



FESTIVAL DE CANNES
2024 OFFICIAL SELECTION
UN CERTAIN REGARD

"MAGNIFICO, LASCIA SENZA FIATO"
GUILLERMO DEL TORO



FEATURE FILMS
ANNÉCY 2024
PREMIO DEL PUBBLICO
PREMIO DELLA GIURIA

★★★★★
CINEMATOGRAFO

★★★★★
INDIEWIRE

★★★★★
THE HOLLYWOOD
REPORTER

★★★★★
MOVIEPLAYER

★★★★★
LE MONDE

★★★★★
LIBÉRATION

Flow

UN MONDO DA SALVARE

DOSSIER
PEDAGOGICO

DI:CE
nEllA
C:ttè

UN FILM DI GINTS ZILBALODIS

DREAM WELL STUDIO presenta in coproduzione con SACREBLEU PRODUCTIONS e TAKE FIVE un film di GINTS ZILBALODIS "FLOW" scritto da GINTS ZILBALODIS MATISS KAŽA direttore dell'animazione LÉO SILLY PÉLISSIER sound design GURWAL COÏC-GALLAS musiche GINTS ZILBALODIS RIHARDS ZALUPE missaggio PHILIPPE CHARBONNEL direzione artistica, fotografia e montaggio GINTS ZILBALODIS prodotto da MATISS KAŽA GINTS ZILBALODIS RON DYENS GREGORY ZALCMAN regia di GINTS ZILBALODIS in coproduzione con ARTE FRANCE CINEMA RTBF (TV BELGA) con il sostegno di CANAL+ CINÉ+ con la partecipazione di ARTE FRANCE con il sostegno di EURIMAGES con il sostegno della REGIONE PROVENCE ALPES-CÔTE D'AZUR in collaborazione con CNC con il sostegno del CENTRO NAZIONALE PER IL CINEMA E L'IMMAGINE ANIMATA in associazione con INDEFILMS 12 / LA BANQUE POSTALE IMAGE 17 / CINEMAGE 1 con il sostegno del TAX SHELTER DEL GOVERNO FEDERALE BELGA con il sostegno del CENTRO NAZIONALE CINEMA DELLA LETTONIA FONDO CAPITALE CULTURA STATO LETTONE e TELEVISIONE LETTONE vendite internazionali CHARADES



INDICE

I. INTRODUZIONE

1. Dati tecnici e sinossi
2. Tecnica d'animazione : un 3D particolare!
3. Presentazione e spunti didattici

II. SOLIDARIETÀ E ECOLOGIA

1. Collaborazioni, simbiosi e aiuto reciproco
2. La legge della giungla: una costruzione umana

III. UN FILM POST-APOCALITTICO

1. Piccola storia del genere
2. Il mito del Leviatano
3. La barca, un personaggio a sé stante

IV. UNA FIABA NATURALISTA

1. Degli animali non antropomorfi
2. Una storia senza dialoghi
3. Simbologia del gatto nero
4. Laboratorio: comprendere le emozioni del gatto

DATI TECNICI

PAESE: Lettonia, Francia, Belgio
GENRE : Animazione

Regia: Gints Zilbalodis
Musica originale: Gints Zilbalodis e Rihards Zalupe
Distribuzione italiana: Teodora Film
Uscita al cinema : 7 novembre 2024

DURATA : 1h24min
FESTIVAL E PREMI: Festival di Cannes - Un Certain Regard, Festival di Annecy (4 premi), Golden Globe e European Film Award Miglior film d'animazione 2025, Oscar Shortlist Miglior film internazionale

SINOSI

In un mondo in cui gli esseri umani sembrano essere scomparsi, l'arrivo di un'inondazione costringe un gatto a mettersi in salvo su una barca, insieme a un variopinto gruppo di animali. Tra paesaggi di abbagliante bellezza e pericoli imprevedibili, il viaggio farà capire a tutti che l'unione è la loro vera forza.

1. TECNICA D'ANIMAZIONE: UN 3D PARTICOLARE!

FLOW è innanzitutto la storia di una prima volta. Infatti, il regista Gints Zilbalodis aveva realizzato completamente da solo il suo lungometraggio precedente! Per Flow invece si è circondato di un team di una ventina di animatrici e animatori. Poiché ciascuno di essi è in grado di animare circa 2 secondi di film al giorno, possiamo calcolare i tempi di realizzazione di questo progetto cinematografico di 85 minuti! Ma dove il processo creativo di FLOW si distingue davvero è nel modo stesso in cui è stato concepito il film.

Il regista ha prima creato gli sfondi interamente in 3D, lavorandoci come se fosse l'ambientazione di un videogioco, modellando rilievi, disegnando strutture, edifici e altre statue, prima di collocare i personaggi e le telecamere virtuali in questo ambiente sintetico. Questa tecnica consente movimenti della telecamera tipici dei videogiochi, in particolare nelle sequenze d'azione. Particolare attenzione è stata quindi posta all'animazione degli animali, per rendere nel modo più realistico i loro movimenti, che sono stati oggetto di studi molto approfonditi, basati su registrazioni video effettuate in casa per cani e gatti e allo zoo per gli altri animali! Notiamo infine che le inquadrature sono spesso di lunga durata, scelta si adatta alla dimensione contemplativa e immersiva del film.



