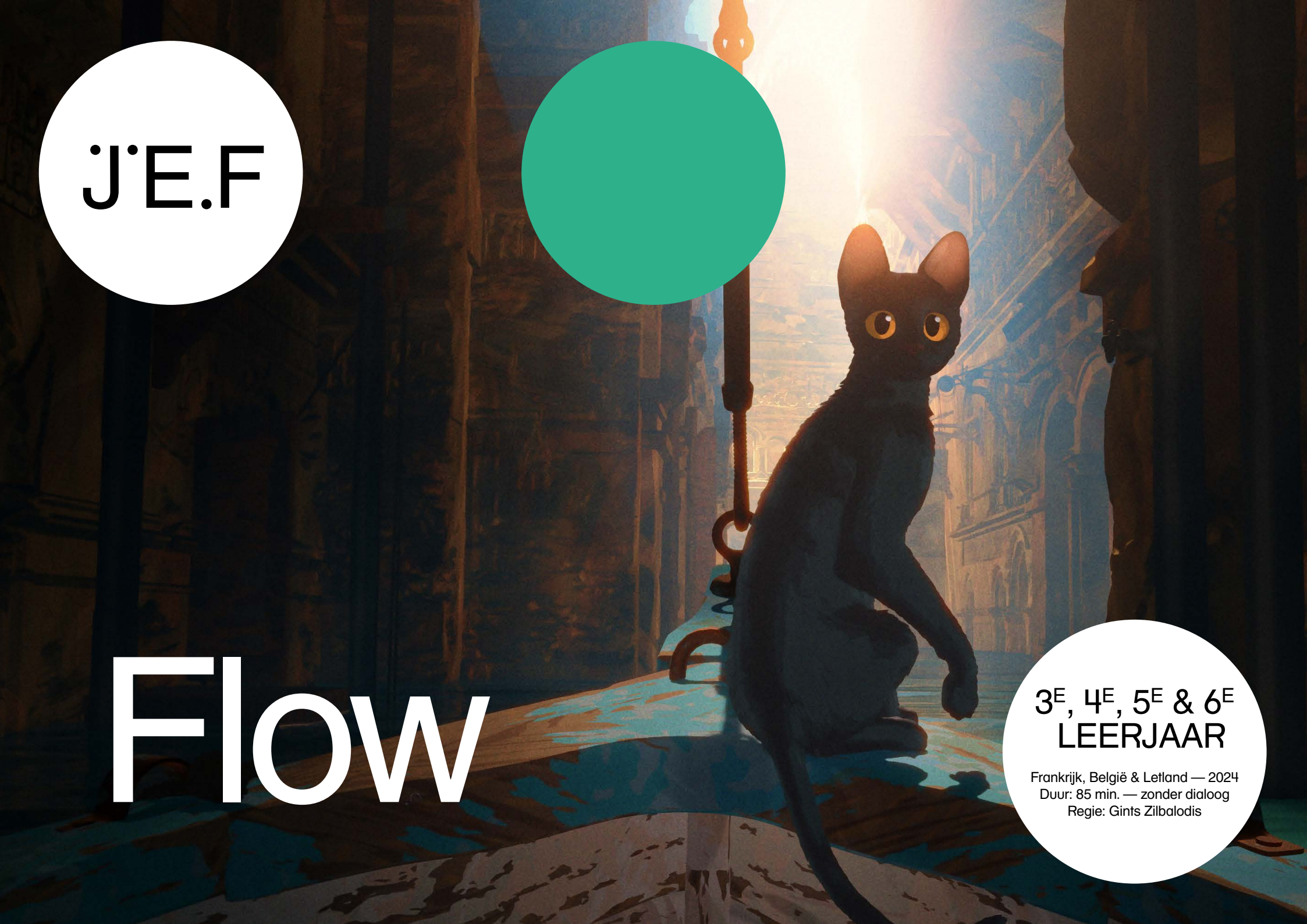




J.E.F

Flow

3^E, 4^E, 5^E & 6^E
LEERJAAR

Frankrijk, België & Letland — 2024
Duur: 85 min. — zonder dialoog
Regie: Gints Zilbalodis

Doelgroep

3e leerjaar, 4e leerjaar, 5e leerjaar & 6e leerjaar

J'E.F met de klas

J'E.F wil kinderen en jongeren filmwijs maken. We dagen je als leerkracht uit om het medium film breed in je lessenpakket te integreren. We reiken je tools aan om je leerlingen de film op een actieve, creatieve en kritische manier te laten beleven. Naast deze lesmap hebben we nog meer in huis. Je vindt het overzicht achteraan in deze lesmap.

