



"MAGNIFICO, LASCIA SENZA FIATO"

GUILLERMO DEL TORO



Flow

UN MONDO DA SALVARE

NEMATOGRAFO

INDIEWIRE

LE HOLLYWOOD REPORTER

MOVIEPLAYER

LE MONDE

LIBÉRATION



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
di direttore dell'animazione LÉO SILLY PÉLISSIER sound design GURUAL COÏC-GALLAS musiche GINTS ZILBALODIS RICHARDS ZALUPE missaggio PHILIPPE CHARBONNEL direzione
di montaggio GINTS ZILBALODIS prodotto da MATISS KAŽA GINTS ZILBALODIS RON DYENS GREGORY ZALCMAN regia di GINTS ZILBALODIS in coproduzione con ARTE FRANCE CINÉMA
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
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 SHIELD
FEDERALE BELGA con il sostegno del CENTRO NAZIONALE CINEMA DELLA LETTONIA FONDO CAPITALE CULTURA STATO LETTONE e TELEVISIONE LETTONE vendite internazionali

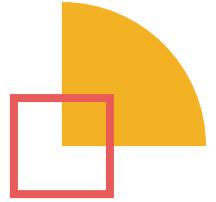
trafia:

IBELGA)

il sostegno

ERNO DES





Regia: Gints Zilbalodis.

Soggetto e Sceneggiatura: Gints Zilbalodis e Matīss Kaža.

Fotografia e montaggio: Gints Zilbalodis.

Musica originale: Gints Zilbalodis e Rihards Zaļupe.

Case di produzione: Dream Well Studio, Sacrebleu Productions, Take Five.

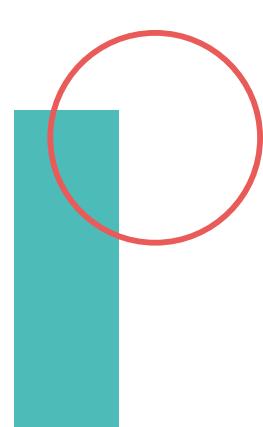
Distribuzione (Italia): Teodora Film.

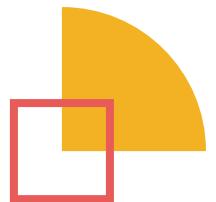
Genere: Animazione/Avventura.

Origine: Lettonia, Francia, Belgio.

Anno di edizione: 2024.

Durata: 84 min.





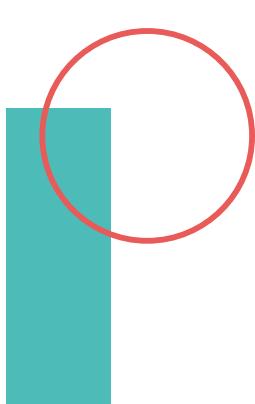
Sinossi

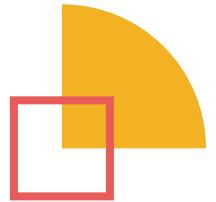
In un futuro impreciso, la Terra è stata sconvolta da un evento catastrofico che ha sommerso gran parte del pianeta sotto le acque. In questo nuovo mondo, gli esseri umani sembrano essere scomparsi, mentre gli animali devono affrontare un ambiente imprevedibile e ostile.

Il protagonista è un gatto randagio che, dopo la distruzione della sua casa, trova rifugio sopra una barca insieme a un cane, un grande uccello, un capibara e un lemure. All'inizio, i cinque animali sono diffidenti e incapaci di convivere, ma il viaggio li costringe a fidarsi l'uno dell'altro e a collaborare per sopravvivere. Tra tempeste, correnti misteriose e paesaggi sommersi, scoprono che solo la cooperazione e l'armonia con l'ambiente possono garantirgli una nuova vita.

Il titolo *Flow* richiama sia il flusso dell'acqua, elemento onnipresente che guida il destino dei personaggi, sia il flusso della vita: per sopravvivere, gli animali devono imparare a "scorrere" con gli eventi, adattandosi al cambiamento e trovando insieme un nuovo equilibrio.

