



Flow

SINOSSI

Un gatto si risveglia in un universo invaso dall'acqua, dove ogni forma di vita umana sembra essere scomparsa. Trova rifugio su una barca insieme a un gruppo di altri animali. Ma andare d'accordo con loro si rivela una sfida

ancora più grande che superare la sua paura dell'acqua. Tutti dovranno imparare a superare le proprie differenze e ad adattarsi al nuovo mondo che li attende...





OBIETTIVI

Questa scheda presenta piste di lavoro e spunti di riflessione con lo scopo di favorire l'espressione dei bambini, una buona comprensione del racconto e l'approfondimento di alcune nozioni presenti in *Flow*. Il film è attraversato da grandi interrogativi tra cui come sensibilizzare i bambini alle questioni ecologiche e far emergere una coscienza collettiva: offre l'occasione di avvicinare i più giovani alle sfide ambientali, stimolando al contempo la loro immaginazione

e incoraggiandoli a interrogarsi sull'empatia, sulla solidarietà e sui meccanismi indispensabili al buon funzionamento delle società umane. Inoltre, il film evoca con delicatezza la fine, il lutto e il rinnovamento dopo la catastrofe.

Se un film di questo tipo è prima di tutto un'opera artistica, può anche diventare un prezioso supporto di lavoro, poiché offre una moltitudine di piste da esplorare.

