

DOSSIER PEDAGÓGICO

# Flow

Una película de  
GINTS ZILBALODIS

UN MUNDO QUE SALVAR



FILMIN

ADSO FILMS

# ÍNDICE DE **CONTENIDOS**:

## I. INTRODUCCIÓN

1. Ficha técnica y sinopsis
2. Técnica de animación: 3D único
3. Carta a los profesores temas educativos
4. Análisis del cartel de la película
5. Director - Gints Zilbalodis

## II. SOLIDARIDAD Y ECOLOGÍA (PRIMARIA: DE 6 A 12 AÑOS)

1. Asociación, simbiosis y ayuda mutua, animales que no son tan salvajes
2. La ley de la selva, una construcción humana

## III. UNA PELÍCULA POSTAPOCALÍPTICA (4º Y 5º DE PRIMARIA: DE 9 A 12 AÑOS)

1. Breve historia del género
2. La estética de las ruinas
3. El mito del Leviatán
4. El barco, un personaje en sí mismo

## IV. UNA FÁBULA NATURALISTA (1º, 2º Y 3º DE PRIMARIA: DE 6 A 9 AÑOS)

1. Animales no antropomorfos
2. Una historia sin diálogos
3. Simbolismo del gato negro
4. Taller: comprender las emociones de los gatos

## V. ¿SABÍAS QUE...? (TRAS VER LA PELÍCULA) (PRIMARIA: DE 6 A 12 AÑOS)

# 1. FICHA TÉCNICA

ANIMACIÓN 3D

PAÍS: Letonia, Francia, Bélgica

GÉNERO: Fantástico

DIRECTOR: Gints Zilbadolis

MÚSICA ORIGINAL: Gints Zilbadolis y Rihards Zalupe

DISTRIBUCIÓN FRANCESA: UFO Distribution

DURACIÓN: 1h23min

# SINOPSIS

Un gato se despierta en un mundo cubierto de agua, donde la raza humana parece haber desaparecido. Busca refugio en un barco con un grupo de otros animales. Pero llevarse bien con ellos resulta ser un reto aún mayor que superar su miedo al agua. Todos tendrán que aprender a superar sus diferencias y adaptarse a este nuevo mundo en el que se encuentran.

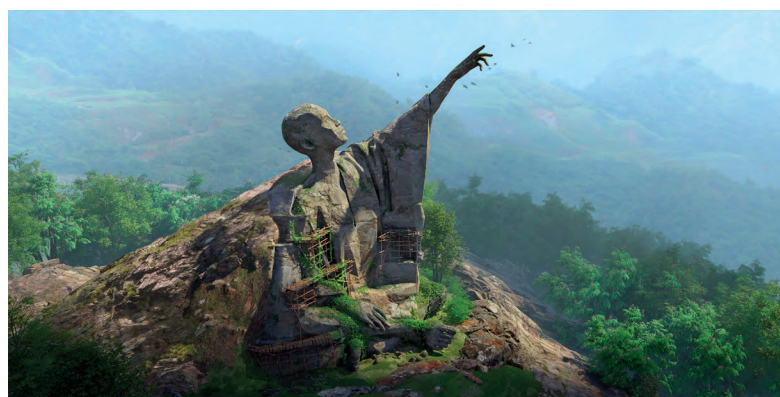
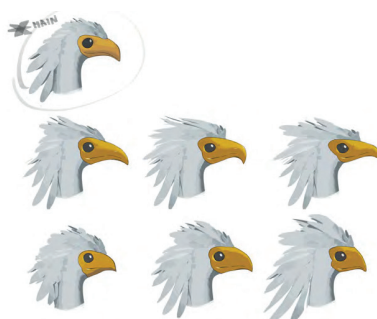
## LA MÚSICA

Dado que FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR no tiene diálogos, aspectos como el sonido y la música son los que nos ayudan a seguir el ritmo del film y entender el tono de cada escena. Para conseguir la atmósfera sonora deseada, Zilbadolis trabajó con Rihars Zalupe, compositor, productor y percusionista letón. El estilo de Zalupe incluye una amplia gama de formas musicales, las cuales acostumbra a entrelazar con música popular, étnica y electrónica. La banda sonora de la película ha sido creada artesanalmente y grabada con una orquesta completa.

## 2. TÉCNICA DE ANIMACIÓN: ¡UN 3D ÚNICO!

FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR es, ante todo, una historia primeriza. Gints Zilbadolis dirigió su anterior largometraje solo.

Para poner en escena las aventuras de su peludo héroe, se ha rodeado esta vez de un equipo de una veintena de animadores. Con cada animador capaz de animar 2 segundos de película al día, no se tarda mucho en tomarle la medida a este proyecto de largometraje de 85 minutos. Pero donde realmente destaca el proceso creativo de FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR es en su propia concepción. El director empezó creando todo su mundo en 3D, trabajando como en un plató de videojuego, modelando relieves, dibujando estructuras, edificios y otras estatuas, antes de colocar a sus personajes y cámaras virtuales en este entorno sintético. Esta técnica permite los movimientos de cámara típicos de los videojuegos, sobre todo en las secuencias de acción. Se ha prestado especial atención a la animación de los animales, para que sus movimientos sean lo más realistas posible. Han sido objeto de estudios muy detallados, basados en grabaciones de vídeo realizadas en casa para los perros y los gatos, y en el zoo para los demás animales. Por último, cabe señalar que los planos son a menudo largos, en consonancia con la dimensión contemplativa e inmersiva de la película.



### 3. PRESENTACIÓN Y CUESTIONES EDUCATIVAS

Este paquete educativo está destinado a los profesores, pero también a cualquier adulto que acompañe a la película. Está pensado como herramienta de apoyo y debate para sacar el máximo partido a la película antes y después de la proyección, especialmente con los alumnos de primaria. Presenta ideas de trabajo y reflexión, así como talleres lúdicos y pedagógicos destinados a ayudar a los niños a expresarse, comprender el cuento y profundizar en determinados conceptos de *FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR*. Cuestiones pedagógicas fundamentales, que darán a los profesores la oportunidad de trabajar las nociones de ayuda mutua y amistad entre especies, así como la dimensión mitológica y mística del cuento.

