

DOSSIER PEDAGÓGICO

# Flow à deriva



# ÍNDICE DE CONTEÚDOS

## I – INTRODUÇÃO

- 1 – Ficha técnica e sinopse
- 2 – Técnica de animação: um 3D único!
- 3 – Apresentação e questões pedagógicas
- 4 – Análise do cartaz
- 5 – O realizador: Gints Zilbalodis

## II – SOLIDARIEDADE E ECOLOGIA: 1º e 2º ciclos

- 1 – Associação, simbiose e apoio mútuo: animais que não são assim tão selvagens
- 2 – A lei da selva: uma construção humana

## III – UMA FÁBULA NATURALISTA: 1º e 2º ciclos

- 1 – Animais não antropomórficos
- 2 – Uma história sem diálogos
- 3 – O simbolismo do gato preto
- 4 – Atividade: compreender as emoções dos gatos

## IV – UM FILME PÓS-APOCALÍPTICO: 2º e 3º ciclos

- 1 – Breve história do género
- 2 – A estética da ruína
- 3 – O mito do leviatã
- 4 – O navio: uma personagem em si mesmo



## 1 – FICHA TÉCNICA

### ANIMAÇÃO 3D

PAÍSES: Letónia, França, Bélgica

GÉNERO: Animação, Fantasia

REALIZADOR: Gints Zilbalodis

MÚSICA ORIGINAL: Gints Zilbalodis e Richards Zalupe

DURAÇÃO: 1h23min

## SINOPSE

O mundo parece estar à beira do fim, marcado pelos vestígios deixados pela presença humana. Um gato, solitário por natureza, vê a sua casa ser destruída por uma cheia catastrófica. Encontra refúgio num barco habitado por diversas espécies, com as quais terá de colaborar, apesar das suas diferenças. Neste barco à deriva, que navega por entre paisagens místicas e inundadas, os animais terão de enfrentar os desafios e perigos de se adaptarem a um novo mundo.

## MÚSICA

Uma vez que FLOW – À DERIVA não tem diálogos, são aspectos como o som e a música que nos ajudam a seguir o ritmo do filme e a compreender o tom de cada cena. Para conseguir a atmosfera sonora desejada, Zilbalodis trabalhou com Rihars Zalupe, um compositor, produtor e percussionista letão. O estilo de Zalupe inclui uma vasta gama de formas musicais, que ele entrelaça frequentemente com música folclórica, étnica e eletrónica. A banda sonora do filme foi feita à mão e gravada com uma orquestra completa.

## 2 – TÉCNICA DE ANIMAÇÃO: UM 3D ÚNICO!

FLOW – À DERIVA é, acima de tudo, uma história. Gints Zilbalodis realizou sozinho a sua anterior longa-metragem, AWAY – A VIAGEM, mas, desta vez, para encenar as aventuras do pequeno gato, rodeou-se de uma equipa de cerca de vinte animadores. Com cada animador capaz de animar 2 segundos de filme por dia, não seria preciso muito tempo para desenvolver este projeto de longa-metragem de 85 minutos. Mas onde o processo criativo de FLOW – À DERIVA realmente brilha é na sua própria conceção.

O realizador começou por criar todo o seu mundo em 3D, trabalhando como se estivesse num cenário de videojogo, ao criar relevos, desenhar estruturas, edifícios e outras estátuas, antes de colocar as suas personagens virtuais e câmaras neste ambiente artificial. Esta técnica permite os movimentos de câmara típicos dos videojogos, especialmente nas sequências de ação. Foi dada especial atenção à animação dos animais, para tornar todos os seus movimentos tão realistas quanto possível. Estes movimentos foram meticulosamente estudados e baseados em gravações de vídeo feitas em casa com cães e gatos, e no jardim zoológico com os outros animais. É de realçar que os planos são muitas vezes longos, estando em conformidade com a dimensão contemplativa e imersiva do filme.



### 3 – APRESENTAÇÃO E QUESTÕES PEDAGÓGICAS

Este dossier pedagógico destina-se a professores, mas também a qualquer adulto que se interesse pelo filme. Foi concebido como uma ferramenta de apoio e de discussão para tirar o máximo partido do filme, antes e depois da projeção, especialmente com os alunos do ensino básico.

Apresenta ideias de trabalho e de reflexão, bem como atividades lúdicas e pedagógicas destinadas a ajudar as crianças a exprimirem-se, a compreenderem a história e a desenvolverem alguns dos conceitos de FLOW – À DERIVA. Questões pedagógicas fundamentais, que darão aos professores a oportunidade de trabalhar as noções de entreatjada e amizade entre as espécies, bem como a dimensão mitológica e mística da história.

O filme está repleto de grandes questões: o que será do homem quando já não estiver na Terra? Como podemos sensibilizar as crianças para as questões ecológicas e promover uma consciência colectiva?

O filme oferece uma oportunidade para sensibilizar as crianças para as questões ecológicas, estimulando a sua imaginação e incentivando-as a refletir sobre a empatia, a entreatjada e as forças que são essenciais para o bom funcionamento das sociedades humanas. Além disso, o filme aborda subtilmente o fim, o luto e a renovação após a catástrofe.