Privo di dialoghi, il film utilizza la forza delle immagini e il linguaggio universale delle emozioni per raccontare una storia di rinascita, solidarietà e convivenza con la natura.





Unità 1 - (minutaggio da 00:00 a 06:36)

CARATTERISTICHE NARRATIVE

IL GATTINO

Vero o falso?

Il gatto ruba il pesce mentre i cani litigano.

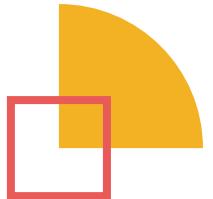
Il gattino nuota sotto l'acqua per scappare dai cani.

I cervi che corrono vicino al gatto avvisano che sta arrivando la piena

Il gatto e i cani si salvano perché salgono su un posto più alto.

Dopo essersi salvato, il gattino va a dormire nel nido di un uccello.





CARATTERISTICHE SONORE

In questo film non ci sono dialoghi. Di solito, nei film di animazione dove i protagonisti sono animali, gli animali parlano come gli esseri umani, ma qui, invece, comunicano solo con i loro versi e comportamenti naturali. Questo significa che dobbiamo osservare bene quello che fanno e ascoltare i suoni che emettono per capire la loro storia e i loro sentimenti.

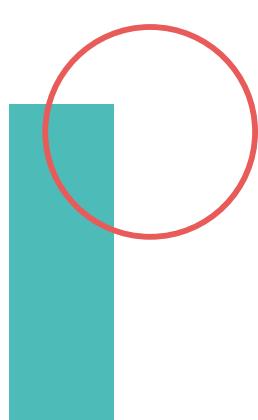
6. Secondo te, come riusciamo a capire cosa provano gli animali in questa scena, anche se non usano il linguaggio umano? Scegli le risposte che ti sembrano corrette:

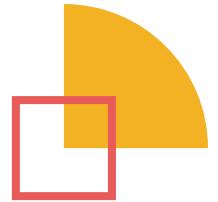
A) Solo guardando i loro movimenti e ascoltando i loro versi.

B) Perché ci sono dei sottotitoli che spiegano tutto.

C) Perché gli animali, in realtà, parlano tra loro in segreto.

D) Perché il film usa la musica e i suoni per aiutarci a capire i sentimenti.





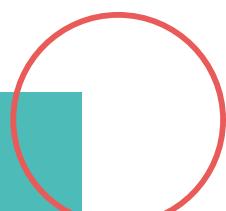
Unità 2 - (minutaggio da 06:37 a 14:34)

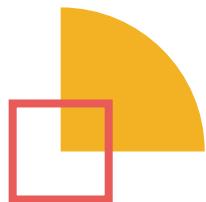
CARATTERISTICHE NARRATIVE

GLI ALTRI ANIMALI SULLA BARCA

1. Completa le seguenti frasi:

- Il gattino salta sulla perché l'acqua continua a salire.
- Sulla barca, all'inizio, il gattino incontra solo il
- Dopo un po', salgono anche il, il labrador e l'uccello segretario.
- In questa parte della storia non ci sono
- Il gattino impara che l'..... e la collaborazione aiutano a superare le difficoltà.





2. Cosa succede quando il maestoso uccello segretario prova a difendere il gattino? Scegli tra le seguenti risposte:

A) Vince il duello e scaccia gli uccelli ostili.

B) Perde il duello e si ferisce ad un'ala, restando incapace di volare.

C) Vola via e lascia il gattino da solo.

D) Si nasconde sulla barca finché gli uccelli ostili se ne vanno.

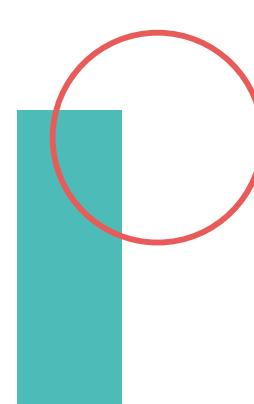
3. Perché il giovane uccello decide di restare con il gruppo dopo essersi ferito? Scegli tra le seguenti risposte:

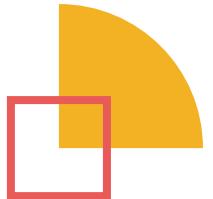
A) Perché non può più volare e ha bisogno di aiuto.