Lesmap

In deze lesmap zoomen we in op de productie van de film, de thematiek en de verhaallijn, maar we geven ook interessante filmtechnische duiding. De lesmap wordt doorspekt met weetjes, vragen en methodieken.

Afspeellijst

Bij *Flow* is een [uitgebreide afspeellijst](#) beschikbaar op YouTube met beelden van de making of, interview- en filmfragmenten. Je kan deze fragmenten inzetten als de rode draad bij de filmbespreking

Pinterest

Neem er zeker ook het [prikbord op Pinterest](#) bij. Je vindt er tal van leuke, visuele en interessante beelden en elementen die je kan koppelen aan de bespreking.

Jouw mening telt

Laat ons weten wat je vindt van de inhoud van deze lesmap. Je kan [hier](#) een evaluatieformulier invullen.

Workshop bij de film

Wil je jouw klas diepgaand laten experimenteren met deze film? Boek dan een [filmworkshop van J'E.F.](#)

Van miauw naar wauw! Je leerlingen raken geïnspireerd door de magie van Oscarwinnaar Flow en ontdekken hoe digitale animatie werkt. Dankzij een spel met beeld en geluid worden ze zelf echte filmmakers! Meer info op [onze website](#).

De inhoud van deze lesmap is eigendom van J'E.F en mag enkel worden overgenomen en hergebruikt mits vermelding van J'E.F.

Filmfiche

Synopsis	3
Technische kaart	3
In de pers	3
Introfilm	3

Filmproductie

Bijzondere regisseur	4
Van kortfilm tot langspeelfilm	5
Klein team voor een grote film	6

Inhoudelijke info

Opwarming van de aarde	7
Samenwerken	9
Elk dier is anders	10

Filmtechnische info

CG animatie	12
Camera als verteller	13
Stille film met luide boodschap	14

Pinterest

Bibliografie

Film- en gamewijsheid: het J'E.F model

Op zoek naar inspiratie?

Heb je een vraag of bedenking bij deze lesmap?

Stuur een mail naar info@jeugdfilm.be



Filmfiche

Synopsis

Wanneer een schattig katje ontwaakt, is alles overspoeld door water. Er is geen mens te zien. Op een kleine boot moet hij niet alleen zijn waterangst bedwingen, maar ook leren opschieten met andere dieren die de tsunami overleefden. Samen proberen ze hun verschillen te overwinnen en zich aan te passen aan deze nieuwe, onbekende wereld.

Van miauw naar wauw! Kinderen, ouders en kattenliefhebbers: iedereen raakt betoverd door dit epische avontuur. Een spannend, woordeloos verhaal over vriendschap, diversiteit en natuur in een unieke animatiestijl. Winnaar beste animatieprijs bij Oscars en Golden Globes 2025.

Technische kaart

Een film van Gints Zilbalodis
Frankrijk, België, Letland, 2024, 85 min, zonder dialoog

Scenario	Gints Zilbalodis, Matīss Kaža
Productie	Dream Well Studio (Latvia), Sacrebleu Productions (France), Take Five (Belgium)
Muziek	Gints Zilbalodis, Rihards Zalupe
Sound design	Gurwal Coïc-Gallas
Cinematografie & montage	Gints Zilbalodis
Animatieverantwoordelijke	Léo Silly-Pélissier
Distributie	J'E.F

In de pers

“Al vanaf de eerste beelden in een bos met een spiedend rondkijkende jonge kat en een groep wilde honden is duidelijk dat Gints Zilbalodis (zijn even bijzondere debuut Away was in 2019 op Kaboom te zien) ons met Flow meeneemt in een animatie zoals we die zelden zien.”

- Filmkrant, [Filmkrant.nl](#)

“Dat verhaal over de nood aan solidariteit tijdens een overweldigende catastrofe is niet alleen relevant en eigentijds, ‘Flow’ krijgt het ook verteld zonder in prekerigheid te vervallen.” - Ruben Nollet, [De tijd](#)

*“Een schattige kat is het hoofdpersonage in één van de meest baanbrekende animatiefilms over de natuur sinds ‘Bambi’”*s- Christian Blauvelt, [Indiewire](#)

“Liefhebbers van kattenvideo’s: begin al maar te spinnen. Flow serveert anderhalf uur lang koddige kattenmaniertjes, ingebed in een spannend animatieavontuur voor jong en oud. De Letse regisseur Gints Zilbalodis heeft geen woorden nodig om ons met verstomming te slaan.”