Abordamos estes temas do ponto de vista de uma criança, para ajudar a compreender o que está em jogo nesta belíssima animação. Este filme pode ser utilizado como uma ferramenta de trabalho, oferecendo uma multiplicidade de caminhos a explorar.



## 4 – ANÁLISE DO CARTAZ

O cartaz do filme constitui uma primeira introdução ao filme, criando um horizonte de expectativas e ajudando as crianças a entrar no mundo do filme. Em grupos ou com toda a turma, peça às crianças que descrevam o cartaz.

**O que é que a imagem contém?** Podemos descrever os diferentes elementos e o fundo do cenário, os movimentos sugeridos pela imagem, o enquadramento, as cores, a situação e o que ela evoca?

**Descrever o gato.** O que é que ele está a fazer e em que situação se encontra? É normal que os edifícios atrás dele estejam rodeados de água? É realista?

A partir das informações recolhidas, pode pedir às crianças que levantem hipóteses sobre o filme a que vão assistir e que justifiquem as suas respostas. Depois de analisar as informações, peça-lhes que consultem a sinopse do filme e a comparem com as suas deduções.

## 5 – O REALIZADOR: GINTS ZILBALODIS

Nascido em 1994, Gints Zilbalodis desenvolveu rapidamente uma paixão pela animação. Fã de “Conan, O Rapaz do Futuro”, de Hayao Miyazaki, é também fascinado pelos filmes de Satoshi Kon ou Brad Bird, e pela animação em stop-motion de Henry Selick. Longe de se limitar ao cinema, explora também representação cinematográfica no mundo dos videojogos.

Em 2015, o jovem realizador letão começou a trabalhar em “Away – A Viagem”, um projeto gigantesco que realizou sozinho. Embora o processo seja particularmente fastidioso e demorado – foram necessários seis anos de trabalho – deu a Gints total liberdade criativa. O realizador de 21 anos trabalhou sem storyboard e procurou os melhores ângulos para as suas filmagens conduzindo a câmara virtual pelo interior dos cenários. Em 2024, aos 30 anos de Gints Zilbalodis voltou a fazê-lo com FLOW – À DERIVA. Desta vez, o realizador letão fez-se acompanhar por uma equipa que lhe permitiu expandir ainda mais os limites técnicos e estéticos da animação.



## II – SOLIDARIEDADE E ECOLOGIA

### 1 – ASSOCIAÇÃO, SIMBIOSE E APOIO MÚTUO: ANIMAIS QUE NÃO SÃO ASSIM TÃO SELVAGENS

O que distingue *FLOW – À DERIVA* de outros filmes de animação com animais é a sua abordagem quase naturalista das relações entre as suas personagens. Gints Zilbalodis retrata as interações entre espécies guiadas por interesses e ajuda comuns. Esta abordagem única leva-nos a questionar as nossas representações da natureza selvagem e implacável: e se, pelo contrário, a entreatajuda estivesse presente no coração dos ecossistemas naturais?

Todos os seres vivos mantêm relações benéficas com outros indivíduos. Isso é evidente na cena de abertura de *FLOW – À DERIVA*, com a pequena matilha de cães a perseguir o gato, e em muitas outras ocasiões, como com os grupos dos pássaros e dos lémures.

#### CURIOSIDADE

Sabias que, na natureza, os lémures podem viver em grandes grupos de até 30 indivíduos?

Note-se que, quando falamos de indivíduos, referimo-nos também a representantes de espécies animais tão impressionantes como o cachalote ou a “grande baleia”, por exemplo, mas também a organismos como as bactérias e os vírus. De facto, alguns cientistas acreditam que as relações mutuamente benéficas, como a simbiose, estão na origem do aparecimento e desenvolvimento da vida na Terra. Assim, a escalas muito diferentes, existem muitos tipos diferentes daquilo a que poderíamos chamar “ajuda mútua”.

A simbiose, por outro lado, descreve uma interação íntima e duradoura entre dois organismos. O nosso trato digestivo, por exemplo, alberga o microbiota intestinal: um conjunto de milhões de bactérias, vírus, parasitas e até minúsculos fungos. Todo este pequeno mundo desempenha um papel essencial na digestão, na assimilação eficaz dos nutrientes e na proteção contra certas doenças.

Numa escala mais facilmente observável, o mutualismo corresponde à associação de indivíduos de espécies diferentes numa interação que traz benefícios para cada um dos indivíduos. O que é interessante aqui é que a sobrevivência dos diferentes indivíduos não depende dessa interação. E é exatamente isso que acontece em *FLOW – À DERIVA*, pois o nosso grupo de tripulantes ajuda-se mutuamente durante uma viagem, mas no final cada um segue o seu caminho. A sobrevivência de cada uma das espécies representadas – o gato, o cão, o lémure, a capivara – não exige que trabalhem em conjunto a longo prazo.

O exemplo mais popular desta interação foi representado no filme de animação “*À Procura de Nemo*”, em que o pequeno peixe-palhaço e o seu pai vivem numa anémone. O que é menos conhecido é o facto de o corpo do pequeno peixe-palhaço estar coberto por um muco protetor que o protege do veneno da anémone. Em troca do abrigo oferecido pela anémone, Nemo e o seu pai servem de isco para atrair as presas para a anémone... mas isto não é explicado no famoso filme de animação.