La película está impregnada de grandes preguntas: ¿qué será del hombre cuando ya no esté en la Tierra? ¿Cómo podemos sensibilizar a los niños sobre los problemas ecológicos y fomentar una conciencia colectiva? La película ofrece la oportunidad de sensibilizar a los niños sobre cuestiones ecológicas, al tiempo que estimula su imaginación y los anima a pensar en la empatía, la ayuda mutua y las fuerzas que son esenciales para el buen funcionamiento de las sociedades humanas. Además, la película aborda con sutileza el final, el duelo y la renovación tras la catástrofe. Nos gustaría abordar estos temas desde un punto de vista infantil, para ayudarte a entender lo que está en juego en esta maravilla animada. Aunque una película de este tipo es ante todo una obra de arte, también puede utilizarse como herramienta de trabajo, ya que ofrece multitud de vías que explorar.



#### 4. ANÁLISIS DEL CARTEL DE LA PELÍCULA

El cartel de la película ofrece una introducción inicial a la película, creando un horizonte de expectativas y ayudando a los niños a entrar en el mundo de la película. En grupos o con toda la clase, pida a los niños que describan el cartel.

- ¿Qué hay en la imagen? Describe los distintos elementos y el fondo del decorado, los movimientos que sugiere la imagen, el encuadre, los colores, la situación y lo que evoca...
- ¿Describe al gato? ¿Qué hace y en qué situación se encuentra? ¿Es normal que los edificios detrás de él estén rodeados de agua? ¿Es realista?
- ¿Qué significa el título de la película FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR? Pregúntales por la elección del título.

*A partir de la información recopilada, puedes pedir a los niños que formulen hipótesis sobre la película que van a ver y que justifiquen sus respuestas. Tras analizar la información, pídeles que consulten la sinopsis de la película y la comparen con sus deducciones.*

#### 5. DIRECTOR GINTS ZILBALODIS

Nacido en 1994, Gints Zilbalodis se apasionó rápidamente por la animación. Fan de Conan, hijo del futuro, de Hayao Miyazaki, también le fascinan las películas de Satoshi Kon, Brad Bird y la animación stop-motion de Henry Selick. Lejos de limitarse al cine, también explora la representación cinematográfica en el mundo de los videojuegos. En 2015, el joven director letón comenzó a trabajar en "Elsewhere", un proyecto gigantesco que está realizando solo. Aunque el proceso es especialmente tedioso y lento -le llevó 6 años de trabajo-, da a Gints total libertad creativa. El joven de 21 años trabaja sin guión gráfico, y busca los mejores ángulos para utilizarlos en sus tomas, llevando su cámara virtual al interior de los plató. En 2024, con sólo 30 años, Gints Zilbalodis volvió a hacerlo con FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR. Esta vez, el director letón estuvo acompañado por un equipo que le permitió ampliar aún más los límites estéticos y técnicos.



## II. SOLIDARIDAD Y ECOLOGÍA

### 1. ASOCIACIONES, SIMBIOSIS Y APOYO MUTUO: ANIMALES QUE NO SON TAN SALVAJES

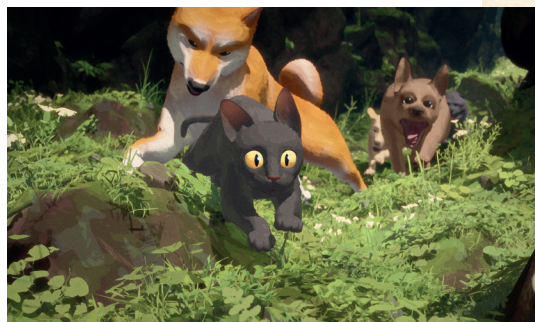
Lo que diferencia a FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR de otras películas de animación con animales es su enfoque casi naturalista de las relaciones entre sus personajes. Gints Zilbalodis describe, sin empalagos, interacciones entre especies guiadas por el interés y la ayuda comunes. Este enfoque singular nos incita a cuestionar nuestras representaciones de la naturaleza salvaje y despiadada: ¿y si, por el contrario, la ayuda mutua estuviera presente en el corazón de los ecosistemas naturales?

Todos los seres vivos mantienen relaciones beneficiosas con otros individuos. Esto queda claro desde la escena inicial de FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR, con la pequeña manada de perros que persigue a nuestro héroe, y en numerosas otras ocasiones con el clan de serpientes o el grupo de lémures.

¿Lo sabías? Una bandada de pájaros que vuelan en la misma dirección se llama "nube".

¿Lo sabías? En estado salvaje, los lémures pueden vivir en grandes grupos de hasta 30 individuos.

Tenga en cuenta que cuando hablamos de individuos, también nos referimos a representantes de especies animales tan imponentes como los cachalotes o la "gran ballena", por ejemplo, sino que también incluyen organismos intermedios como bacterias y virus. De hecho, algunos científicos creen que las relaciones mutuamente beneficiosas, como la simbiosis, están en el origen mismo de la aparición y el desarrollo de la vida en la Tierra. A escalas muy diferentes, pues, existen muchos tipos distintos de lo que podríamos llamar "ayuda mutua".



La **simbiosis**, por su parte, describe una interacción duradera e íntima entre dos organismos. Nuestro aparato digestivo, por ejemplo, alberga el microbiota intestinal: un conjunto de miles de millones de bacterias, virus, parásitos e incluso hongos diminutos. Todo este pequeño mundo desempeña un papel esencial en la digestión, la asimilación eficaz de nutrientes y la protección frente a determinadas enfermedades.

A una escala más fácil de observar, el **mutualismo** corresponde a la asociación de individuos de especies diferentes en una interacción que aporta beneficios a cada uno de los individuos. Lo interesante aquí es que la supervivencia de los distintos individuos no depende de esta interacción. Y eso es exactamente lo que ocurre en FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR, ya que nuestra extraña tripulación se ayuda mutuamente durante un viaje, pero al final cada uno sigue su camino. La supervivencia de cada una de las especies representadas el gato, el perro, el lémur, la serpiente no requiere que trabajen juntos a largo plazo.

El ejemplo más popular de esta interacción se describió en la película de animación "Buscando a Nemo", en la que el pequeño pez payaso y su papá viven en una anémona. Lo que es menos conocido es que el cuerpo del pequeño pez payaso está cubierto de una mucosidad protectora que le protege del veneno de la anémona. A cambio del refugio que les ofrece la anémona, Nemo y su padre actúan como señuelos para atraer a las presas hacia la anémona... pero esto no se explica en la famosa película de animación.