2. PRESENTAZIONE E SPUNTI DIDATTICI

Questo dossier didattico è destinato agli insegnanti, ma anche a tutti gli adulti che accompagnano bambini e ragazzi al cinema. Viene offerto come strumento di supporto e di riflessione per discutere del film prima e dopo la proiezione, in particolare con gli studenti delle scuole medie. Presenta percorsi di lavoro e di riflessione nonché spunti per laboratori ludici e didattici che mirano a favorire le capacità espressive dei bambini, una buona comprensione della storia e l'approfondimento di alcuni temi presenti in FLOW. Si tratta di questioni educative che daranno agli insegnanti l'opportunità di lavorare sui concetti di aiuto reciproco e amicizia tra le specie, nonché sulla dimensione mitologica e mistica del racconto.

Il film è attraversato da grandi domande: ci sarà un giorno in cui l'uomo non sarà più sulla Terra? Come possiamo sensibilizzare i bambini sulle questioni ecologiche e favorire una consapevolezza collettiva? Il film offre l'opportunità di far interessare i bambini alle questioni ecologiche, stimolando la loro immaginazione e incoraggiandoli a discutere i temi dell'empatia, dell'aiuto reciproco e delle risorse essenziali per il corretto funzionamento di una società. Inoltre, FLOW riesce a evocare in modo delicato argomenti come la fine, l'assenza, il lutto e il rinnovamento che ne consegue.

Se quindi un film del genere resta innanzitutto un'opera d'arte e una meraviglia dell'animazione contemporanea, offre in ogni caso molti spunti di lavoro e di discussione da condividere con bambini e ragazzi.

II. SOLIDARIETÀ E ECOLOGIA

1. COLLABORAZIONI, SIMBIOSI E AIUTO RECIPROCO

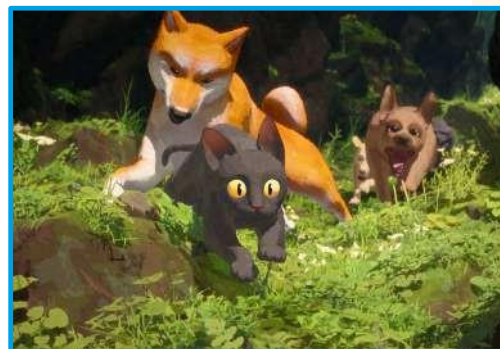
FLOW si distingue dagli altri film d'animazione che hanno gli animali per protagonisti grazie a un approccio quasi naturalistico alle relazioni che uniscono i suoi personaggi. Gints Zilbalodis descrive, senza sentimentalismo, le interazioni tra le specie guidate da un interesse comune e dall'aiuto reciproco. Questa singolare premessa ci spinge a ripensare le nostre rappresentazioni di una natura selvaggia e spietata: e se, al contrario, l'aiuto reciproco fosse al centro degli ecosistemi naturali?

Tutti gli esseri viventi intrattengono relazioni vantaggiose con altri individui. E lo si può vedere proprio nella scena introduttiva di FLOW, con il piccolo branco di cani che insegue il nostro eroe, ma anche in tante altre occasioni con il clan dei serpentari o il gruppo dei lemuri.

Lo sapevate? Un gruppo di uccelli che volano nella stessa direzione si chiama «storno»

Lo sapevate? In natura, il lemure può vivere in grandi gruppi, composti da massimo trenta individui

Tenete presente che quando parliamo di individui, ci riferiamo anche a rappresentanti di specie animali di grandi dimensioni come, ad esempio, capodogli o elefanti, ma includiamo anche microrganismi come batteri o virus. Inoltre, alcuni scienziati ritengono che relazioni reciprocamente vantaggiose, come la simbiosi, siano all'origine stessa della comparsa e dello sviluppo della vita sulla Terra. Su scale molto diverse, esistono quindi molti tipi di ciò che potremmo chiamare “mutuo soccorso”.



La simbiosi descrive un'interazione duratura e intima tra due organismi. Il nostro apparato digerente, ad esempio, ospita il microbiota intestinale: un insieme di miliardi di batteri, virus, parassiti e persino... piccoli funghi. Tutte queste piccole cose svolgono un ruolo essenziale nella digestione, nell'assimilazione efficiente dei nutrienti e ci proteggono da alcune malattie.

Su scala più osservabile, il **mutualismo** corrisponde all'associazione di individui di specie diverse in un'interazione che apporta benefici a ciascuno di essi. Ciò che è interessante qui è che la sopravvivenza dei diversi individui non dipende da questa interazione! Ed è esattamente ciò che accade in FLOW: il nostro divertente equipaggio si aiuta a vicenda durante un viaggio, ma alla fine ognuno prende la sua strada. La sopravvivenza di ciascuna delle specie rappresentate (il gatto, il cane, il lemure, il serpentario) non richiede una collaborazione a lungo termine tra queste specie!