B) Perché ormai è diventato amico del gattino e degli altri animali.

C) Perché vuole aspettare che la sua ala guarisca.

D) Perché ha paura di tornare indietro da solo.





4. Cosa prova il gattino quando vede l'uccello unirsi a loro nonostante la ferita? Scegli tra le seguenti risposte:

A) Gratitudine per il suo coraggio.

B) Indifferenza, perché preferisce stare da solo.

C) Ammirazione e un senso di amicizia crescente.

D) Paura, perché teme che gli uccelli ostili tornino.

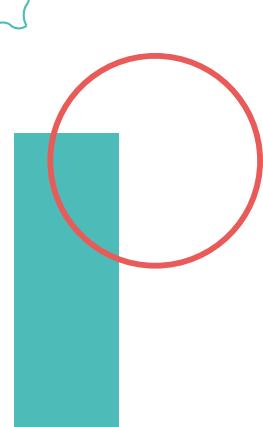
5. Qual è la cosa più importante che il gattino impara da questa esperienza sulla barca con i nuovi amici? Scegli tra le seguenti risposte:

A) Che l'amicizia può nascere anche in situazioni difficili.

B) Che è meglio viaggiare da soli per evitare problemi.

C) Che gli uccelli sono sempre nemici degli animali di terra.

D) Che affrontare le difficoltà insieme rende tutti più forti.





CARATTERISTICHE SONORE: LA MUSICA

Nella musica del film Flow gli strumenti e i ritmi sono scelti con cura per dare voce ai protagonisti animali, ognuno con il proprio suono e cadenza. Le musiche oscillano tra tensione, sorpresa, malinconia e accettazione, raccontando la storia per immagini e vibrazioni. Ascolta i due brani musicali tratti dalla colonna sonora del film e definiscili scegliendo tra le seguenti risposte.

ASCOLTA ATTENTAMENTE

BRANO A

6. Quale sensazione ti dà questa musica?

A) È calma e rilassante.

B) È veloce e ritmata.

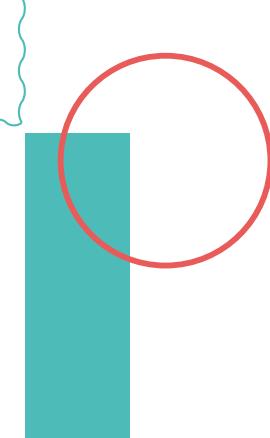
C) È triste e malinconica.

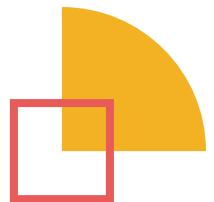
7. In quale scena del film possiamo ascoltare il brano musicale A?

A) Quando il gatto incontra per la prima volta il capibara sulla barca.

B) Quando il gatto scappa da un gruppo di cani che lo insegue.

C) Quando il gatto si riposa tranquillo, guardando il riflesso dell'acqua.





BRANO B

8. Quale sensazione ti dà questa musica?

A) Una sensazione di calma e tranquillità all'inizio, che piano piano cresce in intensità, portando con sé energia e movimento.

B) Paura e tensione, come se ci fosse un pericolo in arrivo.

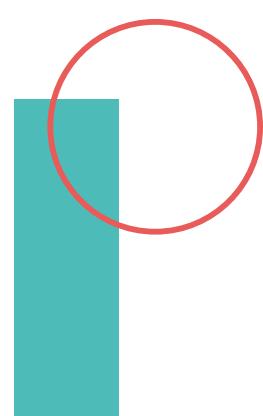
C) È triste e malinconica.