TECNICA DI ANIMAZIONE: UN 3D SINGOLARE

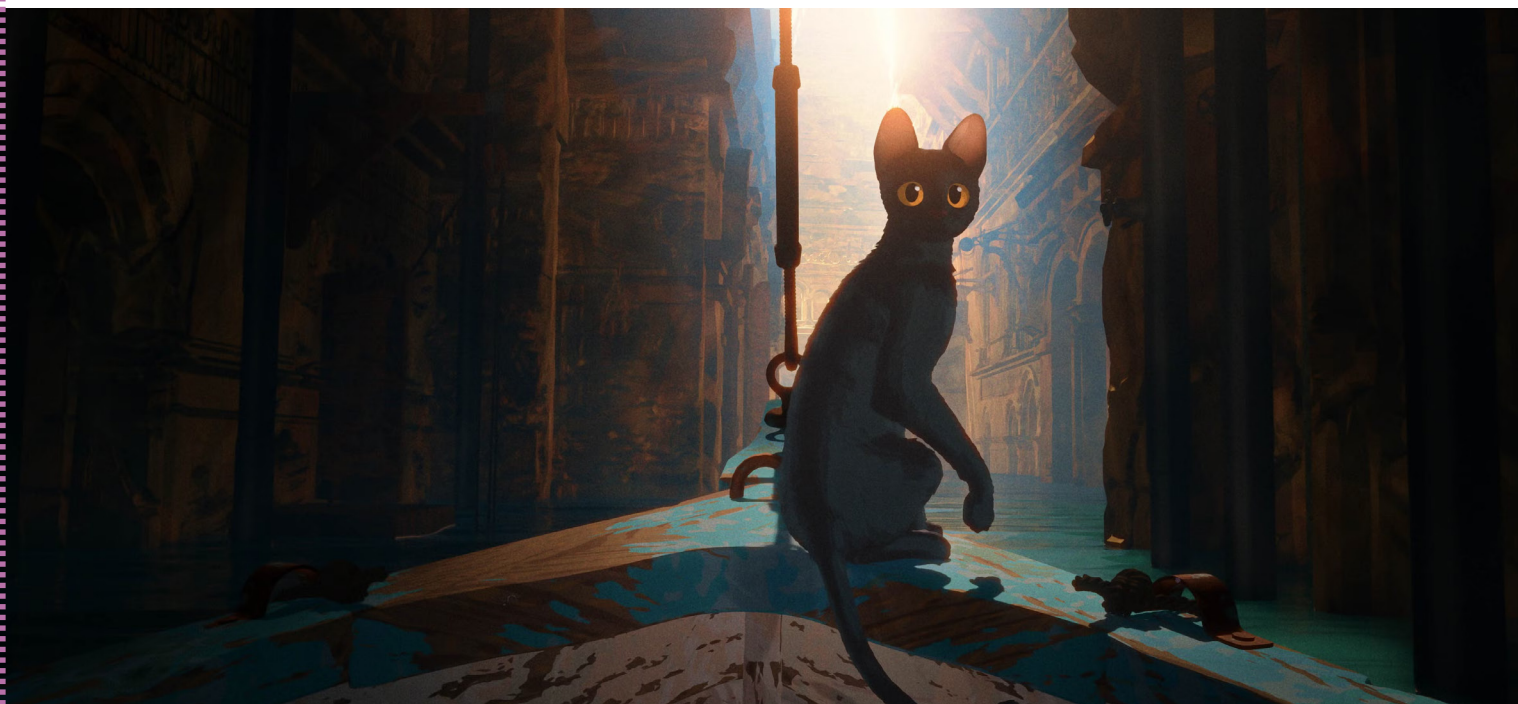


Flow è prima di tutto una storia di prime volte. Infatti, Gints Zilbalodis aveva realizzato il suo precedente lungometraggio completamente da solo. Questa volta si è circondato di una squadra di una ventina di animatori e animatrici. Poiché ognuno di loro è in grado di animare due secondi di film al giorno, si comprende subito l'ampiezza di un progetto di 85 minuti! Ma ciò che distingue davvero il processo creativo di *Flow* è la sua stessa concezione: il regista ha dapprima creato interamente il suo universo in 3D, lavorando come se fosse l'ambientazione di un videogioco, modellando rilievi, disegnando strutture, edifici e statue, per poi collocare in questo ambiente sintetico i personaggi e le sue

camere virtuali. Questa tecnica permette movimenti di macchina tipici del videogioco, soprattutto nelle sequenze d'azione.

Un'attenzione particolarmente accurata è stata dedicata all'animazione degli animali, per riprodurre con il massimo realismo i loro movimenti. Questi sono stati studiati nei minimi dettagli, grazie a riprese video effettuate in casa per cani e gatti, e allo zoo per gli altri animali.

Si nota infine che i piani sono spesso lunghi, una scelta che si accorda perfettamente con la dimensione contemplativa e immersiva del film. La visione in sala si rivela particolarmente importante per percepire nel modo migliore questa dimensione.





IL REGISTA GINTS ZILBALODIS

Nato nel 1994, Gints Zilbalodis si appassiona molto presto all'animazione. Fan di *Conan, il ragazzo del futuro* di Hayao Miyazaki, è affascinato dai film di Satoshi Kon, Brad Bird e dall'animazione in stop-motion di Henry Selick. Senza limitarsi al cinema, esplora anche il rendering nel mondo dei videogiochi. Nel 2015, il giovane regista lettone inizia a lavorare a *Away*, un progetto colossale che realizza... da solo! Sebbene il processo sia

particolarmente faticoso e lento — gli richiederà sei anni di lavoro — gli offre una totale libertà creativa. A 21 anni lavora senza storyboard, cercando le migliori inquadrature muovendo la sua camera virtuale all'interno dei set digitali. Nel 2024, a soli 30 anni, Gints Zilbalodis torna con *Flow*. Questa volta il regista è accompagnato da una squadra che gli permette di spingere molto più lontano i limiti estetici e tecnici.



SOLIDARIETÀ ED ECOLOGIA



PARTENARIATI, SIMBIOSI E AIUTO RECIPROCO: ANIMALI NON COSÌ SELVATICI!

Flow si distingue dagli altri film d'animazione che mettono in scena animali grazie a un approccio quasi naturalistico alle relazioni che uniscono i suoi personaggi. Gints Zilbalodis rappresenta senza sentimentalismi interazioni interspecifiche guidate dall'interesse comune e dall'aiuto reciproco. Questa scelta narrativa ci invita a mettere in discussione la nostra rappresentazione della natura come un ambiente selvaggio e spietato: e se, al contrario, la cooperazione fosse presente nel cuore stesso degli ecosistemi naturali?