- Lieven Trio, [De Morgen](#)

Introfilm

Bekijk zeker en vast [deze intro](#) voor je naar de film gaat. Dit filmpje wordt ook getoond in de cinema of het CC waar je de film met je klas gaat bekijken.



Bijzondere regisseur

De Letse filmmaker en animator Gints Zilbalodis maakte als verlegen en onzekere tiener al zijn eerste voorzichtige stapjes in de filmwereld.

Hij studeerde een kunstrichting aan de middelbare school, maar leerde vooral heel veel van YouTube filmpjes. Na de middelbare school ging hij meteen aan het werk en maakte hij korte animatiefilms om zelf op zijn eigen tempo bij te leren.



regisseur Gints Zilbalodis

Hij startte met het maken van handgetekende 2D animaties maar merkte dat hij moeite had om alles te tekenen zoals hij het in zijn hoofd had. Vandaar maakte hij dan ook de overstap naar CG animatie of *computer-generated animation*, een animatievorm die volledig op de computer wordt gemaakt. Met deze techniek kon hij gebruik maken van zijn nu kenmerkende camerabewegingen.

Zo maakte hij in totaal zeven kortfilms voordat hij van start ging met zijn eerste langspeelfilm *Away* (2019). Deze langspeelfilm, die hij helemaal alleen maakte, won een prestigieuze prijs op het Franse filmfestival van Annecy en lanceerde hem in de filmwereld.

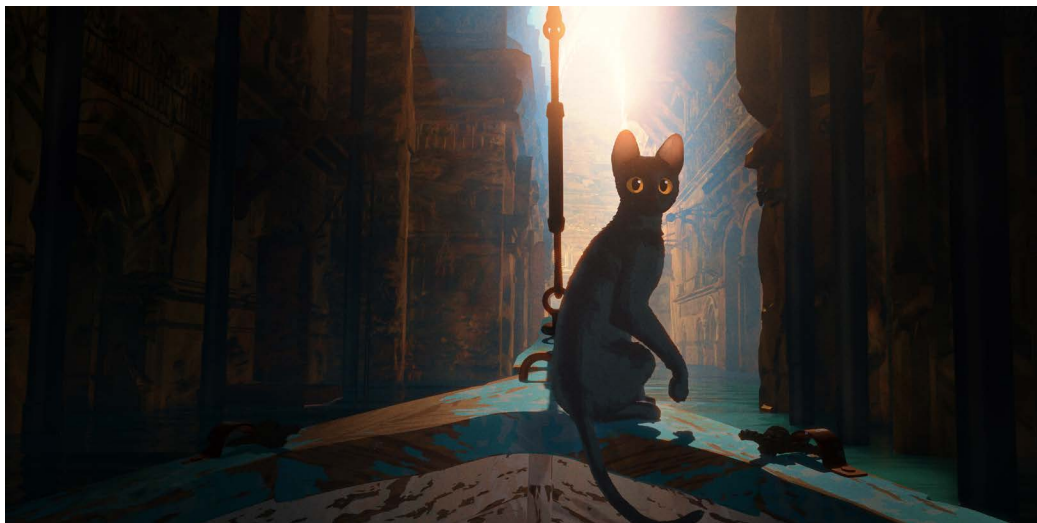


In dit [interview](#) vertelt de regisseur meer over *Flow*. Het interview is in het Engels, maar je kan automatisch Nederlandse ondertiteling genereren. Te uitdagend voor je leerlingen? Gebruik het interview als achtergrondinformatie.



Van kortfilm tot langspeelfilm

Regisseur Gints Zilbalodis speelde al lange tijd met het idee om een langspeelfilm te maken over een kat. Tijdens zijn middelbare school maakte hij al de kortfilm [Aqua](#) (2012). Het hoofdpersonage van deze film is ook een kat, geïnspireerd op Gints' eigen huisdier. Net als in *Flow* is de angstige kat in dit verhaal omringd door water. Jaren later haalde Gints zijn vroeger idee uit de kast en hij introduceerde naast de kat een aantal andere personages. Door deze extra personages kon het verhaal meer focussen op de relaties tussen de dieren en de angst van water en de angst voor de ander met elkaar gelinkt zijn.