L'esempio più famoso di questa interazione è quello rappresentato nel film d'animazione *Alla ricerca di Nemo*, in cui il piccolo pesce pagliaccio e suo padre vivono... in un anemone! Ciò che è meno noto è che il corpo del pesce pagliaccio è ricoperto da un muco protettivo che gli consente di difendersi dal veleno dell'anemone. In cambio del riparo, Nemo e suo padre fungono da esche per attirare le prede verso l'anemone...

Lo sapevate? Nel corso del tempo, gli esseri umani hanno sviluppato anche relazioni mutualistiche con altre specie! Ad esempio, la famiglia degli uccelli indicatori, diffusa nelle regioni tropicali dell'Africa, è nota per guidare gli esseri umani verso le colonie di api per trarre beneficio dalla raccolta del miele!

Infine, si parla di **commensalismo** quando gli individui di una specie traggono beneficio dall'interazione con un'altra specie senza arrecarle danno. Alcuni uccelli, ad esempio, costruiscono i loro nidi utilizzando i peli di altri animali! Tuttavia, l'esempio più noto di questo specifico tipo di mutuo soccorso è chiamato **foresia**. Questa parola un po' complicata descrive un'interazione tra due individui che implica... il trasporto! Un'interazione classica ad esempio per la remora, questo piccolo pesce dotato di ventosa che si aggrappa ai fianchi degli squali...Un espediente molto pratico! Quando non ci sono squali nelle vicinanze, la remora può attaccarsi alle razze o addirittura alle tartarughe, per un viaggio più tranquillo.



Secondo voi, si può parlare di foresia quando nel film l'uccello trasporta il nostro gatto?

In biologia, il concetto di **altruismo** viene utilizzato quando la sopravvivenza stessa di un gruppo di individui dipende dalla partecipazione di ciascuno dei membri; l'esempio più noto è naturalmente la colonia di formiche, composta da centinaia di insetti che sembrano formare un solo organismo. Qui non c'è alcuna considerazione morale, la piccola formica probabilmente non compie una serie di buone azioni in coscienza. D'altro canto, compie una serie di azioni che, pur essendo costose individualmente, alla fine producono un guadagno collettivo.

Scegliendo, tra tutte queste forme di mutuo soccorso 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, ignorando le differenze. Sembra abbastanza chiaro che questi animali siano un'allegoria dei diversi popoli umani. Mostrandoci che anche gli animali riescono ad andare d'accordo, anche se solo per un po', per superare una prova, Gints Zilboladis punta i riflettori sulla nostra capacità, in quanto specie umana, di unirvi di fronte alle sfide ambientali che ci troviamo ad affrontare.

2. LA LEGGE DELLA GIUNGLA: UNA COSTRUZIONE UMANA

Quando nel 1859 fu pubblicata l'opera principale di [Charles Darwin](#), *L'origine delle specie*, molti pensatori ripresero questa teoria che spiegava l'origine e il funzionamento degli esseri viventi, tentando di adattarla alla propria visione delle relazioni umane, della politica o del mondo sociale. Alcuni criticarono tuttavia il cosiddetto "darwinismo sociale", un'estrapolazione della teoria darwiniana secondo cui i rapporti tra gli uomini sono essenzialmente governati da una lotta di tutti contro tutti e da una competizione esacerbata tra gli individui. Altri invece criticarono lo stesso Darwin, accusato di aver trasferito il funzionamento della società vittoriana, capitalista e competitiva, alle sue osservazioni del mondo animale.

Nello stesso tempo, pensatori libertari e anarchici come [Élisée Reclus](#) e [Pierre Kropotkin](#) proposero di arricchire la teoria darwiniana ricercando nelle loro osservazioni naturalistiche una forza diversa dalla competizione. Kropotkin, intellettuale russo, studiò il comportamento animale nella Siberia orientale e in questo ambiente ostile riuscì a osservare numerosi esempi di cooperazione come quelli descritti nel capitolo precedente: formiche che condividono cibo semidigerito con qualsiasi membro del gruppo che ne faccia richiesta; cavalli che, durante una bufera di neve, si uniscono per proteggersi dal freddo; pellicani che percorrono 45 km ogni giorno per sfamare la loro prole cieca e perfino orde di piccoli ratti che si uniscono per saccheggiare diligentemente le riserve di cibo degli abitanti dei villaggi locali!

In FLOW osserviamo tracce di cooperazione tra individui della stessa specie, in particolare con la barca dei lemuri, carica di oggetti luccicanti saccheggiati da abitazioni abbandonate. Inoltre, la forza dei gruppi animali è ben evidenziata dal clan del serpentario. Ed è proprio perché il gruppo degli uccelli è forte e unito che l'esclusione di uno dei suoi membri ci sembra così drammatica. Il nostro piccolo equipaggio di animali si ritrova a bordo della barca e ricrea una forma di mutuo soccorso, ma originariamente appartengono a gruppi ben identificati. È anche interessante notare che solo il gatto è un animale veramente solitario. Tutti gli altri animali sullo schermo si trovano, prima o poi, a confrontarsi con un gruppo di loro simili, il che crea tensione e mette in risalto la forza dell'atipica alleanza di questi strani naufraghi.