Tutti gli esseri viventi sono coinvolti in relazioni benefiche con altri individui. Attenzione: quando parliamo di individui, ci riferiamo anche a rappresentanti di specie animali imponenti come capodogli o elefanti, ma includiamo anche i microorganismi come batteri e virus. Anzi, alcuni scienziati ritengono che le relazioni reciprocamente vantaggiose, come la simbiosi, siano

all'origine stessa dell'apparizione e dello sviluppo della vita sulla Terra. Su scale molto diverse, esistono dunque numerose forme di ciò che potremmo chiamare "aiuto reciproco".

La **simbiosi** descrive un'interazione duratura e intima tra due organismi. Il nostro sistema digestivo ospita, per esempio, il microbiota intestinale: un insieme di miliardi di batteri, virus, parassiti e persino... piccoli funghi. Tutto questo microcosmo svolge un ruolo essenziale nella digestione, nell'assimilazione dei nutrienti e nella protezione da alcune malattie. Su una scala più facile da osservare, il **mutualismo** corrisponde all'associazione tra individui di specie diverse in un'interazione che porta benefici a entrambi. La sopravvivenza dei singoli individui non dipende da questa interazione, come in *Flow*: il nostro insolito equipaggio si aiuta per la durata del viaggio, ma alla fine ognuno prende la propria strada. La sopravvivenza delle specie rappresentate (gatto, cane, lemure...) non richiede una collaborazione a lungo termine tra loro.

Infine, si parla di **commensalismo** quando individui di una specie traggono beneficio da un'interazione con un'altra specie senza arrecarle alcun danno. Alcuni uccelli, per esempio, costruiscono i loro nidi utilizzando i peli di altri animali. Tuttavia, l'esempio più noto di questo tipo specifico di aiuto è chiamato *forèsia*. Questo termine un po' complesso descrive un'interazione tra due individui che implica... un trasporto! È il caso tipico del *rémora*, un piccolo pesce dotato di una ventosa che gli permette di attaccarsi ai fianchi degli squali... molto comodo! Quando nessuno squalo è nei paraggi, il *rémora* può attaccarsi anche a razze o persino a tartarughe, per un viaggio più tranquillo.

In biologia, si utilizza il concetto di **altruismo** quando la sopravvivenza stessa di un gruppo di individui dipende dalla partecipazione di ciascun membro. L'esempio più noto è naturalmente la colonia di formiche, composta da centinaia di insetti che sembrano formare un unico organismo. Non c'è qui alcuna considerazione morale: la piccola formica non compie consapevolmente una serie di "buone azioni". Tuttavia, svolge una serie di comportamenti che, pur costandole individualmente, portano a un beneficio collettivo. Scegliendo, tra tutte queste forme di aiuto animale, di mettere in scena rappresentanti di specie diverse unite di fronte alla catastrofe, il regista

richiama la nostra attenzione sulla necessità di una collaborazione inclusiva, che superi le differenze. È abbastanza evidente che questi animali rappresentano un'allegoria dei diversi popoli umani. Mostrandoci che persino animali così diversi riescono ad andare d'accordo, anche solo per un certo tempo, per superare una prova, Gints Zilbalodis ci invita a riflettere sulla nostra capacità, come specie umana, di unirici di fronte alle sfide ambientali che dobbiamo affrontare.

Il regista sceglie di ispirarsi al mondo animale evitando però una visione moralizzante. I cani inseguono il gatto all'inizio del film, i serpenti si affrontano in un combattimento violento che porta all'esclusione di uno di loro, i lemuri sono egoisti e ladruncoli. Questa precisione naturalistica, senza abbellimenti, rafforza il messaggio del film, offrendo uno sguardo più sfumato sul mondo selvaggio.

Le dinamiche di aiuto reciproco o, al contrario, di competizione tra individui sono spesso state potenti motori narrativi nella finzione e nella creazione artistica. E un genere in particolare permette di esplorare queste relazioni interindividuali in un contesto spesso privo di strutture sociali: il **post-apocalittico**.