*¿Lo sabías? A lo largo del tiempo, los humanos también han desarrollado relaciones mutualistas con otras especies. Por ejemplo, se sabe que los pájaros de la familia del Indicador, que viven en África tropical, guían a los humanos hasta las colonias de abejas para aprovechar la cosecha de miel.*

Por último, el comensalismo se produce cuando los individuos de una especie se benefician de la interacción con otra especie sin perjudicarla. Algunas aves, por ejemplo, construyen sus nidos con el pelo de otros animales. Sin embargo, el ejemplo más conocido de este tipo específico de ayuda mutua se denomina *foresis*. Esta palabra bastante complicada describe una interacción entre dos individuos que implica transporte. Una interacción clásica en la rémora, un pequeño pez con una ventosa que se aferra a los costados de los tiburones. Muy práctico. Cuando no hay tiburones cerca, la rémora puede adherirse a rayas o incluso tortugas, para un viaje más tranquilo.



*En su opinión, ¿podemos hablar de foresis cuando el pájaro de la película lleva a nuestro pequeño gato?*

En biología, la noción de altruismo se utiliza cuando la propia supervivencia de un grupo de individuos depende de la participación de cada uno de sus miembros. El ejemplo más conocido es, por supuesto, la colonia de hormigas, formada por cientos de insectos que parecen formar un único organismo. Aquí no hay consideraciones morales: la hormiguita probablemente no realiza conscientemente una serie de buenas acciones. En cambio, lleva a cabo una serie de acciones que, aunque le cuestan individualmente, al final redundan en un beneficio colectivo.

Al elegir representar a representantes de distintas especies, unidos ante la catástrofe, de entre todas estas formas de ayuda mutua animal, el director llama nuestra atención sobre la necesidad de una colaboración integradora, haciendo caso omiso de las diferencias. Parece bastante claro que estos animales son una alegoría de los diferentes pueblos del mundo. Al mostrarnos que incluso los animales pueden unirse, aunque sea por poco tiempo, para superar una prueba, Gints Zilboladis cuestiona nuestra propia capacidad como especie humana para unirnos ante los retos medioambientales a los que nos enfrentamos.

Por ello, los científicos observan toda una serie de relaciones de ayuda dentro de una misma especie, como cuando las leonas cazan juntas, por ejemplo, pero también dentro de especies diferentes. Aunque estas relaciones existen en la naturaleza, su interpretación por el ser humano ha sido objeto de debate durante mucho tiempo.

## 2. LA LEY DE LA SELVA: UNA CONSTRUCCIÓN HUMANA

Cuando en 1859 se publicó la obra fundamental de Charles Darwin, "El origen de las especies", muchos pensadores hicieron suya la teoría, que explica el origen y el funcionamiento de los seres vivos. Marx, Engels y Freud intentaron adaptar la teoría de Darwin a sus propias visiones de las relaciones humanas, la política y el mundo social. Los pensadores socialistas también criticaron el "darwinismo social", una extrapolación de la teoría darwiniana según la cual las relaciones humanas se regirían esencialmente por una lucha de todos contra todos y una competencia exacerbada entre los individuos.

La teoría de Darwin fue duramente criticada por transponer el funcionamiento de la sociedad capitalista y competitiva victoriana a sus observaciones de los seres vivos y el mundo animal.

Al mismo tiempo, pensadores libertarios y anarquistas como Élisée Reclus y Pierre Kropotkin propusieron enriquecer la teoría darwinista buscando en sus observaciones naturalistas una fuerza distinta de la competencia. Kropotkin, intelectual ruso, estudió el comportamiento animal en Siberia oriental. En este entorno hostil, observó muchos ejemplos de cooperación, como se describe en el capítulo anterior.

Recopila y registra numerosos ejemplos: hormigas que comparten su comida a medio digerir con cualquier miembro que se la pida; caballos que, durante la ventisca, se pegan para protegerse del frío; pelicanos que, cada día, recorren 45 km para alimentar a sus crías ciegas e incluso hordas de pequeñas ratas que unen sus fuerzas para saquear las reservas de comida de los aldeanos locales.

En FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR, hay pruebas de cooperación entre individuos de la misma especie, como en el caso de la barca de los lémures, cargada de objetos brillantes saqueados de viviendas desiertas. La fuerza de los grupos de animales también queda claramente demostrada en el clan de las serpientes. Y es porque el grupo de aves es fuerte y está muy unido que la exclusión de uno de sus miembros parece tan dramática. Nuestra pequeña tripulación de animales se reúne a bordo del barco y recrea una forma de apoyo mutuo, pero al principio pertenecen a grupos claramente identificados. Es interesante observar que sólo el gato es un animal verdaderamente solitario. Todos los demás animales de la pantalla se enfrentan en un momento u otro a un grupo de sus congéneres, lo que crea tensión y pone de relieve la fuerza de la atípica alianza entre estos extraños náufragos.





Además, Kropotkin es categórico: "vemos que los mejor adaptados son sin duda los animales que han adquirido hábitos de ayuda mutua. Tienen más probabilidades de sobrevivir". Y, por supuesto, si esta observación es indiscutible en el reino animal, se traslada con toda naturalidad a las sociedades humanas.

La forma en que se observan e interpretan los fenómenos naturales puede llevar a conclusiones muy diferentes, dependiendo de las ideas de los seres humanos que los observan. En la época de Darwin, por ejemplo, el progreso tecnológico, la rápida industrialización y los avances científicos llevaron a muchos pensadores a intentar justificar modelos más o menos desiguales de organización social mediante la observación de los llamados fenómenos naturales.

Gints Zilbalodis, en cambio, toma el ejemplo del mundo animal y evita una visión moralizante. Los perros persiguen al gato al principio de la película, las serpientes se enzarzan en una violenta pelea que acaba con la exclusión de una de ellas, y los lémures son egoístas y ladrones. Y esta precisión naturalista y sin artificios refuerza el mensaje de la película al matizar nuestra visión del mundo salvaje. Lo que realmente cuenta son los momentos en los que nuestra pequeña tripulación se une. En cuanto nuestros incipientes marineros se separan, los destinos individuales parecen desvanecerse.



Es evidente que la forma en que se observan e interpretan estos fenómenos naturales puede llevar a conclusiones muy diferentes en función de los objetivos ideológicos de las personas implicadas.

