

RESEÑA DE CINE

Flow

Dirección: Gints Zilbalodis

Letonia, 2025

Lilian Ferreyros*

La importancia de la tribu

La evolución favorece a los que son capaces de crear lazos sociales fuertes y, como nos explica Yuval Noah Harari, para criar a un humano hace falta una tribu. La tribu de *Flow* (Fluir/flujo) crea lazos resilientes y resistentes. Sobrevivientes. No es una tribu humana, es un pequeño grupo de distintos animales que se unen y aprenden a convivir en medio de turbulencias atmosféricas y desastres ecológicos.

La humanidad ha desaparecido (¿no fueron capaces de crear esos lazos, ni entre ellos ni con la naturaleza?) y solo persisten sus objetos y el resto del mundo natural: plantas, animales... y el mar. El mar es un protagonista tan importante como el pequeño e independiente gato que figura en los afiches principales. Felino temeroso del mar, desconfiado y huidizo, se va convenciendo de que la soledad no es buena compañía frente a un apocalipsis o diluvio universal.

¿Quiénes conforman la tribu salvadora? Un gato, un labrador, un lémur, un capibara y una garza. Estos personajes nos cautivan, se nos muestran en su animalidad. No nos imitan, no actúan como humanos pero nos reconocemos en



* Psicoanalista de la Sociedad Peruana de Psicoanálisis (SPP). Psicóloga clínica por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Ex Editora de la Revista Peruana *Psicoanálisis* de la SPP. Miembro Fundador de la Asociación de Psicoterapia Psicoanalítica de Niños y Adolescentes (APPNA). Ilustradora de la revista *Transiciones* de la APPNA.
<liliferrey@gmail.com>

ellos. Nos despiertan. Aunque su director señala que no pretende que sea una película didáctica, podemos pensarla como una lección sobre el saber vivir y convivir. Vivir en un espacio compartido. La inquietud, la compasión o el *concern* winnicottiano van apareciendo en la trama.

En estos tiempos de cambio de época, cambio estructural de la cultura, veloz y difundido por las redes sociales, este dibujo animado nos puede desanimar y asustar. Pero si no nos gana el ánimo catastrofista, y pensamos que estamos siendo más conscientes de nuestra capacidad destructiva (las imágenes e informes de lo que pasa en el mundo son diarios) podemos apostar por esa conciencia y en esa línea, por un progreso de la humanidad.

Al final de la película una simbólica ballena moribunda expresa la idea de la fluidez de la vida, la regeneración del ciclo vital. Ciclo emocional también: fluctuación entre el pesimismo y el optimismo, el miedo y la audacia, la preocupación por el otro y el egocentrismo.

Magistralmente animada, la producción cuenta con personajes y entornos en 3D creados virtualmente con "*rigging*", una técnica que permite modelar el personaje inicialmente en esqueleto y que logra movimientos articulados y detallados. Es interesante que el director no haga una planificación visual (*storyboard*) como en las clásicas películas animadas, y es más interesante aun lo que explica que fue apareciendo "sobre la marcha": escenas y tramas que fue modificando a la par que descubría el valor de trabajar en equipo. En sus anteriores creaciones, cortometrajes animados (*Inaudible*, *Away*, *Aqua*, *Oasis*, *Rush*) había trabajado en solitario y con *Flow* lo hizo como tribu, en colaboración. Insertó esta poética en la trama. Una cámara que se acerca atrevidamente, que fluye como la barca en movimiento, y una música casi hipnótica, atrapa e interpela al espectador. Estábamos extrañando hace un tiempo una película muda, y la tenemos con *Flow*.

En una entrevista para *Deadline*, ante una pregunta tipo test Desiderativo, Zilbalodis confiesa: "Si pudiera elegir, preferiría ser como el capibara". Este parsimonioso y amable animal, conocido en el Perú como "ronsoco", no solo encanta en la película por ser pacificador y tranquilo, sino que ha llegado a cautivar misteriosamente (antes de que se difunda y estrene la película) a miles de niños en el Perú. En Lima los mercados han estado atestados de peluches capibaras, traídos inicialmente de China y acogidos y reproducidos por el mercado peruano.

En mi práctica como analista de niños y adolescentes he disfrutado preguntando: ¿si no fueras persona, qué animal te gustara ser? Al margen de las típicas respuestas populares (un león para ser el rey de la selva, un perro para que me cuiden y jueguen conmigo), aparecían respuestas increíbles que expresaban la subjetividad y las fantasías individuales (ser un murciélago para dormir de día y salir de noche, ser un puerco espín para pinchar a los que me fastidian). Max Hernández contaba en una mesa de diálogo sobre Winnicott, que un chamán

de la selva amazónica, frente al abuso de los caucheros, anunciaba: “Cuánto más conozco al ser humano, más ganas tengo de nacionalizarme culebra”. En la posmodernidad se está valorizando de tal manera al mundo animal, que muchas jóvenes ya no desean tener hijos, eligen tener perros o gatos.

En *Flow*, los animales de la barca se vuelven “nuestros”. Fluyen entre mares y malezas, buscan pertenencia y aceptación. No llegan a ser ni antagonistas ni opuestos. Los personajes van transformándose los unos con los otros: el gato pierde el miedo al agua cuando tiene que salvar a un compañero, el perro juguetero va aprendiendo a ser más independiente, la majestuosa y amedrentadora garza se vuelve protectora, y al final casi un personaje sagrado. Finalmente, el lémur, a quien le costaba compartir los “tesoros” que acaparaba —es el único animal *erectus* y puede apropiarse, con las manos, baratijas y diversos objetos de los humanos— comparte cuchara y espejo.

El espejo tiene una presencia importante. Abre y cierra la película, pues los personajes se miran y se reconocen en él. No solo se encuentran a sí mismos cual estadio del espejo lacaniano, sino que se confirman en él como compañeros y como grupo. Parece que piensan “nunca hemos visto algo así”. Es lo mismo que uno piensa al ver *Flow*.