Secondo te, FLOW raffigura animali in situazioni di mutuo soccorso o di competizione?

Del resto Kropotkin è categorico: "Vediamo che i più adatti sono incontestabilmente gli animali che hanno acquisito abitudini di mutuo soccorso. Hanno maggiori possibilità di sopravvivere." E naturalmente, se questa osservazione è chiara nel regno animale, viene naturalmente trasposta alle società umane.

Il modo in cui osserviamo e interpretiamo i fenomeni naturali può portare a conclusioni molto diverse a seconda delle idee degli esseri umani che li osservano. All'epoca di Darwin, ad esempio, il progresso tecnologico, l'industrializzazione galoppante e i progressi scientifici spinsero molti pensatori a cercare di giustificare modelli più o meno diseguali di organizzazione della società attraverso l'osservazione di fenomeni cosiddetti naturali.

Al contrario, Gints Zilboladis decide di prendere il mondo animale come esempio, evitando però ogni moralismo. I cani inseguono il gatto all'inizio del film, i serpenti si scontrano violentemente e uno di loro viene escluso, i lemuri sono egoisti e ladri. Questa precisione naturalistica e schietta rafforza il messaggio del film, offrendo più sfumature nella visione del mondo selvaggio. Ciò che conta però sono anche i momenti di coesione tra il nostro piccolo equipaggio, al punto che, non appena i nostri giovani navigatori si separano, i loro destini individuali sembrano svanire.



Qui possiamo vedere chiaramente che il modo di osservare e interpretare i fenomeni naturali può portare a conclusioni molto diverse a seconda degli obiettivi di ciascuno.

Le dinamiche di mutuo soccorso o, al contrario, di competizione tra individui sono state spesso di grande ispirazione nella finzione e nella creazione artistica. E un genere narrativo in particolare ci permette di esplorare queste relazioni interindividuali in un contesto spesso spogliato di qualsiasi struttura sociale: il post-apocalittico!

III. UN FILM POST-APOCALITTICO

1. PICCOLA STORIA DEL GENERE

Il genere post-apocalittico è in realtà un sottogenere della fantascienza, che descrive la vita dopo una grande catastrofe (che può essere di diversa natura) che ha portato alla caduta della civiltà.

Il post-apocalittico si colloca quindi all'incrocio di due grandi movimenti: la fine di un'era e l'inizio di qualcos'altro. In FLOW, attraverso questi scenari abbandonati e privi di esseri umani, sentiamo rapidamente che qualcosa è finito. I luoghi deserti lasciano il posto a un'altra storia, con altri personaggi, in questo caso gli animali.

L'ambientazione post-apocalittica è spesso caratterizzata da una forma di caos e i rapporti di dipendenza, interesse, potere e amore che legano i personaggi risultano esacerbati. Sono queste relazioni di dipendenza al centro di FLOW: nel mezzo di un mondo in preda alla catastrofe, il nostro piccolo gruppo di animali cerca di ricreare insieme una parvenza di stabilità.

Sebbene il genere post-apocalittico venga generalmente fatto risalire alla prima metà del XIX secolo, con le opere di Mary Shelley o Jules Verne, ha iniziato a sviluppare archetipi a noi familiari durante il periodo tra le due guerre. Il genere, infatti, riflette le grandi paure che assillano l'immaginario collettivo delle società occidentali. Così lo sconvolgimento e/o la distruzione del mondo lasciano spazio all'immaginazione di un mondo nuovo, terrificante o desiderabile che sia. È questo sconvolgimento radicale e spesso brutale che offre agli autori grande libertà nell'inventare e descrivere il mondo successivo. FLOW si distingue dai canoni del genere per la totale assenza di esseri umani. Tuttavia, il fatto che permangano numerose tracce della presenza umana consente al regista di giustificare l'utilizzo da parte degli animali di una moltitudine di reperti (barche, oggetti). In modo più sottile, FLOW sembra parlare attraverso i suoi personaggi non umani, alla maniera di una favola di La Fontaine, di un possibile modello di convivenza.



Il racconto post-apocalittico si avvicina quindi all'utopia. Il regista ci mostra la razionalità e la saggezza delle relazioni di mutuo soccorso imposte dal cataclisma. E se sullo schermo non è mai presente un essere umano, forse sono proprio le relazioni umane a essere discusse in termini negativi nel film.

Sebbene la critica al progresso e la messa in guardia dai pericoli della tecnologia siano temi ricorrenti del ge-

nera post-apocalittico fin dalle sue origini, si può osservare una svolta negli anni '60 e '70. I problemi della sovrappopolazione, del consumo eccessivo, dell'inquinamento e dello sfruttamento eccessivo delle risorse naturali sono diffusi nelle società occidentali e gli autori di fantascienza stanno sfruttando questi temi, sostenendo a modo loro le emergenti lotte ecologiche. Possiamo quindi osservare un aumento significativo delle opere che trattano di incidenti tecnico-industriali e di crolli ambientali a partire dall'inizio degli anni '70.