Las dinámicas de ayuda mutua o, por el contrario, de competencia entre individuos han sido a menudo fuertes motores narrativos en la ficción y el diseño. Y un género en particular nos permite explorar estas relaciones interindividuales en un escenario a menudo desprovisto de toda estructura social: La ficción postapocalíptica.

### III. UNA PELÍCULA POSTAPOCALÍPTICA (4º Y 5º DE PRIMARIA: DE 9 A 12 AÑOS)

#### 1. BREVE HISTORIA DEL GÉNERO

El género postapocalíptico es, de hecho, un subgénero de la ciencia ficción que describe la vida tras una gran catástrofe de diversa índole que ha provocado la caída de la civilización.

Lo postapocalíptico se encuentra, pues, en la confluencia de dos grandes movimientos: el final de una época y el comienzo de otra. En *FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR*, estos escenarios abandonados, vacíos de seres humanos, permiten intuir rápidamente que algo ha llegado a su fin. Los lugares desiertos dan paso a otra historia, con otros personajes, en este caso animales.

El escenario postapocalíptico suele estar marcado por una especie de caos, y las relaciones de dependencia, interés, poder y amor que unen a los personajes se exageran. Son estas relaciones de dependencia las que constituyen el núcleo de *FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR*: en medio de un mundo en plena catástrofe, nuestro pequeño grupo de animales intenta recrear juntos una apariencia de estabilidad.

Aunque el género postapocalíptico suele remontarse a la primera mitad del siglo XIX con las obras de Mary Shelley *Frankenstein* y Julio Verne, el género empezó a desarrollar arquetipos que nos resultan familiares a partir del periodo de entreguerras. El género reflejaba los grandes temores que atormentaban el imaginario colectivo de las sociedades occidentales. La agitación y/o la destrucción del mundo dejaban espacio a la imaginación de un mundo nuevo, terrorífico o deseable. Esta convulsión radical y a menudo brutal da a los autores una gran libertad para inventar y describir el mundo que le sigue. *FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR* se distingue del canon del género por su ausencia total de seres humanos. Sin embargo, el hecho de que queden muchos rastros de presencia humana permite al director justificar la utilización por los animales de multitud de artefactos: barcos, objetos. De forma más sutil, *FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR* parece hablar a través de sus personajes no humanos, a la manera de una fábula de La Fontaine, de un posible modelo de futuro: viviendo juntos.

De este modo, el relato postapocalíptico se acerca a la utopía. El director nos hace vislumbrar la realidad y la sabiduría de unas relaciones solidarias constreñidas por el cataclismo. Y aunque nunca se ve a ningún ser humano en pantalla, quizá sean las relaciones humanas las que, de hecho, se examinan negativamente a lo largo de la película.



La crítica al progreso y las advertencias sobre los peligros de la tecnología son temas recurrentes en el género. Las décadas de 1960 y 1970 marcaron un punto de inflexión en la ciencia ficción postapocalíptica. Los problemas de la superpoblación, el consumo excesivo, la contaminación y la sobreexplotación de los recursos naturales impregnaron las sociedades occidentales, y los escritores de ciencia ficción se apropiaron plenamente de estos temas, acompañando a su manera las incipientes luchas ecológicas. Desde principios del siglo XX se ha producido un notable aumento de las obras que abordan los accidentes technoindustriales y el colapso medioambiental.

En ciertos aspectos, FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR parece inscribirse en esta tradición: la subida de las aguas, que nunca se explica, podría ser un efecto secundario de las actividades humanas, y se nos recuerdan las consecuencias del calentamiento global, por ejemplo. La naturaleza ocupa un lugar central en la película: una naturaleza exuberante, casi idílica, desaparecida bajo las aguas. Este entorno natural, antaño hogar de las especies que vemos en pantalla, disminuye rápidamente a medida que avanza la película, escenificando esta emergencia, esta reducción física del territorio - cuando nuestro pequeño héroe desnudo se encuentra acorralado por las aguas en lo alto de una estructura monumental, por ejemplo. La subida de las aguas puede interpretarse de varias maneras. En particular, puede verse como una alegoría de la artificialización de la tierra y la reducción de los espacios naturales por la actividad humana.

No cabe duda de que FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR tiene un mensaje ecologista, los problemas relacionados con el agua son numerosos y la explicación más realista de la subida del nivel del mar que estamos presenciando actualmente en todo el mundo es el deshielo del casquete glaciar de Groenlandia y del casquete polar antártico.

### ¿Cuál crees que es la causa de que las aguas suban en caudal?

Aunque el género postapocalíptico ha tocado muchas de las ansiedades y temores de la sociedad contemporánea, desde las guerras mundiales e incluso las amenazas extraterrestres hasta la amenaza nuclear, la pandemia es el gran temor del siglo XXI. Así lo confirma la creciente popularidad del zombi casi siempre el resultado de mutaciones de un virus incontrolable desde la década de 2000: en películas, series de televisión y videojuegos, el zombi se ha convertido en un personaje clave de la cultura pop.

La ficción postapocalíptica es, pues, una narrativa nacida de la catástrofe, aunque la temporalidad de esta catástrofe difiera de una obra a otra. FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR nos sumerge en el corazón mismo del acontecimiento, aunque -y esto es lo que hace que la película sea tan original- el mundo parezca ya desierto de toda presencia humana. Y esta presencia humana pasada se materializa, por supuesto, en numerosas ruinas...



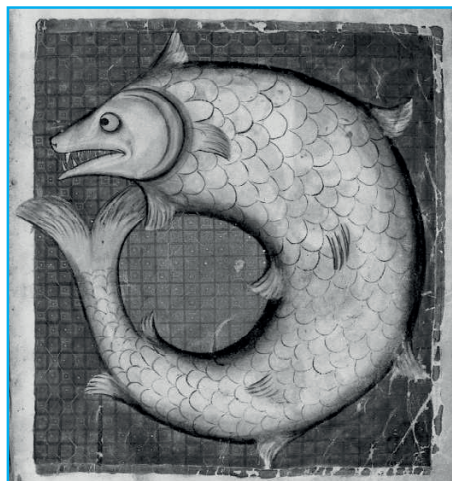
## 2. UNA ESTÉTICA DE LAS RUINAS

FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR representa un mundo abandonado por el hombre, en el que la naturaleza ha reclamado sus derechos. Un mundo verde, cubierto de vegetación, en el que la presencia humana sólo queda sugerida por edificios abandonados y ciudades en ruinas. Aquí, La piedra está carcomida por el musgo y la hiedra trepa por las fachadas. Elemento arquetípico del género postapocalíptico, la ruina es un escenario ideal, sobre todo en el mundo de los videojuegos. Abre multitud de rutas alternativas e invita a la exploración.