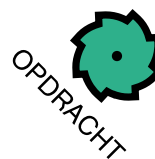
 Bekijk met je leerlingen de kortfilm [Aqua](#).



Vragen voor de leerlingen

- # Wat zag je in deze kortfilm? Wie is het hoofdpersonage? Wat gebeurt er in het verhaal?
- # Wat zijn de gelijkenissen en verschillen tussen deze kortfilm en *Flow*?
- # Hebben jullie zelf ooit al een korte animatiefilm gemaakt?

 Bekijk op het [Pinterestbord](#) hoe de personages evolueerden van schetsen tot realistische dieren.



Dieren tekenen

Gebruik het Pinterestbord als inspiratie en laat je klas zelf dieren tekenen. Je kan de film als referentie gebruiken. Of je kan je leerlingen zelf een dier laten kiezen. Stimuleer hen om verschillende versies te maken van het gekozen dier. Welke vinden ze uiteindelijk het best gelukt?

Wist je dat regisseur Gints Zilbalodis eerder een hondenmens dan een kattenmens is? Wel geeft hij toe dat hij zelf meer op een kat lijkt dan op een hond!

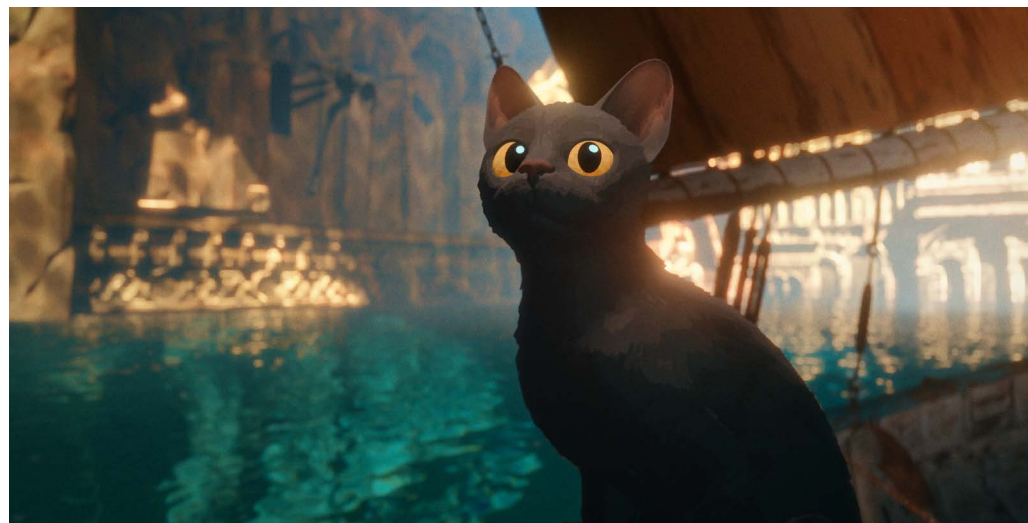
 In [deze video](#) zie je de regisseur met zijn hond! Hij reageert op het nieuws van zijn oscarnominatie.



Klein team voor een grote film

Animatiefilms kosten veel tijd en geld om te maken. Bij de film [Inside out 2](#) (2024) van Pixar bijvoorbeeld bestaat het team uit meer dan 750 mensen die enkele jaren aan de film werkten. Daarnaast moeten er ook nog stemmen ingesproken worden. Daarvoor rekende men voor de Pixarfilm op 32 stemacteurs. Het is amper te geloven dat de grootse wereld van het mooie verhaal van *Flow* - verspreid over vijf jaar - door amper 50 mensen werd gerealiseerd!

Maar regisseur Gints Zilbalodis heeft ervaring met kleine teams. Zijn allereerste film *Away* (2019) maakte hij ten slotte helemaal alleen, met het prijzengeld dat hij gewonnen had voor kortfilms op festivals. Voor *Flow* kon hij gelukkig op een klein budget van 3,5 miljoen euro rekenen. Dat klinkt natuurlijk als veel geld. Maar de vergelijking met budgetten voor gemiddelde Disney/Pixar films, waar een som van 150 miljoen euro normaal is, is interessant en maakt duidelijk hoe bijzonder het team van *Flow* wel is.



