti?
- > A volte succede di escludere qualcuno dal gruppo: a te quando è accaduto? Che cosa è successo poi?
- > Hai mai discusso con i tuoi genitori perché volevano obbedirti senza discutere?
- > Qual è il gesto più bello che ha fatto un amico/un'amica per te? E tu per lui/lei?

PER I PIÙ PICCOLI

Se dovessi descrivere come ti senti oggi, che emoticon useresti?

Per la produzione

PER I PIÙ GRANDI

Pensa a una situazione in cui, grazie a un tuo sorriso o a un tuo gesto, hai fatto sentire meglio qualcuno. Racconta che cosa è successo e come ti sei sentito/a quando è accaduto.

AREA SCIENTIFICA

Traccia per la discussione e la ricerca

- > Nel film le azioni di Gene causano il malfunzionamento delle app presenti nel telefono, che spesso nascondono rischi per l'utente. Sapresti dire per quale ragione?

PER I PIÙ PICCOLI

Usi lo smartphone dei tuoi genitori? Quali sono le tue applicazioni preferite e perché?

PER I PIÙ GRANDI

Hai mai chiesto ai tuoi genitori di scaricare una app per te? Se sì, quale e a cosa serve?



AREA LINGUISTICO-ESPRESSIVA

Traccia per la discussione e la ricerca

- > Nel film Alex e i suoi compagni comunicano quasi esclusivamente usando emoji. Conosci altri linguaggi che usano le immagini?
- > L'insegnante di Alex, in classe, descrive un antico linguaggio fatto di pittogrammi. Ricordi come si chiama? Quale popolo lo ha utilizzato?
- > Quando furono inventate le lettere dell'alfabeto che usiamo per scrivere? Fai una ricerca con la tua classe.

Per la produzione

- > Prova a immaginare la tua app ideale: con quale logo si presenta nel telefono? A che cosa serve? Chi può usarla? Disegnala su un foglio e prova a darle un nome.

PER I PIÙ PICCOLI

Se potessi viaggiare tra le app come i protagonisti del film, che cosa ti piacerebbe fare? Quale potere speciale ti darebbe la tua app? Racconta!

PER I PIÙ GRANDI

Prova a raccontare una breve storia utilizzando soltanto emoticon. Disegnale su un foglio e prova a leggere/interpretare le storie dei tuoi compagni.

*Questo percorso didattico è stato sviluppato da **Davide Coero Borga**, autore e conduttore di varie trasmissioni televisive per RaiScuola.*