

# FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR (Straume)

una película de GINTS ZILBALODIS



#### FESTIVAL DE ANNECY

Premio Especial del Jurado, Premio del Público, Mejor música original (Rihards Zalupe, Gints Zilbalodis) y Premio Fundación Gan a la distribución



#### PREMIOS DEL CINE EUROPEO

Mejor película de animación



#### FESTIVAL DE SEVILLA

Gran Premio del Jurado y mejor montaje (Gints Zilbalodis)



#### CÍRCULO DE CRÍTICOS DE NUEVA YORK

Mejor película de animación



#### ASOCIACIÓN DE CRÍTICOS NORTEAMERICANOS

Mejor película de animación

## SINOPSIS

Un gato se encuentra en un mundo cubierto de agua, sin aparente rastro humano. En la búsqueda de refugio, se une a un barco con animales de otras especies. Llevarse bien con ellos resulta ser un reto aún mayor que superar su miedo al agua. A lo largo de esta aventura, tendrán que demostrar su valentía y superar sus diferencias para adaptarse a la nueva situación.

## FICHA TÉCNICA

Dirección	GINTS ZILBALODIS	Fotografía	GINTS ZILBALODIS	Una producción de DREAM WELL STUDIO, SACREBLEU PRODUCTIONS Y TAKE FIVE
Guión	MATISS KAZA	Montaje	GINTS ZILBALODIS	
Producción	GINTS ZILBALODIS RON DYENS MATISS KAZA GREGORY ZALCMAN	Música	GINTS ZILBALODIS RICHARD ZALUPE GINTS ZILBALODIS	Distribuida por ADSO FILMS

## DATOS TÉCNICOS

Color		Nacionalidad:	Letonia, Bélgica y Francia	V.O.
Sonido:	Dolby Digital	Fecha de estreno:	24 de enero de 2025	
Año de producción:	2024	Duración:	83 min.	

¿Quieres hablar de cine con nosotros y contarnos lo que piensas de las películas que ves en los Renoir?

**Hablemos de cine**

**LAGranILUSIÓN**

[lagranilusion.cinesrenoir.com](http://lagranilusion.cinesrenoir.com)



[www.twitter.com/CinesRenoir](https://www.twitter.com/CinesRenoir)



[www.facebook.com/CinesRenoir](https://www.facebook.com/CinesRenoir)

  
**EUROPA CINEMAS**  
MEDIA-PROGRAMME OF THE EUROPEAN UNION

5347

Disfruta mucho más por mucho menos

Más información en nuestra página web

[www.cinesrenoir.com](http://www.cinesrenoir.com)



# FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR (Straume) una película de GINTS ZILBALODIS

## EL DIRECTOR

GINTS ZILBALODIS es un director, guionista y montador, autor de *Away*.

## RESEÑAS DE PRENSA

(Publicado en Cineuropa. Por Liga Požarska)

### “Crear una sensación de artesanía manual era crucial”

Hemos entrevistado al director de cine de animación letón para hablar sobre las inundaciones apocalípticas y los animales domésticos

A diferencia de *Away*, el primer largometraje de animación de Gints Zilbalodis, en su segunda película, **Flow**, proyectada en la sección Un Certain Regard de Cannes, el protagonista de la historia ya no está solo, y Zilbalodis tampoco. En *Away*, asumió en solitario múltiples responsabilidades creativas, como la dirección, la animación, la escritura del guion, el montaje y la composición de la banda sonora. En esta ocasión, ha colaborado con Matiss Kaža (coguiónista) y un equipo más amplio. La película, sin diálogos ni presencia humana, nos transporta a un magnífico viaje en el que una inundación obliga a un gato negro a huir y superar su miedo al agua mientras navega en un barco con otros animales.

**Cineuropa:** Al ver **Flow**, surgen varias asociaciones: con el Arca de Noé, el cambio climático, la crisis de los refugiados e incluso algún cuento popular. ¿Hasta qué punto se trata de ideas concretas plasmadas intencionadamente, y hasta qué punto es simplemente una fantasía que fluye libremente?

**Gints Zilbalodis:** Es sobre todo un flujo intuitivo de fantasía. Todo empezó con el gato. Es una criatura individualista e independiente que acepta a los demás a regañadientes. Ahora debe aprender a llevarse bien y a colaborar con otros animales. La inundación no es necesariamente una referencia a ninguna mitología específica; empezó con el deseo de mostrar el miedo del gato. Por tanto, es algo sencillo y personal, en lugar de algo grandioso o referencial. Aun así, estas inundaciones sirven como metáfora de una catástrofe que altera las rutinas diarias y nos obliga a cambiar.

### ¿Cómo se formó este grupo de animales?

El gato fue el personaje clave, y el perro le siguió poco después. Mientras abordaba los temas de la individualidad, la sociedad y la integración frente a la independencia, introduje al perro como fuerza opuesta al gato. Empieza como un seguidor ansioso, que tiene miedo a quedarse solo, pero se convierte en alguien independiente que toma sus propias decisiones. Los demás personajes surgieron a partir de esta dinámica.

### Como alguien acostumbrado a trabajar solo, ¿cómo fue trabajar en equipo para esta película?

Tuve mucha suerte. Sin embargo, el trabajo en equipo también implicaba una mayor responsabilidad organizativa y encontrar un camino común que nos llevara al objetivo deseado. Como antes hacía películas solo, este era un territorio totalmente nuevo para mí: había más de 50 personas implicadas. Una cosa es el trabajo creativo y técnico y otra muy distinta la gestión y la comunicación constante. Antes, todo lo que se me ocurría dependía solo de mí. Ahora tenía que acostumbrarme a comunicar mis ideas, que a veces son abstractas.

### Flow ofrece una experiencia visual profundamente envolvente. ¿Puedes explicarnos con más detalle tu método para lograr esta intensa sensación táctil y subjetiva?

El movimiento de la cámara y la puesta en escena fueron los elementos clave para crear la sensación de presencia. Las tomas largas y el montaje relativamente mínimo nos ayudaron a conseguirlo. Una misma toma contiene tanto primeros planos íntimos como paisajes amplios. Esto nos ayuda a captar la inmensidad y a sentir que estamos en ese entorno. La ausencia de diálogos me obligó a utilizar la cámara como principal medio artístico para transmitir profundidad emocional. Imagino un movimiento, un ritmo, y luego intento llenar ese espacio. Aunque el ritmo cambia, el movimiento es constante. Eso ayuda a sumergir al espectador en la historia. Sin embargo, es fundamental tener momentos de silencio y dejar espacio para respirar.

### El singular entorno, con sus elevados picos y una flora y fauna únicas, sugiere un mundo aparte de Letonia. ¿En qué te inspiraste para crear esta ambientación tan particular?

Es una mezcla de influencias. No se trata de un lugar concreto de nuestro planeta. Estaba decidido a evitar lo ordinario. El entorno y la atmósfera amplifican la sensación de asombro y miedo del gato. Cuando reflexionaba sobre cómo representar su ansiedad, imaginé una escena con gatos ahogándose, pero no podía dejar que este animal se ahogara. Por eso decidí utilizar estas enormes estatuas de gatos. Cuando imagino estas cosas, suelo empezar por el final y luego trabajo hacia atrás para averiguar el resto. Tal vez era el hogar de un escultor.