La película utiliza una estética romántica, en la que las ruinas se funden con gracia en un paisaje salvaje y apacible, acogiendo la mirada del espectador invitándole a soñar despierto. Y es la naturaleza fragmentaria de las ruinas lo que hace posible este ensueño. Las ruinas permiten visualizar los vestigios de un pasado y liberarse así de explicaciones y, en FLOW . Estos edificios abandonados y mudos nos dan pistas de lo que hubo antes, de lo que fue antes. desastre. Extrañeza, la tradición arquitectónica de estas ruinas, a menudo a menudo monumental, parece tomar prestado de estatuas antiguas y arquipagodas asiáticas y tecturas y cas. En claro que en esta civilización lo mismo ocurre con el mundo imaginario. En una lectura ecologista de la película, la ruina también marca el final del progreso humano, el momento en que la artificialización de la tierra se detiene.

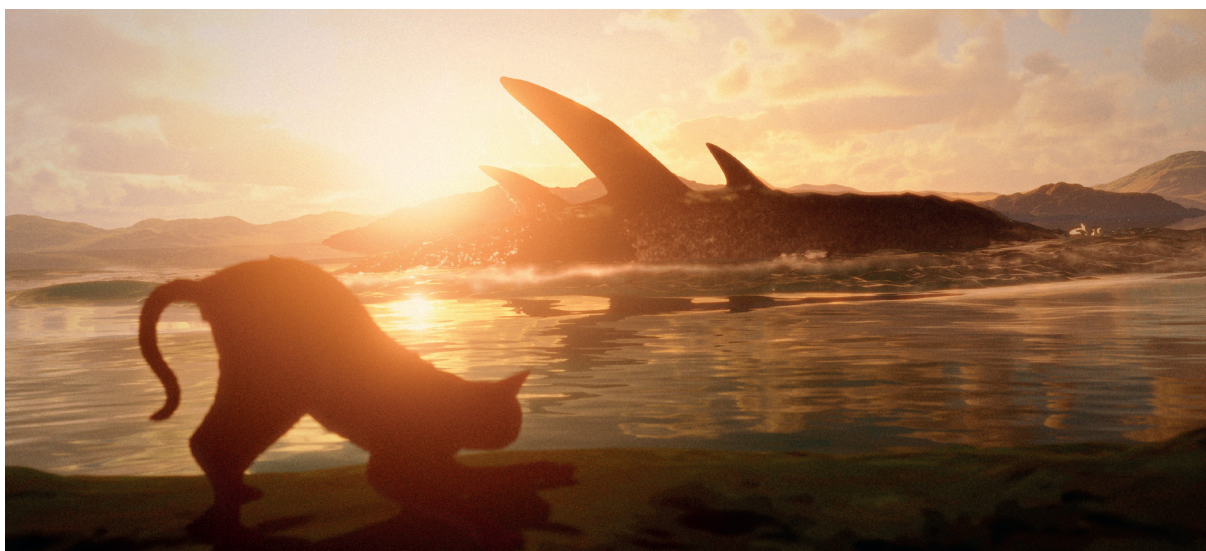
### 3. LEVIATÁN, LEYENDAS Y SIGNIFICADO

Aunque FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR está poblada por muchas criaturas familiares, hay una que nunca se ha visto en libertad. Una criatura marina de proporciones irreales, una auténtica serpiente marina gigante, que sin embargo se mueve por la película con una gracia extraña, sutil y discreta. Como habrás adivinado, estamos hablando del leviatán. Esta criatura mitológica desempeña un papel clave en el desarrollo de la historia, no sólo por sus intervenciones semiorcas y salvavidas, sino también por su importantísimo significado simbólico.



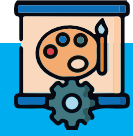
Serpiente marina destructora, las primeras huellas del Leviatán se encuentran entre los fenicios, que lo utilizaban para representar una forma de caos primitivo. Luego se menciona en el Antiguo Testamento, donde la palabra hebrea para Leviatán significa "enrollado" o "retorcido", lo que explica su representación gráfica. A menudo aparece en la arquitectura religiosa medieval. Descrito unánimemente como una criatura marina, los marineros medievales solían confundirlo con ballenas y cachalotes. A primera vista, el leviatán de FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR podría confundirse con una ballena muy grande. Pero según el lugar y la época, otras personas pueden haberlo descrito de formas que lo acercan a otros animales acuáticos, como el cocodrilo en el antiguo Egipto. En cualquier caso, el Leviatán es motivo de preocupación. Sobre todo, porque se dice que su boca es una puerta que conduce directamente al inframundo. Considerado una criatura del Apocalipsis, será liberado en el Juicio Final.

Es esta presencia del leviatán la que también nos informa simbólicamente de la naturaleza del cataclismo en curso. Se ha alcanzado un punto de ruptura, y la gigantesca criatura subraya la dimensión absolutamente extraordinaria de los acontecimientos que se desarrollan ante nuestros ojos.



Es interesante observar que Gints Zilbalodis utiliza su Leviatán como una carta de juego, salvando a nuestro pequeño héroe de un trágico final en varias ocasiones. De este modo, representa un poder casi divino, y su tamaño colosal lo distingue del bestiario clásico. El Leviatán pertenece definitivamente al mundo de lo maravilloso y destaca por su presencia irreal en la descripción naturalista de las especies presentes en la película. Su agonía al final de la historia

parece significar una vuelta a la normalidad. Sin embargo, una pequeña sorpresa aguarda a los espectadores al final de los créditos, cuando el leviatán reaparece nadando en el océano. Este brevísimo plano, en forma de guiño, confirma la dimensión sobrenatural de la criatura e interroga al espectador sobre el verdadero desenlace de esta historia. ¿Ha vuelto el agua? ¿Sobrevivió nuestra pintoresca tripulación a esta nueva catástrofe? Todas estas preguntas siguen sin respuesta, flotando suavemente en las agitadas olas de un océano ahora infinito.



