

FLOW

FILMDETALJER

Nasjonalitet: Latvia, Frankrike, Belgia

År: 2024

Varighet: 82 minutter

Aldersgrense: 6 år

Regi: Gints Zilbalodis

Sjanger: Barnefilm/animasjon

Manus: Gints Zilbalodis, Matiss Kaza

Distributør: Another World Entertainment

FILMOMTALE

I Flow følger vi en katts reise, etter at den er blitt tvunget på flukt av en flom. Katten søker opp i høyden, men vannet stiger faretruende raskt. Underveis finner den tilflukt i en seilbåt, men denne entres også av andre dyr i nød. Sammen, til tross for store ulikheter, må denne lille flokken samarbeide om å finne en trygg havn i et oversvømt landskap.

Den verdenen det hele utspiller seg i er etter alt å dømme vår egen, skjønt ikke et eneste menneske er å se, kun ruiner av menneskers byggverk. Og mystiske hendelser visker ut skillet mellom virkelighet og fantasi.

Flow har vunnet flere priser i kategorien "beste animasjonsfilm" (Oscar, Golden Globe, European Film Awards, Fredrikstad Animation Film Festival).

Filmens regissør er latviske Gints Zilbalodis. Han har fått mye oppmerksomhet for å ha klart å få til denne filmen med forholdsvis få resurser. Han har samarbeidet med et knippe mennesker stasjonert i Latvia, Frankrike og Bulgaria, og all animasjon er gjort digitalt ved hjelp Blender, som er en animerings-programvare alle kan laste ned gratis.

EGNETHET I SKOLEN: Flow har fått nedre aldersgrense seks år, og kan på mange måter fremstå som en barnefilm. Imidlertid, filmens *klimaendrings*-tematikk og den symboltunge budskapsformidling gjør filmen egnet til et dypdykk for alle grunnskolens klassetrinn. Dette tar oppgaveseksjonene under høyde for. Hver lærer må derfor selv velge de oppgavene under, som man ser passer best til eget klassetrinn – og egne fag.

Relevante skolefag vil kunne være naturfag, KRLE, kunst & håndverk og samfunnsfag. I en tverrfaglig sammenheng vil læreplanens overordnede mål "*bærekraftig utvikling*" være et naturlig valg opp mot denne filmen.

For å understreke, de følgende oppgaver er ikke organisert etter elevers aldersnivå, så her velger hver enkelt faglærer å jobbe med det man selv tenker er best egnet. Imidlertid, eksempelvis de kreative oppgavene (seksjon 4), passer kanskje best i småskolen, og symbolikktolkning (seksjon 5), får man kanskje mer ut av på ungdomsskoletrinnene ... men ikke nødvendigvis!

OPPGAVESETT 1 → DYRENE I FILMEN

I Flow møter vi flere ulike dyrearter. Noen kjenner dere godt til fra før, andre er kanskje litt mer ukjente – og noen har man kanskje aldri sett før.

I denne oppgaveseksjonen skal dere bli bedre kjent med de ulike dyrene dere så i filmen, samt dele egne erfaringer med dyr.

1. Hvor mange i klassen er det som har katt? Oppførte katten i Flow seg likt katter dere kjenner? Finn likheter og ulikheter.
2. Hva har en katt og et menneske til felles? Tenk gjennom det dere ser katten gjør i løpet av filmens handling, og samarbeid om å lage en liste over hvilke av disse gjøremålene som også er naturlige menneskelige aktiviteter.
3. Katten i filmen blir kjent med en ringhalelemur, et flodsvin (kapybara) og en sekretærfugl. Hvilke av disse kjente dere til fra før? Finn informasjon om disse dyrene på internett. Finn ut hvor i verden disse dyrene naturlig hører hjemme, og se om dere kan bruke denne informasjonen til å skjønne hvor filmens handling muligens finner sted.
4. Hvilke andre ulike dyrearter så dere i filmen? Hvilke av disse har noen i klassen sett i virkeligheten, og hvilke tror dere man kanskje aldri vil få øye på?
5. Hundeflokket i filmen består ikke av ville hunder, men hunderaser som pleier å tilhøre mennesker (kjæledyr). Hvor tror dere eierne er blitt av?