Per certi versi, FLOW sembra inserirsi in questa tradizione: l'innalzamento dei livelli dell'acqua, senza mai essere spiegato, potrebbe essere un effetto collaterale delle attività umane, ricordandoci ad esempio una conseguenza del riscaldamento globale. Nel film la natura è messa in primo piano: una natura rigogliosa, quasi idilliaca... scomparsa sotto le acque. Questo ambiente naturale, un tempo dimora delle specie presenti sullo schermo, diminuisce rapidamente man mano che il film procede, raffigurando questa urgenza, questa riduzione fisica del territorio - quando il nostro piccolo eroe peloso si ritrova alle strette tra le acque in cima a una statua monumentale per esempio. Questo innalzamento dei livelli dell'acqua può essere interpretato in vari modi. Possiamo in particolare pensare ad un'allegoria dell'artificializzazione dei suoli e della riduzione degli spazi naturali da parte delle attività umane.

Non c'è dubbio che FLOW porti con sé un messaggio ecologico: sono molti i problemi legati all'acqua e la spiegazione più realistica dell'innalzamento dei livelli delle acque a cui stiamo assistendo in tutto il pianeta risiede nello scioglimento della calotta glaciale della Groenlandia e di quella antartica.

Se il genere post-apocalittico ha portato alla luce molte ansie e paure delle società contemporanee, raffigurando guerre mondiali (anche extraterrestri!) o addirittura la minaccia nucleare, la pandemia è stata LA grande paura del XXI secolo. Lo dimostra la crescente popolarità degli zombie (il più delle volte dovuta a mutazioni di un virus incontrollabile) a partire dagli anni 2000: film, serie TV, videogiochi, lo zombie è diventato un personaggio di spicco della cultura pop.

La narrativa post-apocalittica è quindi una storia nata dalla catastrofe, anche se la temporalità di questa catastrofe è diversa da un'opera all'altra. FLOW ci immerge nel cuore stesso dell'evento anche se, e questo è ciò che rende il film originale, il mondo sembra già deserto di qualsiasi presenza umana. E questa passata presenza umana è ovviamente materializzata da numerose rovine...

Secondo te, quale potrebbe essere il fenomeno che causa l'inondazione in FLOW?

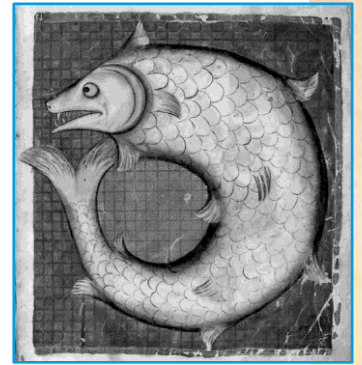


2 IL LEVIATANO: LEGGENDE E SIGNIFICATI

Sebbene FLOW sia popolato da molte creature familiari, ce n'è una che non hai mai osservato in natura. Una creatura marina dalle dimensioni irreali, un vero e proprio serpente marino gigante, che tuttavia attraversa il film con una grazia strana, sottile e discreta. Come avrete già capito, stiamo parlando del... Leviatano!

Questa creatura mitologica occupa un posto di rilievo nel regolare svolgimento della storia, soprattutto per i suoi interventi miracolosi e salvifici, ma anche per l'importantissimo significato simbolico che racchiude.

Le prime tracce del Leviatano, serpente marino distruttivo, si trovano tra i Fenici, che lo utilizzano per rappresentare una forma di caos primitivo. Viene poi menzionato nell'Antico Testamento, in ebraico Leviatano significa "avvolto" o "tortuoso", il che spiega e fissa la sua rappresentazione grafica. Lo si ritrova spesso rappresentato nell'architettura religiosa medievale. Unanimemente descritto come una creatura marina, i marinai medievali generalmente lo confondevano con... le balene e altri capodogli! Inoltre, a prima vista, si potrebbe sbagliare e confondere il leviatano di FLOW con una grande balena. Ma a seconda del luogo e dell'epoca, altri popoli hanno potuto farne descrizioni che lo avvicinano ad altri animali acquatici, come il coccodrillo dell'antico Egitto. In ogni caso, il Leviatano è spaventoso! Soprattutto perché la sua bocca sarebbe una porta che conduce direttamente all'inferno. Considerato una creatura dell'apocalisse, verrà liberato durante il Giudizio Universale. È proprio presenza del Leviatano che ci informa quindi simbolicamente della natura del cataclisma in corso.



È interessante notare che Gints Zilbalodis usa il suo Leviatano come un jolly, salvando ripetutamente il nostro piccolo eroe da una tragica fine in extremis. In questo senso, rappresenta un potere quasi divino e si distingue dal bestiario classico per le sue dimensioni colossali. Il leviatano appartiene sicuramente al mondo del meraviglioso e si distingue per la sua presenza irreali nella descrizione naturalistica delle specie presenti nel film.