UN FILM POST-APOCALITTICO

UNA BREVE STORIA DEL GENERE

Il genere post-apocalittico è un sottogenere della fantascienza, che descrive la vita dopo una grande catastrofe (di natura variabile) che ha provocato la caduta della civiltà. Si colloca quindi all'incrocio tra due grandi movimenti: la fine di un'epoca e l'inizio di qualcos'altro. In *Flow*, si percepisce subito, attraverso gli scenari abbandonati e privi di esseri umani, che qualcosa è finito. Ma i luoghi deserti lasciano spazio a un'altra storia, con altri protagonisti: gli animali.

L'ambientazione post-apocalittica è spesso segnata da una forma di caos, e le relazioni di dipendenza, interesse, potere o affetto tra i personaggi risultano amplificate. È proprio questo tipo di relazioni che si trova al centro di *Flow*: in un mondo sconvolto dalla catastrofe, il nostro

piccolo gruppo di animali tenta di ricreare insieme una parvenza di stabilità.

Sebbene si faccia generalmente risalire il genere post-apocalittico alla prima metà del XIX secolo, con le opere di Mary Shelley (*Frankenstein*) o Jules Verne, è nel periodo tra le due guerre che il genere inizia a sviluppare archetipi a noi familiari. Il post-apocalittico diventa infatti lo specchio delle grandi paure che abitano l'immaginario collettivo delle società occidentali. La distruzione o il sovvertimento del mondo lascia spazio all'immaginazione di un nuovo ordine, che può essere terrificante o desiderabile. Questo sconvolgimento radicale e spesso brutale offre agli autori una grande libertà nell'inventare e descrivere il mondo che viene dopo.

Flow si distingue dai canoni del genere per la totale assenza di esseri umani. Tuttavia, la presenza di



numerose tracce della civiltà umana permette al regista di giustificare l'uso, da parte degli animali, di vari artefatti (barche, oggetti). In modo più sottile, *Flow* sembra parlare attraverso i suoi personaggi non umani — come in una favola di La Fontaine — di un possibile modello di convivenza. Così, il racconto post-apocalittico si avvicina all'**utopia**: il regista ci mostra la razionalità e la saggezza di relazioni di aiuto reciproco nate dalla catastrofe. Se la critica del progresso e l'allerta sui pericoli della tecnologia sono temi ricorrenti del genere post-apocalittico fin dalle origini, si nota una svolta negli anni 1960-1970. Le questioni di sovrappopolazione, sovraconsumo, inquinamento e sfruttamento eccessivo delle risorse naturali attraversano le società occidentali, e gli autori di fantascienza si appropriano pienamente di queste tematiche, accompagnando a modo loro le nascenti lotte ecologiste. Si osserva così un aumento significativo delle opere che trattano di incidenti tecno-industriali e collassi ambientali. Per certi aspetti, *Flow* sembra inserirsi in questa tradizione: l'innalzamento delle acque, mai spiegato nel film, potrebbe essere un effetto collaterale delle attività umane, e richiama alla mente le conseguenze del riscaldamento climatico. La natura è

al centro del film: è rigogliosa, quasi idilliaca... ma scomparsa sotto le acque. Questo ambiente naturale, un tempo habitat delle specie presenti sullo schermo, si riduce rapidamente nel corso del film, che mette in scena questa urgenza, questa contrazione fisica del territorio.

L'innalzamento delle acque può essere interpretato in diversi modi. Si può pensare, ad esempio, a un'allegoria dell'artificializzazione dei suoli e della riduzione degli spazi naturali causata dalle attività umane. Se il genere post-apocalittico ha dato voce a molte angosce delle società contemporanee — guerre mondiali (o persino extraterrestri!), minacce nucleari — la pandemia è LA grande paura del XXI secolo. Lo dimostra la crescente popolarità dello zombie (spesso risultato della mutazione di un virus incontrollabile) dagli anni 2000 in poi: film, serie, videogiochi... diventa una figura centrale della cultura pop.

