



IN SALA DAL 7 NOVEMBRE **Flow** UN MONDO DA SALVARE di Gints Zilbalodis

In un mondo in cui la presenza umana sembra scomparsa, l'arrivo di un'alluvione minaccia la vita di un gatto, costretto a trovare riparo su una barca insieme ad altri animali. **Vedi recensione a pagina 31**



PROTAGONISTA DI *FLOW UN MONDO DA SALVARE*, ALLA FESTA DI ROMA E IN SALA DAL 7 NOVEMBRE, È UN GATTO NERO: ABBIAMO INTERVISTATO IL REGISTA DI QUESTO *BESTIALE* LUNGO ANIMATO E INTANTO CI SIAMO CHIESTI COM'È CHE I MICI HANNO CONQUISTATO IL NOSTRO IMMAGINARIO

# Waterworld



INTERVISTA A  
**GINTS  
ZILBALODIS**  
di FIABA DI MARTINO

**L**ettone, classe 1994, Gints Zilbalodis è un giovane cineasta *factotum*, specializzatosi nell'autogestione: dirige, scrive, disegna, monta, musica, produce in un'attività creativa *standalone* fin dai suoi 17 anni, quando ha realizzato il primo corto (*Aqua*, 2012). Tutto è però cambiato con il suo ultimo progetto, e secondo lungo, *Flow Un mondo da salvare*, presentato al Certain regard di Cannes 77 e in Alice nella città alla 19ª Festa del cinema di Roma: un progetto più collettivo e fra i titoli d'animazione più unanimemente acclamati dell'anno, premiato ad Annecy e proposto dal suo paese per la candidatura al miglior film internazionale degli Oscar 2025. Ne abbiamo parlato con lui.

**Flow espande il soggetto di Aqua, ma pure nel tuo esordio in lungo, Away (2019), l'elemento acquatico era ostacolante. Inoltre, anche sul fato di tuoi protagonisti precedenti**

**gravava un carico di inquietudine, la necessità della fuga. C'è in te un "senso" per il racconto della fine del mondo?**

Non mi ero reso conto che l'elemento dell'acqua fosse così persistente finché non sono arrivato a lavorare a questo film. In realtà era da tempo che volevo avvicinarmi a un gruppo di lavoro: *Away* lo considero una sorta di film di diploma, per il quale mi sono cimentato in tutti i reparti in modo che quando fossi approdato a un lavoro corale avrei saputo cosa volesse dire scrivere, animare, montare etc. In fondo, quel film rifletteva ciò che stavo vivendo: c'è questo personaggio solo su un'isola che cerca contatti col resto del mondo, e io ero isolato, chiuso in stanza a lavorare al pc... *Flow* rispecchia la mia esperienza personale successiva, le mie paure, la necessità di imparare a condividere e a lavorare in un team. Speravo in verità che il mio esordio avesse successo così da





## SPECIALE FELINO



©TEODORA



Qui sopra, un'immagine del videogioco *Stray*. In alto e a pag. 10, due scene di *Flow* di Gints Zilbalodis (1994)

disporre di fondi maggiori per un progetto più ambizioso, abbiamo finito invece per fondare uno studio d'animazione *ad hoc* in Lettonia, io credevo che avremmo potuto usarne uno già esistente... Ma a volte è bello essere un po' ingenui, non navigati, perché non essendo pronto a tutto ho dovuto fare un salto nel buio, imparando bruscamente come risolvere certi problemi. Proprio come il gatto protagonista.

**Per raccontare questa storia ti affidi al silenzio, parlano la natura e i suoi suoni: anche questo è il riflesso di un gesto artistico che parte da un'interiorità, da un privato?**

Con questo film anch'io ho imparato a comunicare: prima non dovevo spiegare nulla a nessuno mentre stavolta ho dovuto apprendere un nuovo talento, non solo immaginare delle cose ma anche esternarle a qualcun altro attraverso parole, immagini e musica. L'assenza di dialoghi è una ►