6. Katten møter også en slags hval. En slik hval finnes ikke i virkeligheten. Hvorfor er den da med i filmen? Er den bare i kattens fantasi? Foregår filmens handling et annet sted enn på vår jordklode? Eller er det kanskje en tidligere uoppdaget art? Snakk sammen om dette i klassen.
7. Sekretærfuglen er den som først tar ansvar for å styre seilbåten (ved hjelp av roret). Hvorfor tror du det er den som gjør dette, og ikke noen av de andre dyrene? Snakk sammen i klassen om dette.

OPPGAVESETT 2 → TEMA/BUDSKAP

På overflaten kan dette virke som kun en historie om en katt som blir tvunget ut på reise til et fremmed sted, men filmskaperne har jo lagt mye mer enn dette inn i filmen sin.

Denne oppgaveseksjonen fokuserer på filmens tema og budskap. Merk, hver enkelt har lov til å tolke Flow på sitt eget vis; ingen av disse oppgavene har nødvendigvis et fasitsvar, så her er det bare for alle å dele tankene sine.

1. FILMENS TEMA: Hva tror dere de som har laget Flow hadde lyst til at den skulle handle om? Se på listen under, med forslag til ulike mulige temaer. Diskuter i klassen hvilke av disse dere mener beskriver Flow. Er det andre temaer dere synes passer? Begrunn tankene dine.

- håp
- samhold
- frykt
- vennskap
- ensomhet
- tillit
- verdens undergang
- klimaendringer
- liv
- død

2. FILMENS BUDSKAP: Bli først enige om hva som menes med at en film har et budskap. Så kan klassen sette seg i grupper som kommer frem til ulike forslag til hva man tror filmskaperne ønsker å fortelle sitt publikum. Etterpå deler dere i fellesskap hva dere har kommet frem til. Begrunn tankene deres.

Som igangsettere kan man stille spørsmål som disse:

- Etter å ha sett filmen, og snakket sammen om den, hva tenker du at du som menneske ønsker å gjøre mer av? Eller mindre av? Eller hva skal du være mer glad for? Eller mindre glad i?

3. For å komme lengre inn i hva filmen dreier seg om, så kan man også snakke sammen rundt følgende spørsmål:

- Hvor er menneskene i denne verdenen blitt av, tror du?
- Hva kan være årsaker til denne verdenen er blitt utsatt for en flom?
- I filmens start kan man legge merke til en robåt flere meter oppe i et tre, akkurat slik dyrenes seilbåt hang i slutten av filmen. Har det også vært en katastrofe tidligere?

4. Dere kan også snakke sammen om hvorfor dere tror at filmen har fått tittelen Flow. Forsøk å finne ulike tolkninger av dette tittelvalget.

OPPGAVESETT 3 → FØLELSER

I Flow ser vi at de ulike dyrene må takle flere ulike strabasiøse og skremmende utfordringer. Det er også mange øyeblikk preget av ro og humor. I dette spennet vil naturlig nok mange forskjellige følelser dukke opp.

I denne oppgaveseksjonen går vi inn i hvilke følelser vi opplever at dyrene har, og hvilke følelser filmen gir oss som publikummere.

1. Gjorde noen av scenene i filmen deg glad? Ble du noen gang trist i løpet av handlingen? Flau? Sint? Fikk noe deg til å le? Gjorde noe deg redd? Reagerte andre i klassen på samme måte som deg? Snakk sammen om dette.

2. Har dyr og mennesker samme typer følelser? Snakk sammen om hvilke ulike følelser vi ser at katten i filmen har, som du som menneske selv har hatt i løpet av livet ditt. Lag gjerne en liste sammen på tavla.

3. Katten i filmen har et mareritt hvor den blir omringet av en kjempestor hjorteflokk. Tror du katter – eller andre dyr – kan ha mareritt i virkeligheten? Snakk sammen om hva dere tror (og bruk eventuelt internett til hjelp for å finne svar.)

4. Under kan du se en liste over ulike scener fra filmen. Hvilke følelser tror du filmskaperne ønsket å gi deg her? Begrunn tankene dine.

- Da katten blir tatt med av langt under havoverflaten av en havstrøm, og hvalen får berget den opp igjen.
- Når de to sekretærfuglene slåss, og den ene får vingen ødelagt.
- Da katten i seilbåten kommer seilende inn i den forlatte byen halvveis dekt av vann.