## CURIOSIDADE

Sabia que a o longo do tempo, os seres humanos também desenvolveram relações mutualistas com outras espécies? Por exemplo, as aves da família Indic, que vivem na África tropical, são conhecidas por guiarem os humanos até às colónias de abelhas para colherem o mel.

Por último, o comensalismo ocorre quando os indivíduos de uma espécie beneficiam da interação com outra espécie sem a prejudicar. Algumas aves, por exemplo, constroem os seus ninhos com os pêlos de outros animais. No entanto, o exemplo mais conhecido deste tipo específico de ajuda mútua chama-se foresis. Esta palavra bastante complicada descreve uma interação entre dois indivíduos que envolve o transporte. Uma interação clássica é a da rémora, um pequeno peixe com uma ventosa que se agarra aos lados dos tubarões. Muito prático! Quando não há tubarões por perto, a rémora pode agarrar-se a raias ou mesmo tartarugas, para uma viagem mais tranquila.



## Podemos falar de foresis quando o pássaro carrega o gato?

Em biologia, a noção de altruísmo é utilizada quando a própria sobrevivência de um grupo de indivíduos depende da participação de cada um dos seus membros. O exemplo mais conhecido é, evidentemente, o da colónia de formigas, constituída por centenas de insectos que parecem formar um único organismo. Provavelmente, a formiga não realiza, de forma consciente, uma série de boas ações. Em vez disso, mesmo que a prejudique a nível individual, estas ações acabam por contribuir para um bem comum.

Ao escolher representar diferentes espécies, unidas perante a catástrofe, entre todas estas formas de entreatajuda animal, o realizador chama a atenção para a necessidade de uma colaboração integradora, ignorando as diferenças. Torna-se claro que estes animais representam os diferentes povos do mundo. Ao mostrar-nos que até os animais podem unir-se, mesmo que por pouco tempo, para ultrapassar uma adversidade, Gints Zilboladis questiona a nossa própria capacidade, enquanto espécie humana, de nos unirmos perante os desafios ambientais que enfrentamos.

Por conseguinte, os cientistas observam uma série de relações de ajuda dentro da mesma espécie, como quando as leões caçam juntas, por exemplo, mas também dentro de espécies diferentes. Embora estas relações existam na natureza, a sua interpretação pelos seres humanos tem sido objeto de debate desde há muito tempo.

## 2 – A LEI DA SELVA: UMA CONSTRUÇÃO HUMANA

Quando a obra de Charles Darwin, “A Origem das Espécies pela Seleção Natural”, foi publicada em 1859, muitos pensadores adoptaram esta teoria, que explica a origem e o funcionamento dos seres vivos. Marx, Engels e Freud tentaram adaptar a teoria de Darwin às suas próprias perspectivas sobre as relações humanas, a política e o mundo social. Os pensadores socialistas também criticaram o “darwinismo social”, uma extrapolação da teoria darwiniana segundo a qual as relações humanas seriam essencialmente regidas por uma luta de todos contra todos e por uma competição exacerbada entre os indivíduos. A teoria de Darwin foi severamente criticada por transpor o funcionamento da sociedade capitalista e competitiva para as suas observações sobre os seres vivos e o mundo animal.

Ao mesmo tempo, pensadores libertários e anarquistas, como Élisée Reclus e Pierre Kropotkine, propuseram-se enriquecer a teoria darwiniana, procurando nas suas observações naturalistas uma força diferente da competição. Kropotkin, um intelectual russo, estudou o comportamento animal na Sibéria Oriental. Neste ambiente hostil, observou muitos exemplos de cooperação, tal como descrito no capítulo anterior. Recolhe e regista numerosos exemplos: formigas que partilham o seu alimento semi digerido; cavalos que se unem para se protegerem do frio; pelicanos que percorrem 45 km por dia para alimentar as suas crias cegas; e até grupos de pequenos ratos que se unem para tirar partido das reservas alimentares de outros habitantes locais.

Em FLOW – À DERIVA, há provas de cooperação entre indivíduos da mesma espécie, como no caso do barco dos lémures, carregado de objectos brilhantes retirados de habitações abandonadas. A força dos grupos animais é também claramente demonstrada nas aves. É pelo facto de o grupo das aves ser forte e unido que a exclusão de um dos seus membros parece tão dramática. A pequena tripulação de animais reúne-se a bordo do navio e constrói uma forma de apoio mútuo, mas, inicialmente, pertencem a grupos claramente identificados. É interessante notar que o gato é o único animal verdadeiramente solitário. Todos os outros animais que aparecem no ecrã são, de um momento para o outro, confrontados com um grupo dos seus semelhantes, o que cria tensão e realça a força da aliança atípica entre estes estranhos náufragos.



Além disso, Kropotkin é claro: “Vemos que os mais bem adaptados são, sem dúvida, os animais que adquiriram hábitos de ajuda mútua. Eles têm mais probabilidades de sobreviver. E, se esta constatação é indiscutível no reino animal, ela transpõe-se naturalmente para as sociedades humanas”.

A forma como os fenômenos naturais são observados e interpretados pode levar a conclusões muito diferentes, dependendo das ideias dos seres humanos que os observam.