La sua agonia alla fine della storia sembra simboleggiare un ritorno alla normalità. Tuttavia, alla fine dei titoli di coda, gli spettatori saranno sorpresi da una piccola sorpresa: il leviatano riappare nuotando nell'oceano. Questa brevissima inquadratura, sotto forma di ammiccamento, conferma la dimensione soprannaturale della creatura e interroga lo spettatore sul vero esito di questa storia. L'acqua è tornata? Il nostro piccolo e eterogeneo equipaggio è sopravvissuto a questa nuova catastrofe? Tante domande restano senza risposta e scivolano dolcemente nello sciabordio di un oceano ormai infinito.

LABORATORIO : DISEGNA UN MOSTRO APOCALITTICO !



Proprio come il Leviatano, anche tu puoi disegnare il tuo mostro mitologico! Per farlo, puoi trarre ispirazione da numerose creature presenti nella letteratura antica o nelle storie bibliche. Non esitate a definire il suo habitat naturale (aria, fondali marini, foreste) e i suoi poteri speciali! E ancora più importante: date un significato simbolico a questa creatura: rappresenta la distruzione oppure la rinascita?



3. LA BARCA: UN PERSONAGGIO A SÉ STANTE

Nel film FLOW la barca è quasi un personaggio a sé stante e ha un'importante carica simbolica, onirica e spirituale allo stesso tempo. Veicolo preferito dalle anime erranti, la barca (e il suo conducente, il traghettatore) occupa un posto importante in molte mitologie. Pensiamo a Caronte che, nella mitologia greca, trasporta i morti attraverso il fiume Stige, creando un collegamento tra il mondo dei vivi e quello dei morti. Anche i defunti devono pagare il passaggio a Caronte: ecco perché gli antichi Greci venivano sepolti con una moneta in bocca. E non crediate che la traversata sia stata facile per i nostri poveri defunti, anche loro hanno dovuto remare sotto lo sguardo severo di Caronte, che si limitava a governare la barca !

Nell'antico Egitto, era a bordo del mandjet e del mesektet, due imbarcazioni, che il dio Ra viaggiava tra il giorno, il mondo dei vivi, e la notte, il regno dei morti. La barca accompagna anche il passaggio da un mondo all'altro, da prima a dopo la catastrofe.

Nel film, la fragile imbarcazione, unico rifugio che offre protezione agli animali naufraghi, è un luogo di incontro e sperimentazione, dove le specie dovranno coesistere per sopravvivere. A bordo della barca, ogni animale ha la sua funzione: l'uccello guida il timone, il lemure diventa rapidamente la vedetta designata, il capibara si occupa del cibo e il gatto nero funge da collegamento tra tutte queste specie mentre i cani assumono obbedientemente il loro ruolo di mozzi. La barca diventa anche il filo conduttore della storia, conducendo i nostri personaggi attraverso paesaggi che ricordano i livelli dei videogiochi, dove della civiltà umana persistono solo vestigia. Come un'oasi, offre momenti di riposo ai nostri animali che beneficiano di un po' d'ombra e di una relativa stabilità nel caos circostante. Ricorda anche l'Arca di Noè che, secondo la Bibbia, è una nave costruita per ordine di Dio per salvare Noè, la sua famiglia e un paio di esemplari di tutte le specie animali dall'imminente diluvio. In FLOW, l'arca diventa un rifugio per le specie e consente loro di sopravvivere all'innalzamento delle acque.

Disegna la tua barca: quali specie vorresti salvare da un'alluvione?



IV. UNE FIABA NATURALISTA

1. ANIMALI NON ANTROPOMORFI: IL NATURALISMO

In FLOW, ciò che sorprende innanzitutto è una scelta di partenza: rappresentare gli animali in modo aderente alla natura. Lontano dall'antropomorfismo caro alla Disney e ai suoi animali dotati di linguaggio e comportamento umano, FLOW presenta animali iperrealistici: il gatto miagola e si crogiola al sole; il cane scodinzola quando è felice, vive in branco; il capibara dorme molto; il lemure è territoriale; gli uccelli maschi sono dominanti ecc. Il film trae ispirazione dalla natura in tutta la sua complessità e talvolta anche nella sua crudezza. Strizzando l'occhio al cinema documentario sugli animali, il film rientra chiaramente in un'estetica naturalista: infatti, sono la natura selvaggia e gli animali nella loro forma più incontaminata a irrompere sullo schermo e creare la storia

Cosa si intende per Naturalismo ?

Il Naturalismo è un movimento artistico nato nella seconda metà del XIX secolo, il cui scopo era rappresentare la natura così com'è, senza enfasi o esagerazioni. Proveniente dal movimento realista e in opposizione al Romanticismo, ne adottò le tecniche, concentrandosi tuttavia su una rappresentazione autentica e spontanea della natura. Il naturalismo relega spesso l'uomo in secondo piano: sono la natura e gli animali ad occupare la scena.

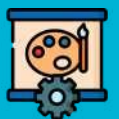


Spiegare l'antropomorfismo

L'antropomorfismo è il processo di attribuzione di sentimenti, passioni, azioni e tratti caratteriali umani a ciò che non è umano (ad esempio oggetti e animali). Dalle favole di La Fontaine a *Wall-E*, l'antropomorfismo è comunemente utilizzato nella narrativa, ad esempio per affrontare temi sociali controversi, ma anche per facilitare l'identificazione dello spettatore con un personaggio non umano. Walt Disney aveva pienamente compreso la potenza di questo processo quando creò il suo leggendario personaggio: Topolino, un topo che parla e cammina su due gambe.