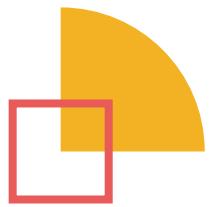
9. In quale scena del film possiamo ascoltare il brano musicale B?

A) Quando il gatto si riposa tranquillo, guardando il riflesso dell'acqua.

B) Quando il segretario lotta con l'altro uccello.

C) Quando il gattino impara a pescare e poi riesce a catturare tanti pesci.





Per saperne di più:

GLI ANIMALI DEL FILM

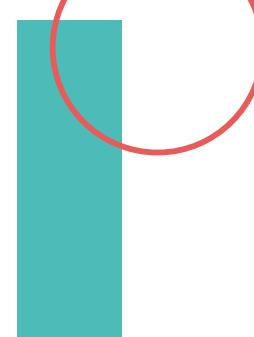
Intervista al regista Gints Zilbalodis
(di Shaurya Thapa, su *Borrwingtape.com*)

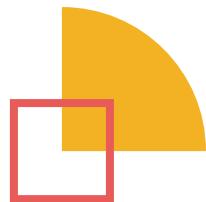
[...]

Giornalista: Quindi, Gints, *Flow* è una storia di sopravvivenza in cui un gatto e pochi altri animali scappano da un'inondazione a bordo di una barca improvvisata. È quasi come un'Arca di Noè, senza gli esseri umani; da dove ti è venuta l'ispirazione per una storia del genere?

Regista: Beh, questa storia è nata quando ero al liceo. Avevo un gatto e realizzai un cortometraggio ispirato a lui. L'idea di base era quella di un gatto che superava la sua paura dell'acqua. E questo era praticamente tutto. Molti anni dopo, dopo aver fatto qualche altro corto e il mio primo lungometraggio, *Away*, ho avuto l'opportunità di lavorare con un team e un vero budget. Allora ho pensato che sarebbe stato bello raccontare la storia di un personaggio che deve imparare a collaborare, a lavorare insieme agli altri, e ho pensato che il gatto fosse il protagonista perfetto per questo tipo di racconto. Così ho ripreso l'idea di uno dei miei primi corti e ho aggiunto molti altri personaggi, incluso un cane, ispirato ai cani che ho avuto. Questa volta, però, mi sono concentrato molto di più sulla paura del gatto verso gli altri animali. L'acqua è ancora presente, ma la storia riguarda soprattutto le relazioni tra questi personaggi.

Giornalista: Parlando degli altri personaggi del film. Molti spettatori che hanno apprezzato *Flow* – ho letto tante recensioni su Letterboxd – amano sia il gatto sia il cane, ma c'è una particolare fascinazione per il capibara. Tantissime persone adorano il capibara, me compreso, perché nonostante lo stress degli altri animali, lui resta calmo, rilassato, zen. Raccontami qualcosa di più sul personaggio del capibara; qual è la tua prospettiva?

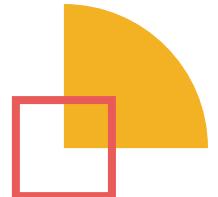




Regista: Sì, penso che sia una sorta di figura "aspirazionale", specialmente oggi, in un periodo in cui viviamo tanta ansia e stress. Credo che molte persone desidererebbero essere come il capibara, riuscire a rilassarsi così. Ci sono altri quattro personaggi principali: il gatto, il cane, il lemure e l'uccello segretario, e tutti loro attraversano un percorso di crescita e cambiamento. Il capibara è l'unico che non cambia. È come una figura da mentore per tutti, insegnando a rilassarsi e a fidarsi degli altri. Tuttavia, il capibara tende sempre a voler calmare le situazioni, a fare in modo che tutti vadano d'accordo e a invitare tutti sulla barca. Ha buone intenzioni, ma a volte questo crea nuovi conflitti indiretti. E sì, penso che i capibara reali siano davvero così: sembrano andare d'accordo con tutti i tipi di animali. Abbiamo iniziato costruendo la personalità di ciascun animale da quello che comunemente pensiamo di loro: il gatto burbero e indipendente, il cane amichevole, il capibara rilassato. Da lì, poi, abbiamo provato a sfidarli e a metterli in situazioni che li portassero a comportarsi in modi anche contraddittori. [...]