### TALLER: ¡DIBUJA UN MONSTRUO APOCALÍPTICO!

Al igual que Leviatán, tú también puedes diseñar tu propio monstruo mítico. Puedes inspirarte en muchas criaturas de la literatura antigua o de relatos bíblicos. No dudes en definir su hábitat natural (aire, fondo marino, bosque) y sus poderes especiales. Y aún más importante: encuentra un significado simbólico para esta criatura: ¿representa la destrucción? ¿O la renovación?



#### 4. EL BARCO, UN PERSONAJE EN SÍ MISMO

En la película *FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR*, el barco es casi un personaje en sí mismo, que asume un importante papel simbólico, onírico y espiritual. Como vehículo preferido para las almas errantes, el barco y su conductor, el barquero ocupa un lugar importante en muchas mitologías. Pensemos en Caronte, que en la mitología griega lleva a los muertos a través del río Estigia, estableciendo el vínculo entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Los muertos tienen que pagar a Caronte por su travesía, razón por la cual los antiguos griegos eran enterrados con una moneda en la boca. Y no crean que la travesía fue fácil para nuestros pobres muertos, ya que también tuvieron que remar bajo la mirada severa de Caronte, que se limitaba a dirigir la barca.

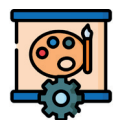
En el antiguo Egipto, el dios Ra viajaba entre el día, el mundo de los vivos, y la noche, el reino de los muertos, en dos barcos, el mandjet y el mesektet.

De este modo, el barco también acompaña el paso de un mundo a otro, del antes al después de la catástrofe.

En la película, el frágil esquife, único refugio que ofrece protección a los animales náufragos, es un lugar de encuentros y experimentos, donde las especies tendrán que cohabitar para sobrevivir. A bordo del barco, cada animal tiene su propia función: el pájaro dirige el timón, el lémur se convierte rápidamente en el vigía designado, el capibara es la nodriza y el gato negro actúa como nexo entre todas estas especies, mientras que los perros asumen obedientemente su papel de espumógenos. El barco también se convierte en el hilo narrativo, llevando a nuestros personajes a través de paisajes en forma de niveles de videojuego, donde sólo quedan vestigios de la civilización humana. Como un oasis, ofrece momentos de descanso a nuestros animales, que disfrutaban de un poco de sombra y de una relativa estabilidad en medio del caos.

También recuerda al Arca de Noé, que, según la Biblia, es un barco construido por orden de Dios para salvar a Noé, su familia y una pareja de todas las especies animales del Diluvio que se avecinaba. En *FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR*, el arca se convierte en un refugio para las especies, permitiéndoles sobrevivir a la crecida de las aguas.

*TALLER. Dibuja tu propio barco: ¿qué especie te gustaría salvar de una inundación?*



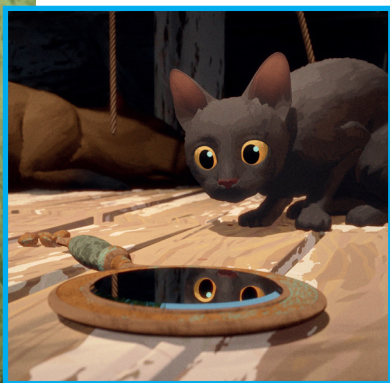
## IV. UNA FÁBULA NATURALISTA (PRIMARIA: DE 6 A 12 AÑOS)

### 1. ANIMALES NO ANTROPOMORFOS: NATURALISMO (4º Y 5º DE PRIMARIA: DE 9 A 12 AÑOS)

Lo primero que sorprende de FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR es la decisión de crear animales naturales. Lejos del antropomorfismo tan apreciado por Disney y sus animales de comportamiento y palabras similares a los humanos, FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR presenta animales hiperrealistas: el gato maúlla y toma el sol; el perro mueve la cola cuando está contento, vive en manada; el capibara duerme mucho; el lémur es territorial; los pájaros machos son dominantes, etcétera. La película se inspira en la naturaleza en toda su complejidad, y a veces incluso en su crudeza. Coqueteando con los límites del documental sobre la vida salvaje, la película se inscribe claramente en una estética naturalista. En efecto, aquí son la naturaleza salvaje y los animales en su descripción más pura los que dominan la pantalla y crean la narración.

#### ¿Qué entendemos por naturalismo?

El naturalismo es un movimiento artístico surgido en la segunda mitad del siglo XIX con el objetivo de representar la naturaleza tal y como es, sin exageraciones ni escenografías. Procedente del movimiento realista y opuesto al romanticismo, adoptó sus técnicas centrándose en una representación auténtica y sin guiones de la naturaleza. El naturalismo relega al hombre a un segundo plano y da protagonismo a la naturaleza y a los animales.



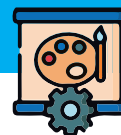
#### Explicar el antropomorfismo a los alumnos 1º, 2º y 3º de primaria

El antropomorfismo es el proceso de atribuir sentimientos, pasiones, acciones y rasgos de carácter humanos a cosas que no lo son: objetos y animales, por ejemplo. Desde las fábulas de La Fontaine hasta Wall-E, el antropomorfismo se utiliza habitualmente en la ficción para abordar temas sociales controvertidos, por ejemplo, pero también para facilitar que los espectadores se identifiquen con un personaje no humano. Walt Disney era muy consciente del poder de este proceso cuando creó su mítico personaje Mickey, un ratón que habla y camina sobre dos patas. Este enfoque artístico también sirve para que los dibujos sean más expresivos que realistas. Con FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR, el director consigue combinar realismo y sensibilidad para dotar a sus personajes de una amplia paleta de emociones, jugando con los límites del antropomorfismo.

mo y sensibilidad para dotar a sus personajes de una amplia paleta de emociones, jugando con los límites del antropomorfismo.

### TALLER: CREA UN DIBUJO REALISTA DE UN GATO Y UN GATO ANTROPOMORFO AL LADO, ¡Y COMPÁRALOS!

¿Qué actitud adopta el gato realista / cuál es su postura / su comportamiento? ¿Qué emociones tiene el gato antropomorfo / lleva ropa, etc.?