Inoltre, questo approccio artistico trova la sua utilità nel rendere i disegni espressivi piuttosto che realistici. Con FLOW, il regista riesce a combinare realismo e sensibilità per dotare i suoi personaggi di una vasta gamma di emozioni, ma senza mai abbandonare una base di rappresentazione naturalistica.

WORKSHOP: DISEGNA UN GATTO IN MODO REALISTICO E POI UN GATTO ANTROPOMORFO E CONFRONTA I DUE DISEGNI!



*Quale atteggiamento adotta il gatto realistico ? Qual è la sua postura ?
E il suo comportamento? Quale emozioni prova invece il gatto antropomorfo?
Indossa vestiti ecc.?*

2. UNA STORIA SENZA DIALOGO

Chiedere agli studenti: perché nel film non ci sono dialoghi?

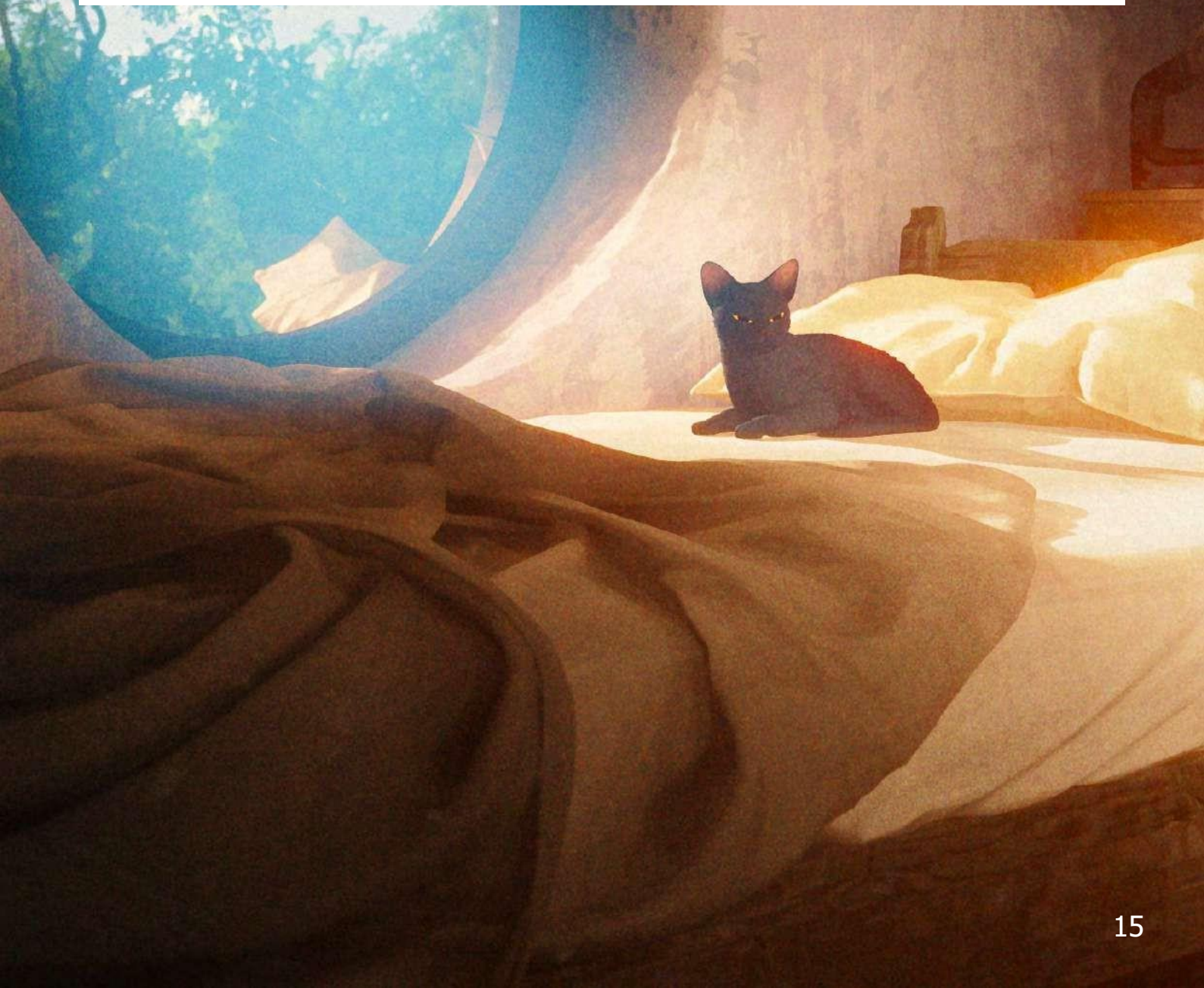
Cosa comporta questo per la storia?

Conoscono altri film senza dialoghi?