La narrativa post-apocalittica è dunque un racconto nato dalla catastrofe, anche se la temporalità di questa catastrofe varia da un'opera all'altra. *Flow* ci immerge nel cuore stesso dell'evento, pur mostrando un mondo già completamente abbandonato dagli esseri umani.



UN'ESTETICA DELLE ROVINE

Flow mette in scena un mondo in cui la natura ha ripreso il sopravvento. Un mondo verde, invaso dalla vegetazione, in cui la presenza umana è solo suggerita. La pietra è ricoperta di muschio e l'edera risale le facciate. Elemento archetipico del genere post-apocalittico, la rovina è un ambiente privilegiato, sfruttato soprattutto nell'universo dei videogiochi, perché permette numerosi percorsi alternativi e invita all'esplorazione.

Il film adotta un'estetica romantica: le rovine si fondono con grazia in una natura selvaggia e pacifica, accogliendo lo sguardo dello spettatore-viaggiatore e invitandolo alla contemplazione. È proprio l'aspetto frammentario della rovina

a rendere possibile questa rêverie. Le rovine permettono di visualizzare i resti di un passato e quindi di fare a meno di spiegazioni (e, in *Flow*, di parole). Questi edifici abbandonati, silenziosi, ci offrono indizi sul "prima", su ciò che ha preceduto la catastrofe. Curiosamente, la tradizione architettonica di queste rovine, spesso monumentali, sembra attingere tanto alla statuaria antica quanto alle architetture medievali e alle pagode asiatiche. Diventa chiaro che questa civiltà spazzata via dalle acque appartiene anch'essa ai mondi dell'immaginario.

In una lettura ecologista del film, la rovina segna anche l'arresto del progresso umano, il momento in cui l'artificializzazione dei suoli si interrompe.



LEVIATANO, LEGGENDE E SIGNIFICATO

Se *Flow* è popolato da molte creature familiari, ce n'è una che non avete mai osservato in natura. Una creatura marina dall'apertura alare irreale, un vero e proprio serpente di mare gigante, che tuttavia attraversa il film con una grazia strana, sottile e discreta: stiamo parlando... del **Leviatano!**

Questa creatura mitologica occupa un posto di primo piano nel buon andamento del racconto, sia per i suoi interventi miracolosi e salvifici, sia per l'importante significato simbolico che porta con sé. Serpente di mare distruttore, le prime tracce del Leviatano compaiono presso i Fenici, che lo utilizzano per rappresentare una forma di caos primordiale. È poi menzionato nell'Antico Testamento: in ebraico Leviathan significa infatti "avvolto" o "tortuoso", il che spiega e definisce la sua rappresentazione grafica. Lo si ritrova spesso anche nell'architettura religiosa medievale. Descritto unanimemente come una creatura marina, i marinai del Medioevo lo confondevano spesso con... balene e capodogli! E in effetti, a prima vista, si potrebbe scambiare il Leviatano di *Flow* per una grande balena.

Ma a seconda dei luoghi e delle epoche, altri popoli ne hanno dato descrizioni che lo avvicinano ad altri animali acquatici, come il coccodrillo nell'antico Egitto. In ogni caso, il Leviatano incute timore! Tanto più

che la sua bocca sarebbe una porta che conduce direttamente agli inferi. È proprio la presenza del Leviatano a informarci simbolicamente sulla natura del cataclisma in corso. È stato raggiunto un punto di rottura: la creatura gigantesca sottolinea la dimensione del tutto fuori dal comune degli eventi che si svolgono sotto i nostri occhi.

È interessante notare che Gints Zilbalodis utilizza il suo Leviatano come una sorta di jolly narrativo, salvando più volte, all'ultimo istante, il nostro piccolo eroe da una fine tragica. In questo senso, rappresenta un potere quasi divino. Il Leviatano appartiene pienamente all'universo del meraviglioso e contrasta, con la sua presenza irreale, con la descrizione naturalistica delle altre specie presenti nel film.