No tempo de Darwin, por exemplo, o progresso tecnológico, a rápida industrialização e os avanços científicos levaram muitos pensadores a tentar justificar padrões de organização social mais ou menos desiguais através da observação de fenômenos ditos naturais.

Gints Zilbalodis, por outro lado, toma o exemplo do mundo animal e evita uma visão moralista. Os cães perseguem o gato no início do filme, as aves envolvem-se numa luta violenta que termina com a exclusão de uma delas, e os lémures são egoístas e ladrões. E esta precisão naturalista e não forçada enfatiza a mensagem do filme, clarificando a nossa visão do mundo selvagem. O que realmente conta são os momentos em que a nossa pequena equipa se une. Assim que os pequenos marinheiros se separam, os seus destinos individuais parecem desvanecer-se.



É evidente que a forma como estes fenômenos naturais são observados e interpretados pode levar a conclusões muito diferentes consoante os objectivos ideológicos das pessoas envolvidas.

A dinâmica da ajuda mútua ou, pelo contrário, da competição entre indivíduos têm sido frequentemente fortes motores narrativos na ficção e no desenho. E um género em particular permite-nos explorar estas relações interpessoais num cenário frequentemente desprovido de qualquer estrutura social: a ficção pós-apocalíptica.

# III – UMA FÁBULA NATURALISTA

Ensino Primário: 6 a 12 anos

## 1 – ANIMAIS NÃO ANTROPOMÓRFICOS: NATURALISMO

A primeira coisa que surpreendente em FLOW – À DERIVA é a decisão de recriar animais tal como são encontrados na natureza. Longe do antropomorfismo tão característico da Disney, com os seus animais com comportamentos e linguagens semelhantes aos humanos, FLOW – À DERIVA apresenta animais hiper-realistas: o gato mia e toma banhos de sol; o cão abana a cauda quando está feliz e vive em matilha; a capivara dorme muito; o lémure é territorial; os pássaros são dóceis, etc. O filme inspira-se na natureza em toda a sua complexidade, e por vezes até na sua crueza. Brincando com os limites do documentário sobre a vida selvagem, o filme inscreve-se claramente numa estética naturalista. De facto, aqui é a natureza selvagem e os animais na sua conceção mais pura que dominam o ecrã e alimentam a narrativa.

### O que se entende por naturalismo?

O naturalismo é um movimento artístico que surgiu na segunda metade do século XIX com o objetivo de representar a natureza tal como ela é, sem exageros ou cenografias. Com origem no movimento realista e em oposição ao Romantismo, adoptou as suas próprias técnicas, privilegiando uma representação autêntica e sem guião da natureza. O naturalismo coloca o homem em segundo plano e dá destaque à natureza e aos animais.

### Explicar o antropomorfismo aos alunos do ensino primário

O antropomorfismo é o processo de atribuição de sentimentos, comportamentos e traços de carácter humano a coisas que não são humanas, tais como objectos e animais. Desde as fábulas de La Fontaine até ao Wall-E, o antropomorfismo é frequentemente utilizado na ficção para abordar questões sociais controversas, mas também para facilitar a identificação dos espectadores com uma personagem não humana. Walt Disney estava bem ciente do poder deste processo quando criou a sua personagem mítica Mickey, um rato que fala e anda sobre duas patas. Esta abordagem artística também serve para tornar os desenhos mais expressivos do que realistas. Com FLOW – À DERIVA, o realizador consegue combinar o realismo com a utilização de uma nova abordagem artística para dotar as personagens de uma grande variedade de emoções, desafiando os limites do antropomorfismo.

#### DESAFIO!

Faz um desenho de um gato realista e um gato antropomórfico e compara-os!

Que atitude adopta o gato realista? Qual é a sua postura e comportamento? Que emoções tem o gato antropomórfico? Utiliza roupa?

## 2 – UMA HISTÓRIA SEM DIÁLOGOS

Ensino Primário: 6 a 12 anos

Pergunte aos alunos porque é que o filme não tem diálogos.

O que acrescenta à história?  
Conheces outro filme sem diálogos?

O filme não tem diálogos, principalmente, para se aproximar o mais possível da natureza. Os animais não falam na vida real. No entanto, o filme está longe de ser silencioso. A música desempenha um papel fundamental na história, criando uma atmosfera única: o espetador alterna entre momentos de êxtase, medo e alegria. A música conduz a imagem e a ação toma forma, por exemplo, no início do filme, quando ouvimos o som da água ao longe, dando-nos a impressão de que algo está prestes a acontecer. Os efeitos sonoros são também muito importantes: embora os animais não falem, têm capacidades cognitivas: miam / ladram / assobiam / rosnam / gritam. Todo um conjunto de emoções que dão aos animais um sentido de humanidade. Em FLOW – À DERIVA o realizador dá grande importância ao som extradiegético. Este acentua as emoções das personagens, mergulhando-nos numa atmosfera simultaneamente tensa e poética.

### 3 – SIMBOLISMO DO GATO PRETO

Ensino Primário: 6 a 12 anos

Em FLOW – À DERIVA o protagonista é, sem dúvida, o gato preto. Sabes qual o seu significado?