Al dat werk werd beloond! De film gaat de geschiedenisboeken in als eerste Letse Oscarwinnaar die het won van veel grotere producties als [Inside out 2](#) (2024).

📌 Ze zijn in Letland zo trots op de film dat er zelfs een standbeeld in de hoofdstad stond. Bekijk de foto's hiervan op het [Pinterestbord](#).

▶ [Bekijk deze reportage op het jeugdjournaal over hoe bijzonder deze overwinning is.](#)

Lees als extra achtergrondinformatie eventueel [dit interview](#) met de regisseur op onze blog.



Opwarming van de aarde

▶ [Bekijk in dit fragment](#) hoe de wereld van kat plots overstroomt.



Vragen voor de klas

- # Wat doet kat om veilig te blijven?
- # Waarom denken jullie dat de wereld in Flow steeds overstroomt?
- # Denken jullie dat er mensen aanwezig zijn in deze wereld? Waarom wel/niet?
- # Denken jullie dat de klimaatverandering enkel effect heeft op de dieren? Of op welke andere manieren nog?
- # Wat kunnen wij als mens doen om onze huisdieren veilig te houden?
- # Naast overstromingen, welke andere natuurrampen kennen jullie?
 - # Welke effecten hebben deze op mensen en dieren?

De wereld van *Flow* wordt geteisterd door zware overstromingen die het gevaarlijk maken om er te leven. We zien in de wereld van de film aanwijzingen, zoals restanten van huizen en steden, die tonen dat deze film zich op de aarde afspeelt.

De overstromingen in de film blijven steeds terugkomen! De dieren moeten zichzelf dus keer op keer opnieuw in veiligheid brengen. Daarmee toont de film heel wat gelijkenissen met problematieken die we nu ondervinden op onze planeet.



Wetenschappers zijn het er over eens dat de temperatuur steeds sneller stijgt. In 100 jaar tijd is de gemiddelde temperatuur met 1 °C gestegen en dit voornamelijk door de grote hoeveelheden broeikasgassen die worden uitgestoten. De stijgende temperatuur heeft een groot effect. Zo smelten hierdoor de ijskappen, wat zorgt voor een stijgende zeespiegel. Net als in Flow vormen wateroverlast en overstromingen dus een grote uitdaging voor de toekomst van de mensheid.

▶ [Bekijk met je leerlingen deze korte video over klimaatverandering.](#)



Vragen voor de klas

- # Wat zijn volgens de video de oorzaken van de grote hoeveelheid broeikasgassen? (er zijn er vier)
- # Welke oorzaken hebben die broeikasgassen?
- # Hoe kunnen we klimaatverandering afremmen volgens de video?
 - # Kan je nog andere oorzaken bedenken?
 - # Wat zouden we als klas kunnen doen?



Stijgende zeespiegel: een experiment

Zet je klas aan het werk en laat hen ontdekken hoe de zeespiegel stijgt door [dit proefje](#) van Nemo Science Museum in Amsterdam.

Ontdek meer informatie en interessante experimenten over de opwarming van de aarde op de website van [De Klimaat Brigade](#).

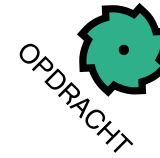


Actie voor het klimaat!

Er bestaan al een aantal goede acties tegen de klimaatopwarming, zoals *#iktrekhetmij* (de dikketruiendag van vroeger). Maar er kan nog zoveel meer gedaan worden!

Welke acties kunnen je leerlingen bedenken om de aandacht op de klimaatopwarming te vestigen?

- ⊗ Verdeel de klas in groepen van vier. Elk groepje bedenkt een nieuwe actie die jullie op school kunnen uitvoeren.
- ⊗ Geef elke groep hiervoor een grote poster en schrijfgerief zodat ze hun ideeën kunnen opschrijven of tekenen tijdens het brainstormen. Zorg ervoor dat ze nadenken over verschillende elementen:
 - ⊗ Welke boodschap willen we brengen?
 - ⊗ Wat hebben we hiervoor nodig?
 - ⊗ Wie kan ons helpen?
 - ⊗ Wanneer vinden we onze actie geslaagd?
- ⊗ Wanneer iedereen klaar is, mogen de groepjes hun idee presenteren. Welke ideetjes vinden ze goed, en kan de klas de ideeën combineren en zo hun eigen klimaatdag houden? Als je extra tijd hebt, kan je één of meerdere van de acties ook écht uitvoeren.