- Da katten og sekretærfuglen plutselig blir løftet opp mot det mystiske hvite lyset.
- Da seilbåten blir hengende i et tre over et juv, og alle hundene holder på å falle ned.
- Da hvalen i filmens slutt er strandet på land, døende.

OPPGAVESETT 4 → KREATIVE OPPGAVER

Flow har fått mange priser; den har imponert mange med hvordan vakkert det visuelle er animert. Men dere i klassen er vel også flinke kunstneren ...?

Denne oppgaveseksjonen består kun av kreative oppgaver. Noen krever ulike materialer, noe som da må forberedes på forhånd. Tilpass tilnærmingen ut fra elevgruppas alder.

1. TEGN

Har dere tegneark på rull? Eller kan dere teipe sammen mange A3-ark etter hverandre? Legg i så fall arket på gulvet og samarbeid om å tegne et langstrakt "Flow-landskap" hvor man kan se både under og over havoverflaten (tverrsnitt). (Arket kan deles i to deler med en horisontal strek som utgjør havoverflaten.) Fyll så arket med mange ulike tegninger av hva som befinner seg på, over og under vann, både fantasifulle og virkelige planter og dyr. Heng til slutt opp det ferdige kunstverket som pynt i klasserommet.

2. LEIRE

I filmens start ser vi katten bo i et hus hvor den tidligere eieren ser ut til å ha vært en kunstner som har spesialisert seg på kattestatuer. Ved hjelp av leire (steingods, modelleire/plastelina eller hvilken som helst ...) kan dere i klassen lage hver deres katt, som dere til slutt pynter med på et egnet sted på skolen.

3. TEGN, KLIPP UT, PYNT

I filmen ser vi en flokk sekretærfugler. Når katten ser fuglene fly over seg fra bakkenivå, får man se fugleflokken med utstrakte vinger opp mot himmelen. Tegn deres egne fugler sett nedenfra, gjerne med et vingespenn på minst hele lengden av et A4-ark. Fargelegg, lim på kartong – og klipp ut, og heng hele flokken opp i klasseromstaket over dere.

OPPGAVESETT 5 → SYMBOLIKK

Flow inneholder mange symboler ... og kanskje flere enn det bare en selv legger merke til. Derfor er det fint og hensiktsmessig å snakke med de andre i klassen om hva de oppdager av dypere mening bak ulike elementer i denne filmen.

Her er det lurt at man først snakker om hva som er en felles forståelse av hva et symbol kan være.

1. Sekretærfuglen som fugleart er utryddingstruet. Med denne informasjonen, snakk sammen om scenen hvor katten og fuglen blir løftet opp av bakken mot det hvite lyset, hvor fuglen til slutt forsvinner mens katten blir igjen. Hva tror dere filmskaperne ønsker å si med denne fremstillingen?
2. Hvalen i filmen dukker ofte opp under dramatiske omstendigheter, når katten er på sitt mest redde, fortapte eller usikre. Siden denne hvalen er av et slag som ikke finnes i virkeligheten, kan man da spørre om den kanskje kun finnes i kattens fantasi/innbilning? Hva er det den i så fall representerer? Og hva betyr det da at den til slutt i filmen er døende?
3. Vinden fører seilbåten mot de høye, tynne fjellformasjonene i det fjerne. Dyrene har ingen midler til å snu båten, men korrigerer denne kursen med roret. Hva kan dette symbolisere? Kan en slik ferd har overføringsverdi til en beskrivelse av selve livet?
4. I filmens siste del ser vi at seilbåtens ror knekker. Hva kan dette symbolisere?
5. Kan selve seilbåten symbolisere noe? Hva med alle båtvrakene som ligger i vannet før dyrene kommer frem til den forlatte byen i vannet?
6. I filmens start ser vi at kattens hjem har vært et hus hvor det har bodd en kunstner som har laget mange små og store kattestatuer. Hva tror dere denne kunstneren har ønsket å uttrykke med disse statuene?
7. Hva betyr lemurens forhold til håndspeilet? Forandrer dens forhold til speilet seg etter at det er blitt knust? Begrunn/utdyp svaret ditt.
8. Katten har et mareritt om en stor hjorteflokk som omringer den. Hva er det katten assosierer med en hjorteflokk, som gjør at den representerer noe skremmende?

Forfatter: Per Olav Heimstad