## 2. UNA HISTORIA SIN DIÁLOGOS (PRIMARIA: DE 6 A 12 AÑOS)

*Pregunte a los alumnos por qué la película no tiene diálogos.*

*¿Qué aporta esto a la historia?*

*¿Conocen alguna otra película sin diálogos?*

La película no tiene diálogos, sobre todo para acercarse lo más posible a la naturaleza. Los animales no hablan en la vida real. Sin embargo, la película dista mucho de ser silenciosa. La música desempeña un papel clave en la historia, creando una atmósfera única: el espectador alterna momentos de éxtasis, miedo y alegría. La música impulsa la imagen y la acción toma forma, por ejemplo, al principio de la película, cuando oímos el sonido del agua a lo lejos, dándonos la impresión de que está a punto de producirse un cataclismo. Los efectos sonoros también son muy importantes: aunque los animales no hablan, tienen capacidades cognitivas: maúllan / ladran / sisean / gruñen / gritan. Toda una gama de emociones que dan a los animales un sentido de humanidad. En FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR, el director da gran importancia al sonido extradiegético. Acentúa las emociones de los personajes, sumergiéndonos en una atmósfera tensa y poética a la vez.



### 3. SIMBOLISMO DEL GATO NEGRO (PRIMARIA: DE 6 A 12 AÑOS)

En *FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR*, el protagonista es sin duda el gato negro. Pero, ¿sabes su significado?

El gato negro siempre ha estado asociado a mitos y creencias, mucho más que el perro. Su aire misterioso, sus ojos que pueden ver en la oscuridad, su aspecto sigiloso y silencioso, su asociación con la magia y la brujería lo han convertido en una criatura a veces admirada, a veces temida o incluso cazado, según la época y la cultura.

En el antiguo Egipto 2000 a.C., los egipcios veneraban a los gatos. Se le veía como un protector y se le consideraba como la encarnación de Bastet, la diosa con cabeza de gato que protegía de los malos espíritus y las enfermedades. En el Antiguo Egipto, los gatos tenían derecho a un entierro y eran momificados, igual que los hombres.

En Japón, los gatos son sinónimo de buena suerte. Prueba de ello es esta figurita que se ve a menudo en los restaurantes japoneses un pequeño gato dorado con orejas rojas y una pata levantada, el *Maneki-neko*. Se supone que trae prosperidad y buena suerte. Se dice que si tiene la pata derecha levantada, favorece el dinero, mientras que la izquierda favorece la amistad.

Pero durante la Edad Media, el gato negro tenía mala reputación. En Europa, se le asoció rápidamente con el diablo y las brujas, con quienes compartía magia negra y hechizos. Se decía que ver un gato negro el primer día del año significaba un año de desgracias.

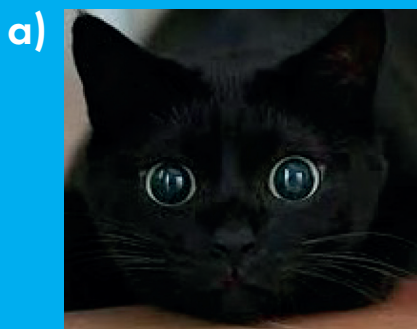
Hay, sin embargo, algunas creencias más felices en torno al gato negro. Los celtas lo consideraban un amuleto de la buena suerte, y cualquiera que matara a un gato incurría en 17 años de infortunio. También se decía que los gatos tenían 9 vidas. ¿Lo sabías? Los orígenes de esta creencia son inciertos, pero se atribuye a los egipcios o a los hindúes. Según los egipcios, los gatos poseían poderes divinos como la inmortalidad. Su capacidad para sobrevivir a caídas de varios metros sin duda un papel en la creación de estas leyendas.

En *FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR*, nuestro gato negro tiene sin duda varios significados. En las primeras imágenes de la película, nos paseamos por un jardín lleno de estatuillas de gatos, como si las estatuas fueran venerados y admirados. Por ejemplo, la monumental estatua de gato que domina el paisaje y se convierte en el último refugio terrenal para nuestro pequeño héroe. En la película, el gato negro es más sinónimo de suerte, ya que sale airoso de cualquier situación, se cae, se ahoga, se desliza y parece ser la mascota de un extraño grupo de supervivientes. Para el gato negro es también un presagio de fatalidad, y desde el principio de la película es un desastre natural que invade el paisaje.



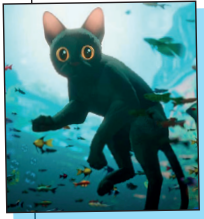
#### 4. TALLER: COMPRENDER LAS EMOCIONES DE LOS GATOS (1º, 2º Y 3º DE PRIMARIA: DE 6 A 9 AÑOS)

El gato de FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR se presenta como el personaje principal del grupo de supervivientes. A lo largo de la película, guía al grupo y la historia, y se ve arrastrado a una gran variedad de situaciones. El gato se expresa en su mayor parte a través de sus movimientos corporales y posturas. Sin embargo, la aparente sencillez física del personaje permite al espectador identificarse con la película y las emociones que atraviesan a su protagonista.



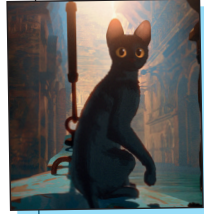
- a. El gato está juguetón, con las pupilas redondas
- b. El gato está tranquilo y relajado, tiene los ojos medio cerrados, los bigotes bajados, las orejas están inclinadas hacia delante.
- c. El gato parece confuso o triste: a veces el gato no sabe realmente cómo se siente ante una situación o un entorno.
- d. Los gatos felices mantienen las orejas erguidas. Pueden parpadear o tener los ojos medio cerrados. Sus bigotes se aflojan y relajan y pueden empezar a ronronear.
- e. El gato parece agresivo y enfadado, echa las orejas hacia atrás y endereza los bigotes.

# ¿Sabías que...?



## Un director gatuno

Como su gato protagonista, Zilbalodis también tuvo que aprender a colaborar para sacar adelante su película. Y es que el director estaba acostumbrado a producir sus trabajos de forma independiente (todo lo hacía solo: dirección, animación, composición de la banda sonora...). Flow, sin embargo, ha sido un proyecto que ha requerido el trabajo en equipo de 50 personas. Por ello, se ha visto obligado a habituarse a nuevas dinámicas productivas, como el hecho de comunicar cada nueva idea que le venía a la cabeza para la película. **Y tú, si te vieras que identificar con alguno de los animales del film. ¿cuál sería y por qué?**



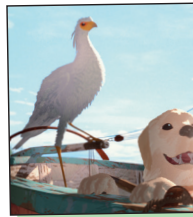
## Una experiencia inmersiva

Si en algún momento te sientes más adentro de la película de lo habitual... ¡es normal! Elementos como el movimiento constante de la cámara, la puesta en escena y la alternancia entre los planes íntimos y panorámicos contribuyen a crear esta sensación de espacio envolvente, ¡como si te encontraras al otro lado de la pantalla!