(Cfr. Shaurya Thapa, "Flow - Interview with Film Director / Co-writer Gints Zilbalodis", January 11, 2025,
link: <https://borrowingtape.com/interviews/flow-interview-with-film-director-co-writer-gints-zilbalodis>)





GLI ANIMALI DEL FILM

Il Capibara

Chi è: il roditore più grande del mondo. Vive principalmente in Sud America, vicino a fiumi, laghi e paludi.

Aspetto: ha un corpo tozzo, un muso dolce e orecchie piccole. Può pesare fino a 60 kg!

Comportamento: è un animale socievole e pacifico. Vive in gruppi numerosi e si relaziona bene con tante altre specie.

Curiosità: in natura va molto d'accordo con altri animali: uccelli, scimmie, e si possono vedere vicino a lui perfino i coccodrilli. Questa caratteristica si riflette anche nel film: nel gruppo è il più calmo e "zen", un po' come un mediatore.

Il Lemure

Chi è: un primate originario del Madagascar. Esistono molte specie di lemuri, ma tutte hanno occhi grandi e una coda lunga.

Aspetto: sono piccoli, leggeri e molto agili. Molti hanno un muso appuntito e una coda ad anelli.

Comportamento: sono curiosi e vivaci, amano muoversi tra gli alberi e vivono in gruppi sociali.

Curiosità: usano molto la voce e i gesti per comunicare. Nel film, il loro linguaggio è corporeo e vocale, ma non verbale, quindi coerente con la scelta del regista di non far parlare gli animali.

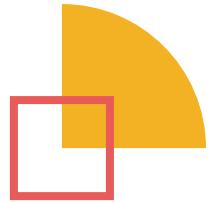
L'Uccello Segretario

Chi è: un grande rapace terrestre che vive nella savana africana. Il suo nome scientifico è *Sagittarius serpentarius*.

Aspetto: ha zampe lunghe, corpo slanciato e una piccola cresta di piume dietro la testa, che sembra una penna: da qui il nome "segretario".

Comportamento: è famoso per essere un cacciatore abilissimo, soprattutto di serpenti. Usa le sue zampe lunghe e forti per colpirli con grande precisione.

Curiosità: nel film, la scelta dell'uccello segretario è simbolica: rappresenta un personaggio vigile, strategico e attento, un po' come un guardiano per il gruppo.



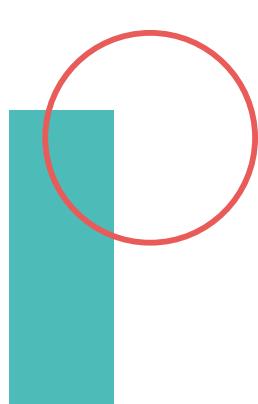
Unità 3 - (minutaggio da 14:35 a 19:04)

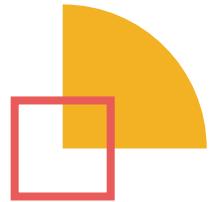
CARATTERISTICHE NARRATIVE



1. Unisci con una linea la domanda alla risposta corretta:

Cosa insegna il capibara al gattino?	Perché insieme è più facile superare le difficoltà.
Perché è importante aiutarsi tra amici?	All'inizio sembra strana e spaventosa, ma in realtà aiuta gli animali.
Perché la balena mutante è un personaggio speciale?	Il capibara insegna al gattino a nuotare e a pescare.