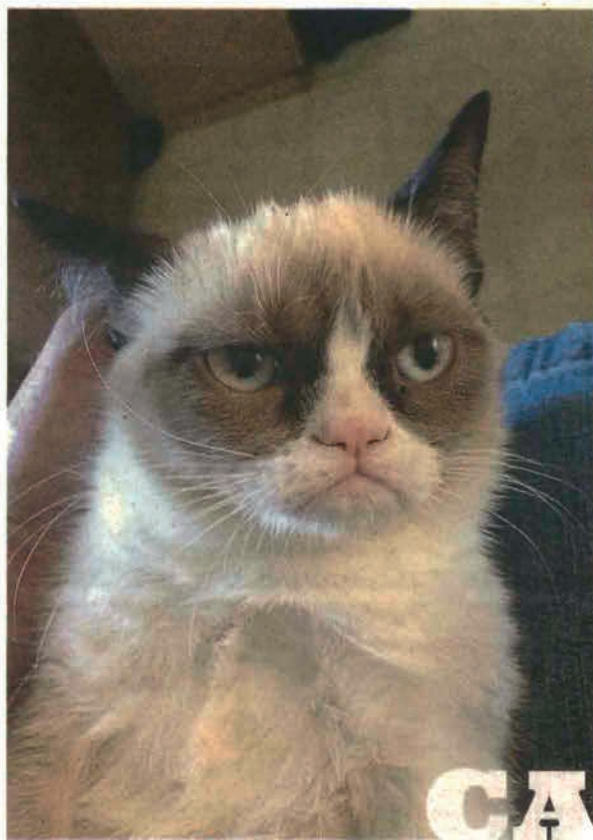
### Giochi di strada di SERGIO SOZZO

Una delle recenti battute del Weekend Update del *Saturday Night Live* riguardava la notizia di un gatto che ha percorso 800 miglia in due mesi per riunirsi alla famiglia che lo aveva dato per disperso in viaggio. «Il gatto è stato inseguito a lungo da un gruppo di haitiani affamati», chiosa il comico Michael Che - il riferimento è alla celebre *quote* di Donald Trump che è diventata virale: durante uno dei confronti elettorali con Kamala Harris, l'ex *Apprentice* ha istigato infatti la sua frangia politica dando in pasto la *fake news* che gli immigrati haitiani ospitati a Springfield in Ohio si stessero cibando dei cani e gatti domestici dei residenti. **Nell'universo di *Stray*, straordinario videogame sviluppato dai francesi di BlueTwelve Studio e disponibile dal 2022 prima su PlayStation e pc e poi su tutte le piattaforme, il gattino protagonista deve sopravvivere alla vita di strada di una Città Morta sotterranea** in cui le uniche forme di esistenza rimaste sono artificiali, ovvero degli androidi e il piccolo drone che monta sulla schiena. E gli esseri umani? Decimati dagli Zurk, batteri evoluti che hanno la forma simpatica di creaturine saltellanti quanto letali, hanno rifugiato le proprie coscienze dentro inattaccabili corpi robotici. Il gioco è un platform con enigmi ambientali e un'esplorazione guidata mai troppo faticosa: un trip per gattofili cyberpunk in cui possiamo farci le unghie e le fusa in un orizzonte paradossalmente più verosimile della propaganda repubblicana ►





## SPECIALE FELINO



► decisione che porto avanti dal primo corto, però nel prossimo progetto introdurrò un cambiamento, il verbo appunto! Nel caso di *Flow* gli animali si comportano come tali, non parlano, perché mi interessava se esprimessero attraverso movimenti e emozioni.

**È appunto affascinante in *Flow* il ribaltamento dello sguardo antropocentrico: l'umano si manifesta soltanto nei suoi residui architettonici, come fosse già passato. E da parte loro, gli animali non sono antropomorfizzati e i loro comportamenti quanto più possibile realistici.**

Abbiamo già visto nel cinema d'animazione storie raccontate dal punto di vista degli umani, mentre guardare una catastrofe di tale entità dal punto di vista degli animali è più forte emotivamente, dato che agli animali vogliamo bene... La trovo un'idea più interessante anche perché nuova, forse non ci aveva pensato nessuno in passato perché si è temuto che un animale non potesse reggere un intero film sulle proprie spalle (di solito, dopotutto, gli animali fanno da sfondo). Io penso il contrario. In *Flow* la presenza umana non è mai stata prevista anche perché ritengo che la prospettiva bestiale sia più universale, non necessita di sottotitoli, di doppiaggio o di traduzio-

ne, è immediata, riconosci nei protagonisti il tuo animale domestico. E poi al gatto in particolare si perdona tutto! Mentre gli uomini li perdoni molto meno facilmente. Il realismo della comunicazione non umana mi ha inoltre permesso una regia meno statica, ho giocato di più con la camera e mi sono mosso meglio con gli altri mezzi cinematografici a disposizione. Comunque, nel mio prossimo film gli umani ci saranno!

**A tal proposito, guardando *Flow* hai la sensazione di sfogliare un libro di pittura ma al contempo di calarti in un *gameplay*, nel flusso attivo di un videogioco.**

Di sicuro sono stato influenzato da tante arti diverse e penso di aver sviluppato uno stile unico, che si compone di: una mdp che, come per i film con recitazione dal vivo, utilizza il movimento per trasferire delle idee e creare un'atmosfera immersiva; la suggestione dei dipinti manuali che sono pieni di imperfezioni, di pennellate imprecise che restituiscono una consistenza tattile; e poi la modalità immersiva propria del videogioco dove devi esplorare il paesaggio. Ho mischiato i livelli, inoltre facendo sì che di tanto in tanto la camera tremolasse o che le immagini apparissero un po' sfocate, anche per evitare che il film fosse troppo perfetto e dunque troppo freddo. 🐾