O gato preto sempre esteve associado a mitos e crenças, muito mais do que o cão. O seu ar misterioso, os seus olhos que vêm no escuro, o seu aspeto furtivo e silencioso, a sua associação à magia e à feitiçaria fizeram dele uma criatura por vezes admirada, por vezes temida ou mesmo caçada, consoante a época e a cultura.

No antigo Egito, em 2000 a.C. os egípcios veneravam o gato. O gato era visto como um protetor e era considerado a encarnação de Bastet, a deusa com cabeça de gato que protegia contra os maus espíritos e as doenças. No Antigo Egito, os gatos tinham direito a enterro e eram mumificados, tal como os homens.

No Japão, os gatos são sinónimo de boa sorte. Prova disso é a estatueta que se vê frequentemente nos restaurantes japoneses, um pequeno gato dourado com orelhas vermelhas e uma pata levantada, o Maneki-neko. É suposto trazer prosperidade e boa sorte. Diz-se que se a pata direita estiver levantada, favorece o dinheiro, enquanto a pata esquerda favorece a amizade.

Mas, durante a Idade Média, o gato preto tinha uma má reputação. Na Europa, foi rapidamente associado ao diabo e às bruxas, com quem partilhava a magia negra e os feitiços. Dizia-se que a visão de um gato preto no primeiro dia do ano significava um ano de infortúnio.

Há, no entanto, algumas crenças mais felizes sobre o gato preto. Os Celtas consideravam-no um amuleto de boa sorte e quem matasse um gato teria 17 anos de má sorte. Também se dizia que os gatos tinham 9 vidas. As origens desta crença são incertas, mas é atribuída aos egípcios ou aos hindus. Segundo os egípcios, os gatos possuíam poderes divinos, tais como a imortalidade. A sua capacidade de sobreviver a quedas de vários metros de altura contribuiu, sem dúvida, para a criação destas lendas.



Em FLOW – À DERIVA o nosso gato tem, sem dúvida, vários significados. Nas primeiras imagens do filme, deambulamos por um jardim cheio de estátuas de gatos, como se as estátuas fossem veneradas e admiradas, tal como a estátua gigante que domina a paisagem e se torna o último refúgio terrestre do nosso pequeno herói. No filme, o gato preto parece sinónimo de sorte, pois safa-se em qualquer situação – cai, afoga-se, escorrega e parece ser a mascote daquele estranho grupo de sobreviventes.

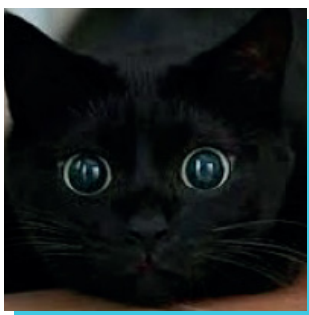
Mas o gato preto é também um prenúncio de desgraça, já que desde o início do filme um catástrofe natural invade a paisagem.

## 4 – ATIVIDADE: COMPREENDER AS EMOÇÕES DOS GATOS

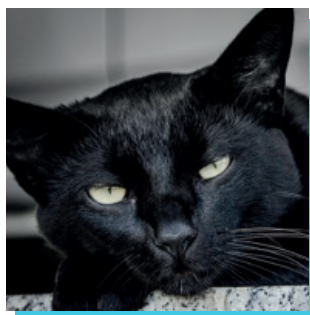
1º, 2º e 3º ano: 6 a 9 anos

O gato em FLOW – À DERIVA é apresentado como a personagem principal do grupo de sobreviventes. Ao longo do filme, ele guia o grupo e a história, e é arrastado para uma variedade de situações. O gato exprime-se sobretudo através dos seus movimentos e posturas corporais. No entanto, a aparente simplicidade física da personagem permite que o espetador se identifique com o filme e com as emoções que atravessam o seu protagonista.

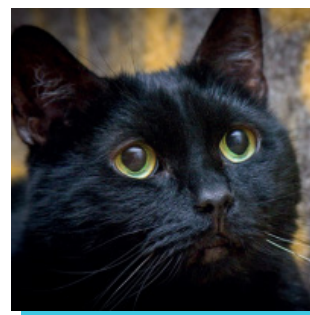
A



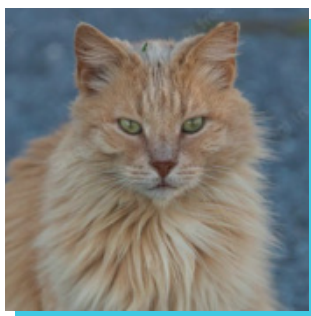
B



C



D



E



A. O gato está brincalhão, com pupilas redondas.

B. O gato está calmo e relaxado, com os olhos meio fechados, os bigodes para baixo e as orelhas inclinadas para a frente.

C. O gato parece confuso ou triste: por vezes, o gato não sabe realmente o que sente numa situação ou ambiente.

D. Os gatos felizes mantêm as orelhas levantadas. Podem pestanejar ou ter os olhos meio fechados. Os bigodes soltam-se e relaxam e podem começar a ronronar.

E. O gato parece agressivo e zangado, puxa as orelhas para trás e alisa os bigodes.

# VI – UM FILME PÓS-APOCALÍPTICO

5º a 9º ano: 10 a 15 anos

## 1 – BREVE HISTÓRIA DO GÉNERO

O género pós-apocalítico é, de facto, um subgénero da ficção científica que retrata a vida depois de uma grande catástrofe que provoca o fim da civilização.