La sua agonia alla fine del racconto sembra indicare un ritorno alla normalità. Tuttavia, una piccola sorpresa attende gli spettatori alla fine dei titoli di coda: il Leviatano riappare, nuotando nell'oceano. Questo brevissimo piano, come un ammiccamento, conferma la dimensione soprannaturale della creatura e invita lo spettatore a interrogarsi sul vero esito della storia.





LA BARCA, UN PERSONAGGIO A TUTTI GLI EFFETTI

Nel film *Flow*, la barca è quasi un personaggio a sé stante: porta con sé un'importante carica simbolica, onirica e spirituale. Veicolo privilegiato delle anime erranti, la barca (e il suo conduttore, il traghettatore) occupa un posto centrale in numerose mitologie. Si pensa a Caronte che, nella mitologia greca, fa attraversare ai defunti il fiume Stige, collegando il mondo dei vivi a quello dei morti. Nell'antico Egitto, è a bordo delle barche mandjet e mesektet che il dio Ra viaggia tra il giorno, mondo dei vivi, e la notte, regno dei morti. Anche qui, dunque, la barca accompagna il passaggio da un mondo all'altro, da un "prima" a un "dopo" la catastrofe. Nel film, il fragile battello — unico rifugio che offre protezione agli animali naufraghi — diventa un luogo di incontro e di sperimentazione, dove le diverse specie devono coabitare per sopravvivere. A bordo,

ogni animale ha una funzione: l'uccello governa il timone, il lemure diventa rapidamente la vedetta ufficiale, il capibara è il provveditore di cibo, e il gatto nero fa da tramite tra tutte le specie, mentre i cani accettano docilmente il loro ruolo di mozzi.

La barca diventa anche il filo conduttore del racconto, trasportando i personaggi attraverso paesaggi che ricordano livelli di un videogioco, dove sopravvivono solo i resti della civiltà umana. Come un'oasi, offre momenti di riposo agli animali, che vi trovano un po' d'ombra e una relativa stabilità nel caos circostante.

Non è difficile vedere in essa un richiamo all'Arca di Noè che, secondo la Bibbia, fu costruita su ordine di Dio per salvare Noè, la sua famiglia e una coppia di ogni specie animale dal Diluvio imminente. In *Flow*, l'arca diventa un rifugio per le specie e permette loro di sopravvivere all'innalzamento delle acque.





UNA FAVOLA NATURALISTA

ANIMALI NON ANTROPOMORFI: IL NATURALISMO

In *Flow*, ciò che sorprende innanzitutto è la scelta stilistica: creare animali naturalistici. Lontano dall'antropomorfismo caro alla Disney, con animali che parlano e si comportano come esseri umani, *Flow* mette in scena animali iperrealistici: il gatto miagola e si crogiola al sole; il cane scodinzola quando è felice e vive in branco; il capibara dorme moltissimo; il lemure è territoriale; i maschi degli uccelli sono dominanti, ecc. Il film si ispira alla natura nella sua complessità e talvolta anche nella sua crudezza. Sfumando i confini con il documentario naturalistico, il film si colloca chiaramente in un'estetica naturalista. Qui è la natura selvaggia, e gli animali nella loro rappresentazione più pura, a dominare lo schermo e a costruire il racconto.

Il **Naturalismo** è un movimento artistico nato nella seconda metà del XIX secolo, con l'obiettivo di rappresentare la natura così com'è, senza esagerazioni né artifici scenografici. Derivato dal Realismo e

in opposizione al Romanticismo, ne adotta le tecniche ma si concentra su una rappresentazione autentica e non drammatizzata della natura. Nel Naturalismo, l'essere umano passa in secondo piano.

L'**antropomorfismo** è un procedimento che consiste nell'attribuire sentimenti, passioni, azioni e tratti caratteriali umani a ciò che umano non è (come oggetti o animali). Dalle favole di La Fontaine a *Wall-E*, l'antropomorfismo è comunemente utilizzato nella finzione per affrontare temi sociali complessi o per facilitare l'identificazione dello spettatore con un personaggio non umano. Walt Disney aveva ben compreso la potenza di questo procedimento creando il suo personaggio iconico: **Topolino**, un topo che parla e cammina su due zampe.