IL FILM DELLA VITA di GINTIS ZILBALODIS ► I FIGLI DEGLI UOMINI di Alfonso Cuarón





©NETFLIX



©DISNEY

A pagina 12 e in questa pagina, da sinistra in senso orario, scene di *A Quiet Place: Giorno 1*, *Ripley*, *The Marvels* e un'immagine promozionale di *Argylle*. A pagina 12, a sinistra, *Grumpy Cat*



## Il sogno di mille gatti

di ALICE CUCCHETTI

Se noi (e il cinema) siamo fatti della stessa sostanza dei sogni, l'**internet è invece fatto di gatti**. Non è una banale questione di numeri: su Google è più cercato il cane, l'animale domestico più diffuso nelle famiglie occidentali. No, «*internet is made of cats*», ripete la vulgata online, perché **i contenuti a tema felino sono quelli più virali, la vera valuta del web**: video amatoriali di gatti che fanno cose buffe (a volte veri e propri trend emulativi), celebrità baffute (dall'indimenticato Grumpy Cat all'appassionato di scatole Maru), NFT e CryptoKitties, personaggi disegnati e relativo merchandise (vedi alla voce Pusheen), leggende metropolitane (ricordate i Bonsai Kitten?), tonnellate di *memes*. Ecco: si potrebbe ragionevolmente sostenere che **siano stati i gatti a inventare i memes, o almeno a farli entrare nel mainstream**, considerando che i cosiddetti "*LOLcats*" - immagini di felidi impegnati in varie attività più o meno gattesche, accompagnate da frasi sgrammaticate scritte a cubitali caratteri bianchi - ne sono stati tra i primissimi esempi (a partire dal seminale blog I Can Has Cheezburger?). Sebbene felini domestici non siano mai mancati nel cinema e in tv fin dagli albori delle immagini in movimento, nell'ultimo periodo paiono spuntare sempre più spesso: l'elegante Maine Coon Lucio ha rubato la scena (e il cuore alla gatta Dziga del nostro Rinaldo Censi, vedi a pag. 58) nella miniserie *Ripley* di Steven Zaillian; la presenza di uno Scottish Fold nella spy comedy *Argylle* ha generato assurde teorie cospirative sulla nota gattara Taylor Swift; la visione del prequel sci-fi horror *A Quiet Place: Giorno 1* ha raggiunto livelli di ansia incontenibile per le sorti del povero micio sballottato qua e là durante l'invasione aliena; in *La caduta della casa degli Usher* non è ovviamente potuto mancare il *black cat* Pluto, come da racconto di Poe; se c'è qualcosa che (quasi) tutti hanno apprezzato dello sfortunato cinecomix *The Marvels* è stata l'abbondanza di felini rossicci; nella sua recente serie *Disclaimer* Alfonso Cuarón ha voluto inserire un gatto in quasi tutte le sequenze domestiche come «esemplificazione del caos». L'"Hollywood Reporter" si è interrogato sui perché di questa proliferazione su schermo, e ha trovato risposte che in gran parte si ricollegano alle innovazioni degli effetti speciali e a nuovi metodi d'addestramento. Per quanto riguarda invece la gargantuesca fortuna felina sull'internet, le spiegazioni più o meno scientifiche, e spesso contraddittorie, si accumulano: c'è chi dice che nell'imperscrutabilità dei loro musci sia possibile leggere qualsiasi emozione, e chi sostiene invece che siano ben più espressivi di certi attori (cani); c'è la teoria del *kawaii*, della "pucciosità": rotondità e paffutaggine innescano in noi un automatismo di tenerezza e protezione; di contro, l'innata carica *slapstick* delle loro miagolanti bizzarrie sembra fatta apposta per contenuti adatti al cortissimo *attention span* della fruizione social; qualcuno arriva a dire che, nella loro estrema ambivalenza, nel loro esser contemporaneamente bellezze divine e birbe cartonesche, i gatti riescano a contenere irresistibili moltitudini. Ci sono ancora tantissime cose che non sappiamo di loro, spiega il biologo Jonathan B. Losos in *Come i gatti si sono evoluti per conquistare il mondo*: ed è vero che costituiscono un'anomalia evolutiva, tra gli animali con cui condividiamo l'esistenza, perché si sono - semplificando - addomesticati da soli, senza però distanziarsi troppo dai loro antenati selvatici. E hanno "addomesticato" noi, adattando alcuni loro comportamenti a una convivenza interspecie per loro proficua. Forse, allora, a un certo punto, dopo aver conquistato il mondo, hanno semplicemente deciso di conquistare anche l'internet. Ed eccoci qui 🐾



COME I GATTI SI SONO EVOLUTI PER CONQUISTARE IL MONDO DI JONATHAN B. LOSOS IL SAGGIATORE, PP. 400, € 28