O pós-apocalítico encontra-se na confluência de dois grandes movimentos: o fim de uma era e o início de outra. Em *FLOW – À DERIVA*, estes cenários desertos, vazios de seres humanos, permitem-nos sentir rapidamente que algo chegou ao fim. Os lugares desertos dão lugar a uma outra história, com outras personagens, neste caso animais.

O cenário pós-apocalítico é frequentemente marcado por uma espécie de caos, e as relações de dependência, interesse, poder e amor que unem as personagens são exacerbadas. São estas relações de dependência que estão no centro de *FLOW – À DERIVA*: no meio de um mundo em plena catástrofe, este grupo de animais tenta recriar em conjunto uma aparência de estabilidade.

Embora o género pós-apocalítico seja normalmente encontrado até à primeira metade do século XIX na obra de Mary Shelley *Frankenstein* e Júlio Verne, o género começou a desenvolver arquétipos que nos são familiares a partir do período entre guerras. O género reflectia os grandes medos que assombravam o imaginário coletivo das sociedades ocidentais. A convulsão e/ou destruição do mundo deixava espaço para a imaginação de um mundo novo, aterrador ou desejável. Esta agitação radical e muitas vezes brutal dá aos autores uma grande liberdade para inventar e descrever o mundo que se segue. *FLOW – À DERIVA* distingue-se do cânone do género pela ausência total de seres humanos. No entanto, o facto de existirem muitos vestígios de presença humana permite ao realizador justificar a utilização pelos animais de uma multiplicidade de artefactos, barcos e objectos. De uma forma mais subtil, *FLOW – À DERIVA* parece falar através das suas personagens não-humanas, à maneira de uma fábula de La Fontaine, sobre um modelo possível de futuro juntos. Desta forma, o conto pós-apocalítico aproxima-se da utopia. O realizador permite-nos vislumbrar a realidade e a sabedoria das relações de solidariedade condicionadas pela catástrofe. E embora nunca se veja nenhum ser humano no ecrã, talvez sejam as relações humanas que são, de facto, examinadas ao longo do filme.

A crítica ao progresso e os avisos sobre os perigos da tecnologia são temas recorrentes no género. As décadas de 1960 e 1970 marcaram um ponto de viragem na ficção científica pós-apocalíptica. Os problemas da sobrepopulação, do consumo excessivo, da poluição e da sobreexploração dos recursos naturais impregnaram as sociedades ocidentais, e os escritores de ficção científica apropriaram-se plenamente destes temas, acompanhando, à sua maneira, as primeiras lutas ecológicas. Desde o início do século XX, registou-se um aumento acentuado de obras que abordam os acidentes tecno-industriais e o colapso ambiental.

Nalguns aspectos, FLOW – À DERIVA parece inscrever-se nesta tradição: o desaparecimento da água, que nunca é explicado, poderia ser um efeito secundário das actividades humanas, e somos recordados das consequências do aquecimento global, por exemplo. A natureza ocupa um lugar central no filme: uma natureza luxuriante, quase idílica, que desapareceu sob as águas. Este ambiente natural, outrora lar das espécies que vemos no ecrã, diminui rapidamente à medida que o filme avança, encenando esta emergência, esta redução física do território – quando o gato se vê encurralado pelas águas no topo de uma estrutura monumental, por exemplo. A subida das águas pode ser interpretada de várias maneiras. Em particular, pode ser vista como uma alegoria da artificialização da terra e da redução dos espaços naturais pela atividade humana.