## Un mundo inventado

Zilbalodis no se inspiró en ningún lugar concreto del mundo para crear los paisajes de la película, sino que el entorno es el resultado de una mezcla de varias influencias con las que quería transmitir una atmósfera inquietante y extraordinaria. Así pues, tanto el diseño paisajístico como la forma en la que la narrativa nos aproxima a este, tienen el objetivo de transmitirnos sensaciones y conectarnos con las emociones del gato. **¿Qué te transmiten los paisajes de la película? ¿Has sabido ver cómo se sentían los personajes en cada momento?**



## Unos animales muy humanos

A pesar de ser animados, los animales de Flow son tan naturales como en la vida real. Y aunque no tienen actitudes o expresiones antropomórficas, nos parecen, por momentos, muy humanos. Todos ellos, a su manera, deciden unirse para enfrentarse a los peligros del nuevo mundo que los rodea. Su transformación individual y grupal se hace evidente en las situaciones en las que es necesaria la acción conjunta, como tomar decisiones o protegerse unos a otros. **¿Crees que la fraternidad animal de Flow sería posible en la vida real? ¿Por qué? ¿Y si no hubiera personas?**



# Para después del cine...

## Los personajes

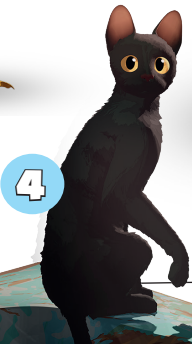
¿Sabrías decir cómo son los animales de la película? Relaciona los diferentes personajes con las personalidades descritas en los globos.



1



3



4



5

Defiende y cuida al gato, aunque que eso suponga el rechazo de sus iguales.

Es juguetón y desde el principio quiere ir en grupo. Es fiel, cariñoso e inteligente.

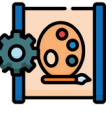
Es solitario y teme el agua. No le hace mucha gracia pero al final aprende a funcionar en equipo.

Es independiente pero nunca dice que no a nuevos acompañantes. Duerme mucho.

Es inquieto pero tiene un gran sentido de pertenencia. Le gusta coleccionar objetos bonitos.

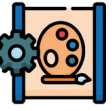


Flow



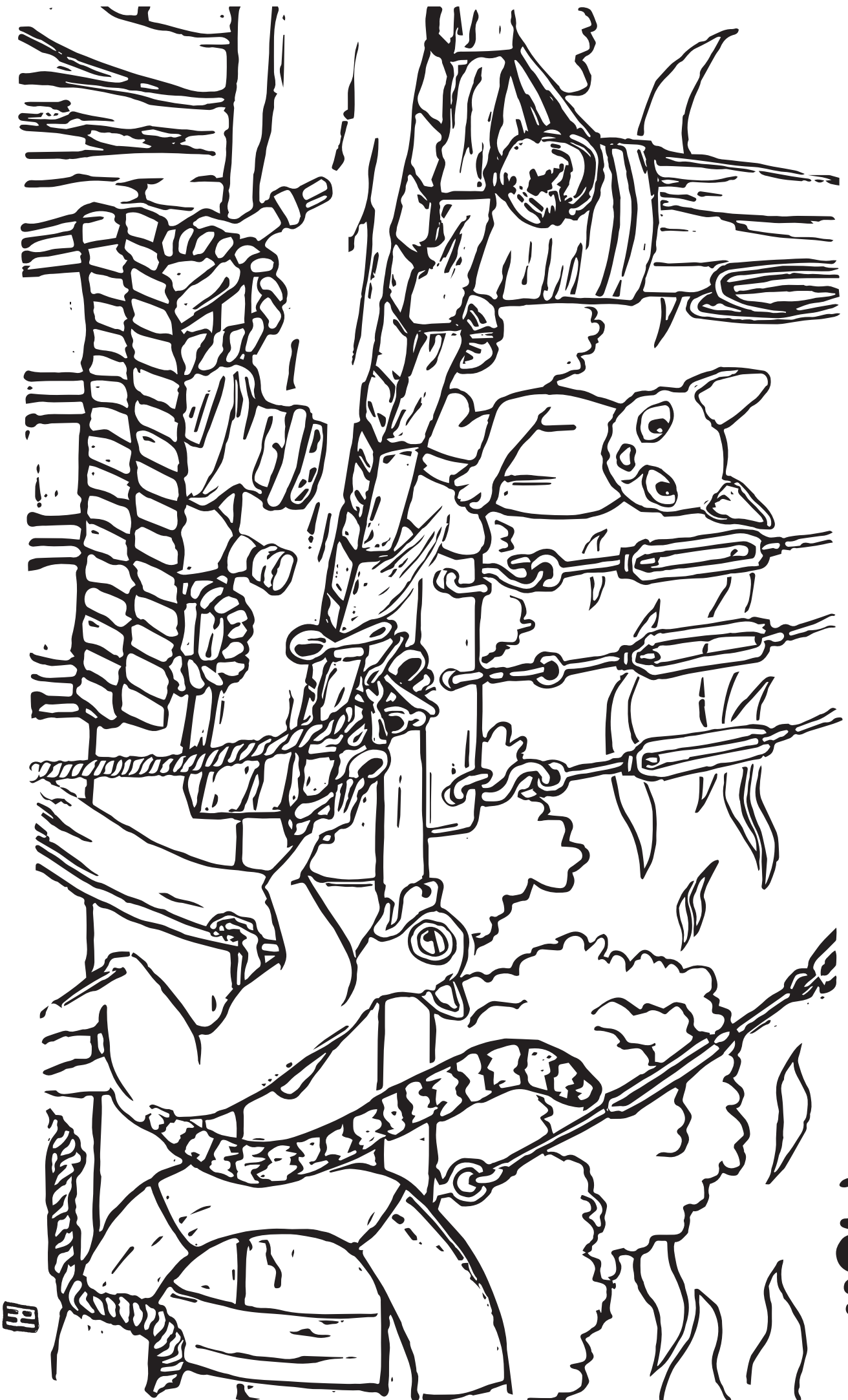
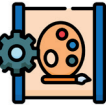
Flow





Flow





Flow







Flow