Questa scelta artistica è utile anche per rendere i disegni più espressivi che realistici. Con *Flow*, il regista riesce a combinare realismo e sensibilità, dotando i suoi personaggi di un'ampia gamma di emozioni e giocando con i confini dell'antropomorfismo.

UN RACCONTO SENZA DIALOGHI

Se il film è privo di dialoghi, è innanzitutto per restare il più vicino possibile alla natura. Gli animali, nella realtà, non parlano! Tuttavia, il film è tutt'altro che muto. La **musica** svolge un ruolo fondamentale nel racconto: fa oscillare lo spettatore tra momenti di estasi, paura e gioia. La musica guida l'immagine e dà forma all'azione, come all'inizio del film, quando in lontananza si sentono **rumori** d'acqua che fanno

intuire l'arrivo di una catastrofe. Anche i rumori sono molto importanti: se gli animali non parlano, possiedono comunque capacità comunicative. Miagolano, abbaiano, fischiano, ringhiano, strillano. Questa gamma di **suoni** permette di attribuire agli animali una certa umanità emotiva. In *Flow*, il regista attribuisce grande importanza al suono **extradiegetico**, che accentua le emozioni dei personaggi e ci immerge in un'atmosfera al tempo stesso tesa e poetica.



SIMBOLOGIA DEL GATTO NERO

In *Flow*, il protagonista indiscusso è il gatto nero. Il gatto nero è da sempre associato a miti e credenze, molto più del cane. Il suo aspetto misterioso, gli occhi capaci di vedere nel buio, l'andatura furtiva e silenziosa, la sua associazione con la magia e la stregoneria lo hanno reso, nel corso dei secoli e a seconda delle culture, un essere talvolta ammirato, talvolta temuto, persino perseguitato.

Nell'antico Egitto (2000 a.C.), il gatto era venerato. Era considerato un protettore e identificato con Bastet, dea dalla testa di gatto, protettrice dagli spiriti maligni e dalle malattie. In Giappone, il gatto è simbolo di buona fortuna. Ne è prova la celebre statuetta che si vede spesso nei ristoranti giapponesi: il *Maneki-neko*, un piccolo gatto dorato con le orecchie rosse e la zampa sollevata. Si dice che porti prosperità e fortuna: la zampa destra sollevata favorisce il denaro, la sinistra l'amicizia.

Durante il Medioevo, però, il gatto nero aveva una pessima reputazione. In Europa venne rapidamente associato al diavolo e alle streghe, con cui condivideva magia nera e sortilegi. Si diceva che incontrare un gatto nero il primo giorno dell'anno portasse un anno di sfortuna.

In *Flow* il nostro gatto nero assume probabilmente più significati: nelle prime immagini del film lo vediamo passeggiare in un giardino pieno di statuette di gatti, come se fosse

venerato e ammirato. Lo conferma anche la monumentale statua di gatto che domina il paesaggio e diventa l'ultimo rifugio terrestre del nostro piccolo eroe.

Nel film, il gatto nero è piuttosto un simbolo di fortuna: sopravvive a ogni situazione — cadute, annegamenti, voli improvvisi — e sembra essere la mascotte di un bizzarro gruppo di sopravvissuti.

LE EMOZIONI DEL GATTO: COMPRENDERLO

Il gatto di *Flow* è presentato come il personaggio principale del gruppo di animali sopravvissuti. Lo ritroviamo per tutto il film mentre guida il gruppo e il racconto, attraversando una grande varietà di situazioni. Il gatto si esprime soprattutto attraverso i suoi **movimenti del corpo** e le sue **posture**. Tuttavia, questa apparente semplicità nella messa in scena permette allo spettatore di identificarsi completamente con lui e di comprendere facilmente ciò che accade nella storia e le emozioni che attraversano il protagonista.



Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini
per la Scuola promosso da MiC-Direzione Generale Cinema e MIM.