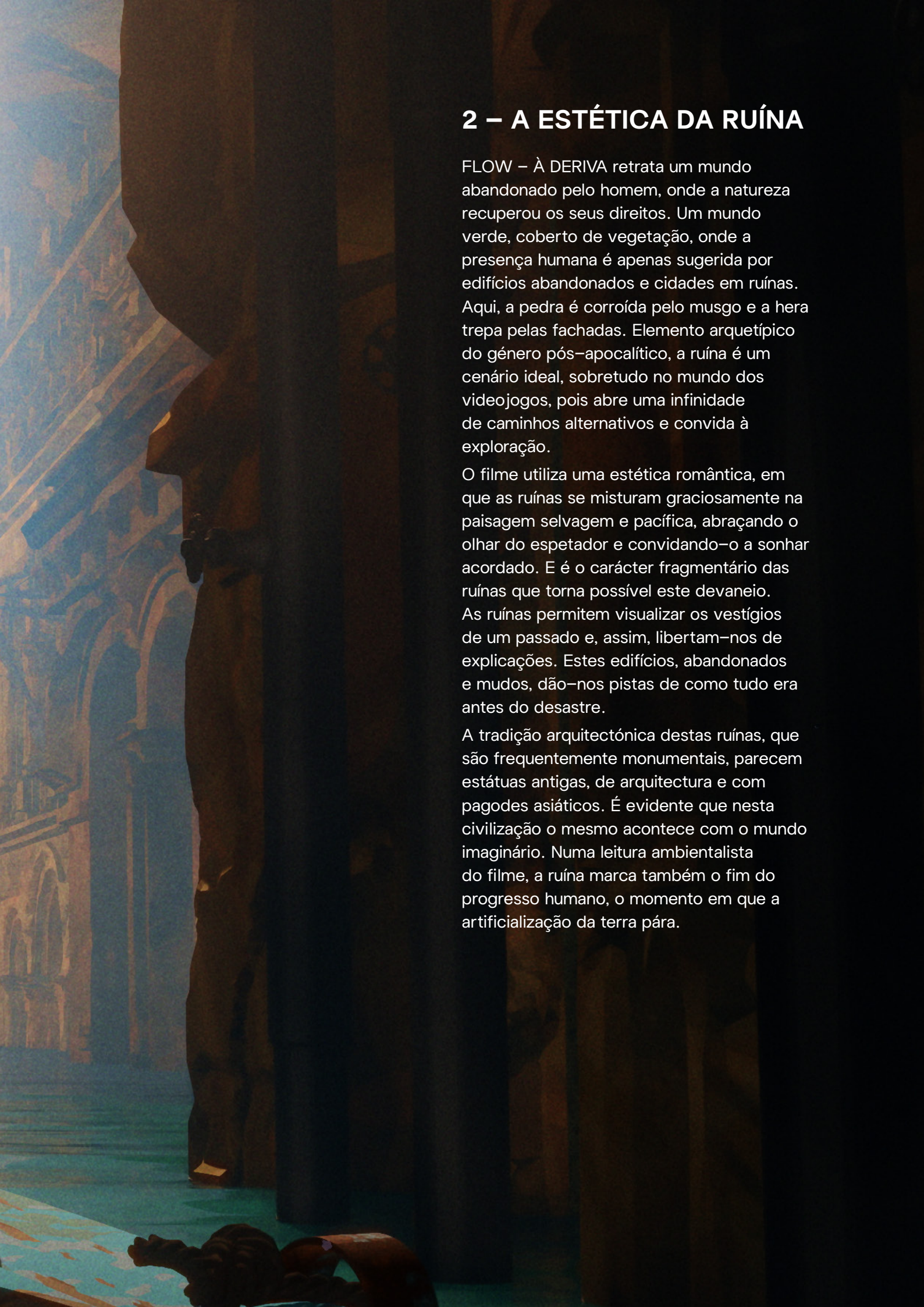
Não há dúvida de que FLOW – À DERIVA tem uma mensagem ambiental, os problemas relacionados com a água são numerosos e a explicação mais realista para a subida do nível do mar a que assistimos atualmente em todo o mundo é o degelo da polar da Gronelândia e da calota polar da Antártida.



### **O que achas que está a causar a subida das águas?**

Embora o género pós-apocalítico tenha tocado em muitas das ansiedades e medos da sociedade contemporânea, desde as guerras mundiais e ameaças extraterrestres até à ameaça nuclear, a pandemia é o grande medo do século XXI. A confirmá-lo está a crescente popularidade do zombie, quase sempre resultado de mutações de um vírus incontrolável, desde os anos 2000: em filmes, séries de televisão e jogos de vídeo, o zombie tornou-se uma personagem fundamental da cultura pop.

A ficção pós-apocalíptica é, portanto, uma narrativa nascida da catástrofe, mesmo que a realidade desta catástrofe seja diferente de uma obra para outra. FLOW – À DERIVA mergulha-nos no coração do acontecimento, mesmo que – e é isso que torna o filme tão original – o mundo pareça já deserto de qualquer presença humana. E essa presença humana passada materializa-se, evidentemente, em numerosas ruínas...



## 2 – A ESTÉTICA DA RUÍNA

FLOW – À DERIVA retrata um mundo abandonado pelo homem, onde a natureza recuperou os seus direitos. Um mundo verde, coberto de vegetação, onde a presença humana é apenas sugerida por edifícios abandonados e cidades em ruínas. Aqui, a pedra é corroída pelo musgo e a hera trepa pelas fachadas. Elemento arquetípico do género pós-apocalítico, a ruína é um cenário ideal, sobretudo no mundo dos videojogos, pois abre uma infinidade de caminhos alternativos e convida à exploração.

O filme utiliza uma estética romântica, em que as ruínas se misturam graciosamente na paisagem selvagem e pacífica, abraçando o olhar do espectador e convidando-o a sonhar acordado. E é o carácter fragmentário das ruínas que torna possível este devaneio. As ruínas permitem visualizar os vestígios de um passado e, assim, libertam-nos de explicações. Estes edifícios, abandonados e mudos, dão-nos pistas de como tudo era antes do desastre.

A tradição arquitectónica destas ruínas, que são frequentemente monumentais, parecem estátuas antigas, de arquitectura e com pagodes asiáticos. É evidente que nesta civilização o mesmo acontece com o mundo imaginário. Numa leitura ambientalista do filme, a ruína marca também o fim do progresso humano, o momento em que a artificialização da terra pára.

### 3 – O MITO DO LEVIATÃ

Embora FLOW – À DERIVA seja povoado por muitas criaturas familiares, há uma que nunca foi vista na natureza. Uma criatura marinha de proporções irrealistas, uma verdadeira serpente marinha gigante, que, no entanto, se move através do filme com uma graça estranha, sutil e discreta. Falamos do leviatã. Esta criatura mitológica desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da história, não só devido às suas intervenções milagrosas e salvadoras, mas também devido ao seu importante significado simbólico.