CARATTERISTICHE VISIVE: LE INQUADRATURE

2. Come è inquadrato il gattino: vicino, lontano o lontanissimo?

A

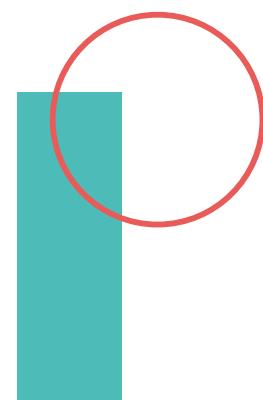


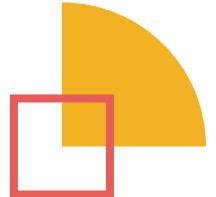
Campo:

B



Campo:

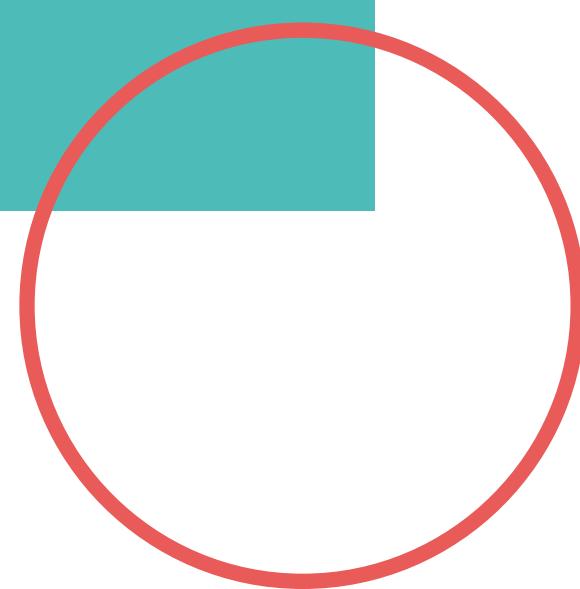


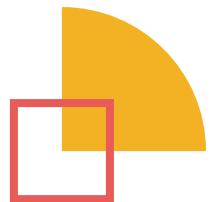


C



Campo:





Unità 4 - (minutaggio da 19:05 a 24:29)

CARATTERISTICHE NARRATIVE



1. Inserisci le seguenti parole per completare le risposte:

- una corda
- sopravvissuta
- momenti difficili
- portale luminoso

1. Prima che il gatto corra verso la barca, cosa succede di strano?

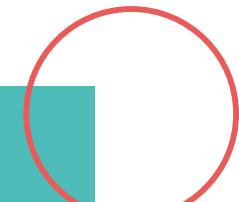
Il gatto e l'uccello stanno in cima a una altissima colonna. All'improvviso compare un e i due fluttuano in aria.
Poi il gatto cade a terra e l'uccello sparisce nel portale.

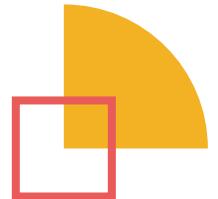
2. Come salva il gatto il capibara quando la barca resta bloccata?

Il gatto si arrampica sull'albero e slega Così gli animali spostano la barca e il capibara salta giù poco prima che cada.

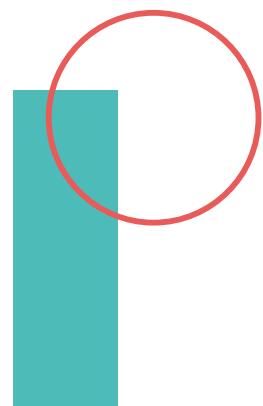
3. Cosa impariamo quando gli animali salvano il capibara?

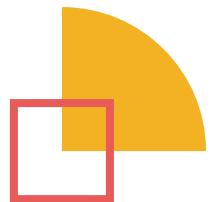
Capiamo che aiutarsi è importante. Quando si collabora si possono superare anche i





4. Alla fine del film vediamo la balena morire, ma poi la vediamo di nuovo nuotare. Cosa può significare questo finale?
Il regista vuole lasciare il finale aperto. Forse la balena è oppure ci dice che le cose possono ricominciare anche quando sembrano finite.





CARATTERISTICHE VISIVE: IL MONTAGGIO

5. Cosa viene prima, cosa viene dopo? Metti in ordine le seguenti inquadrature:



A



B



C



D



E



F

SOLUZIONE:

1... - 2.... - 3... - 4... - 5... - 6...