Se il film è privo di dialoghi, è soprattutto per essere il più vicino possibile alla natura. Nella vita reale gli animali non parlano! Tuttavia, il film è tutt'altro che muto. La musica gioca un ruolo importante nella storia, creando un'atmosfera unica: lo spettatore oscilla tra momenti di estasi, paura e gioia. Il suono a volte guida l'immagine e dà forma all'azione, ad esempio all'inizio del film, dove in lontananza sentiamo il rumore dell'acqua e immaginiamo che stia per arrivare un cataclisma.

Anche gli effetti sonori sono molto importanti: malgrado gli animali non parlino, sono comunque dotati di capacità cognitive: miagolano / abbaiano / fischiano / ringhiano / gridano. Una gamma di emozioni che conferisce loro umanità. L'uso molto curato del suono in generale, insieme realistico ed evocativo, ci fa calare in un'atmosfera tesa e poetica al tempo stesso.

Chiedete agli studenti di individuare i passaggi in cui la musica sembra malinconica/inquietante/mistica.



3. SIMBOLOGIA DEL GATTO NERO

In FLOW, il personaggio principale è senza dubbio il gatto nero. Ma ne conosci il significato? Il gatto nero è sempre stato associato a miti e credenze, molto più del cane. La sua aria misteriosa, i suoi occhi capaci di vedere al buio, il suo aspetto furtivo e silenzioso, la sua associazione con la magia e la stregoneria lo hanno reso un essere a volte ammirato, a volte temuto, persino braccato, a seconda delle epoche e delle culture.

Nell'antico Egitto, il gatto era venerato dagli Egizi. Era considerato un protettore, era ritenuto l'incarnazione di Bastet, dea dalla testa di gatto, protettrice dagli spiriti maligni e dalle malattie.

Nell'antico Egitto, i gatti potevano essere seppelliti e mummificati, proprio come gli esseri umani.

In Giappone invece il gatto è sinonimo di buona fortuna. Lo dimostra questa piccola statuetta che spesso troviamo nei ristoranti giapponesi: un piccolo gatto dorato, con le orecchie rosse e la zampa alzata, il Maneki-neko. Si suppone che porti prosperità e buona fortuna. Si dice che alzando la zampa destra si promuova il denaro, mentre alzando la sinistra si promuova l'amicizia..

Ma nel Medioevo il gatto nero aveva una cattiva reputazione! In Europa venne rapidamente associato al diavolo e alle streghe, con cui condivideva la magia nera e gli incantesimi... Si diceva che incrociare un gatto nero il primo giorno dell'anno portasse un anno di sventure.

Esistono tuttavia anche delle credenze più allegre che riguardano il gatto nero. I Celti lo consideravano un portafortuna e chiunque avesse ucciso un gatto sarebbe incorso in 17 anni di sventura!

Si dice anche che i gatti abbiano... 9 vite!

Lo sapevate? Le origini di questa credenza restano incerte; viene attribuita agli egiziani o agli indù.

Secondo gli Egizi, i gatti possedevano poteri divini come l'immortalità... la loro capacità di sopravvivere a cadute da diversi metri ha senza dubbio contribuito alla creazione di queste leggende!

In FLOW, il nostro gatto nero ha sicuramente diversi significati: nelle prime immagini del film, lo vediamo passeggiare in un giardino pieno di statuette di gatti, come se fosse venerato e ammirato. Lo testimonia anche la monumentale statua di un gatto che domina il paesaggio e diventa l'ultimo rifugio terreno del nostro piccolo eroe. Nel film, il gatto nero è quasi sinonimo di fortuna, poiché esce da ogni situazione, cadendo, annegando, planando, e sembra essere la mascotte di uno strano gruppo di sopravvissuti. Ma il gatto nero può anche qui essere interpretato come un presagio di sventura e, fin dall'inizio del film, è proprio una calamità naturale a invadere il paesaggio...

4. COMPRENDERE LE EMOZIONI DEL GATTO

Il gatto di FLOW viene presentato come il personaggio principale all'interno del gruppo di animali salvati. Lo ritroviamo per tutto il film come guida per il gruppo e per la storia, affrontando così una grande varietà di situazioni. Il gatto si esprime principalmente attraverso i movimenti del corpo e le posture. Tuttavia, questa apparente semplicità della messa in scena fisica del personaggio consente allo spettatore una totale identificazione e una facile comprensione delle tematiche del film e delle emozioni che attraversano il suo eroe.

LABORATORIO: RICONOSCERE LE EMOZIONI DEL GATTO



Sapete riconoscere le sue emozioni?



a) il gatto ha voglia di giocare, ha le pupille rotonde!

b) il gatto è calmo e rilassato, ha gli occhi semichiusi, i baffi abbassati, le orecchie inclinate in avanti.

c) il gatto sembra confuso o triste: a volte il gatto non sa realmente cosa prova in una situazione o in un ambiente.

d) il gatto felice tiene le orecchie dritte, rivolte verso l'alto. Potrebbe sbattere le palpebre o tenerle socchiuse. I suoi baffi si rilassano e potrebbe iniziare a fare le fusa.

e) il gatto sembra aggressivo e arrabbiato, abbassa le orecchie e raddrizza i baffi