Criatura marinha destruidora, os primeiros vestígios do Leviatã são encontrados entre os fenícios, que o utilizaram para representar uma forma de caos primitivo. Mais tarde, é mencionado no Antigo Testamento, onde a palavra hebraica para Leviatã significa “enrolado” ou “torcido”, o que explica a sua representação gráfica, que aparece frequentemente na arquitetura religiosa medieval. Unanimemente descrito como uma criatura marinha, os marinheiros medievais confundiam-no frequentemente com baleias e cachalotes. À primeira vista, o leviatã de FLOW – À DERIVA poderia ser confundido com uma baleia gigante. Mas, dependendo do local e da época, outras pessoas podem tê-lo descrito de uma forma que o aproxima a outros animais aquáticos, como o crocodilo do antigo Egito. Em todo o caso, o Leviatã é motivo de preocupação.

Especialmente porque se diz que a sua boca é uma porta que conduz diretamente ao mundo subterrâneo. Considerado uma criatura do Apocalipse, será libertado no Juízo Final.

É esta presença do leviatã que também nos informa simbolicamente sobre a natureza do cataclismo em curso. Foi atingido um ponto de rutura, e a criatura gigantesca sublinha a dimensão absolutamente extraordinária dos acontecimentos que se desenrolam diante dos nossos olhos.



É interessante notar que Gints Zilbalodis usa o seu Leviatã como uma carta de jogo, salvando o nosso pequeno herói de um fim trágico em várias ocasiões. Desta forma, ele representa um poder quase divino e o seu tamanho colossal distingue-o do bestiário clássico. O Leviatã pertence definitivamente ao mundo do maravilhoso e destaca-se pela sua presença irreal, representação naturalista da espécie no filme. A sua agonia no final da história parece significar um regresso à normalidade. No entanto, uma pequena surpresa aguarda o espetador no final dos créditos, quando o leviatã reaparece a nadar no oceano. Esta breve imagem, sob a forma de um piscar de olhos, confirma a dimensão sobrenatural da criatura e questiona o espetador sobre o verdadeiro desfecho da história. Será que a água regressou? A nossa equipa sobreviveu a esta nova catástrofe? Todas estas questões permanecem sem resposta, flutuando suavemente nas ondas agitadas de um oceano agora infinito.

### **DESAFIO – DESENHA UM MONSTRO APOCALÍPTICO!**

Tal como o Leviatã, também tu podes criar o teu próprio monstro mítico. Podes inspirar-te em muitas criaturas da literatura antiga ou de histórias bíblicas. Não hesites em definir o seu habitat natural – ar, fundo do mar, floresta – e os seus poderes especiais. E ainda mais importante, encontra um significado simbólico para esta criatura: representa a destruição? Ou a renovação?



## 4 – O NAVIO, UMA PERSONAGEM EM SI MESMA

No filme FLOW – À DERIVA, o barco é quase uma personagem por direito, assumindo um importante papel simbólico, onírico e espiritual. Como veículo preferido das almas errantes, o barco e o seu condutor, o barqueiro, ocupam um lugar importante em muitas mitologias. Pensemos em Caronte, que na mitologia grega transporta os mortos através do rio Estige, estabelecendo a ligação entre o mundo dos vivos e o dos mortos. Os mortos têm de pagar a Caronte pela sua travessia, razão pela qual os gregos antigos eram enterrados com uma moeda na boca. A travessia não era fácil para os mortos, pois também eles tinham de remar sob o olhar severo de Caronte, que se limitava a guiar o barco.

No antigo Egito, o deus Rá (Deus Egípcio do Sol) viajava entre o dia – o mundo dos vivos, e a noite – o reino dos mortos, em dois barcos, o mandjet e o mesektet. Deste modo, o barco acompanha também a passagem de um mundo para outro, o anterior e o posterior à catástrofe.

No filme, o frágil barco, o único abrigo que oferece proteção aos animais náufragos, é um local de encontros e experiências, onde as espécies terão de coabitar para sobreviver. A bordo do barco, cada animal tem a sua própria função: o pássaro toma conta do leme, o lémure torna-se rapidamente no vigilante, a capivara é a cuidadora e o gato preto atua como elo de ligação entre todas estas espécies, enquanto os cães assumem obedientemente o seu papel de companheiros. O barco torna-se também o fio condutor da narrativa, conduzindo as nossas personagens através de paisagens, onde restam apenas vestígios da civilização humana. E, como um oásis, oferece momentos de descanso aos nossos animais, que desfrutam de um pouco de sombra e de uma relativa estabilidade no meio do caos. Também faz lembrar a Arca de Noé, que, segundo a Bíblia, é um barco construído por ordem de Deus para salvar Noé, a sua família e um par de todas as espécies animais do Dilúvio que se aproximava. Em FLOW – À DERIVA, o barco torna-se um refúgio para as espécies, permitindo-lhes sobreviver à subida das águas.

**DESAFIO** – Desenha o teu próprio barco: que espécie gostarias de salvar de uma cheia?