Schrijf een brief naar de aarde

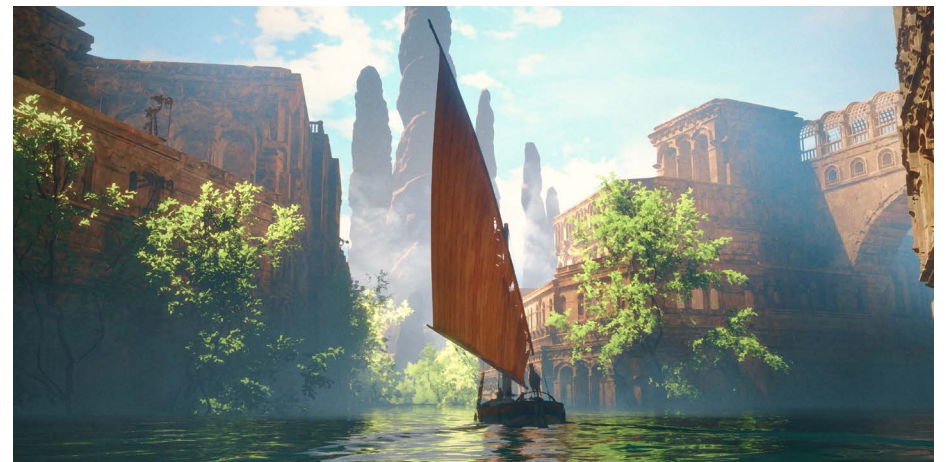
Wat zouden de leerlingen willen veranderen aan de aarde of hoe zouden ze de aarde willen helpen te overleven? De leerlingen mogen individueel een brief schrijven naar de aarde.

Ze kunnen hierbij aan de slag met de volgende vragen:

- ⊗ Wat zou jij doen om de aarde te helpen?
- ⊗ Welke problemen zou jij willen oplossen?
- ⊗ Waar ben je dankbaar voor en wat heeft de aarde allemaal te bieden?
- ⊗ Wat hoop je dat er verandert tegen dat je deze brief terug ontvangt?

Ze mogen deze brief via de app [FutureMe](#) (iOS - gratis) of via de [website](#) naar zichzelf op een zelfgekozen moment in de toekomst versturen (bijvoorbeeld op het einde van het schooljaar).

- 📌 Ontdek meer interessante films over de planeet op ons [Pinterestbord](#).





Samenwerken

- ▶ Bekijk dit fragment waarin de capibara vastzit in de boot op de klif en alle dieren samenwerken om hem te redden.



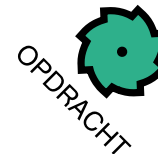
Vragen voor de leerlingen

- # Wat zie je in dit fragment?
- # Waarom denk je dat alle andere dieren komen helpen?
- # Hebben jullie al eens moeten samenwerken om een probleem op te lossen? Hoe heb je dat gedaan?
- # Was dat gemakkelijk? Welke uitdagingen kwam je tegen?
- # Had je het gevoel dat je jezelf kon zijn in de groep?
- # Hoe denk je dat jullie zouden kunnen samenwerken om de natuur te beschermen? Op welke manier?

Initieel zien we hoe alle dieren alleen of met hun eigen soort proberen te overleven. De honden werken als roedel samen en de kat zoekt alleen naar een hoge veilige plek. Katten zijn ten slotte gewoon om altijd voor zichzelf te zorgen terwijl honden eerder in groep leven.

Maar wanneer het water zo hard begint te stijgen dat zelfs de toppen van de bomen onder water staan, beseffen de dieren dat ze beter kunnen samenwerken om deze enge situatie te overleven.

De regisseur benadrukt hiermee dat ondanks verschillen tussen mensen, of tussen dieren, het belangrijk is om die opzij te zetten wanneer dat nodig is. Bijvoorbeeld bij het harmonieus samenleven of werken aan een gemeenschappelijk doel, zoals de aarde veilig en leefbaar houden.



Zonder handen

De dieren in de film kunnen niet praten of hun handen gebruiken zoals wij dat doen. Een schip besturen wordt dan ook extra moeilijk. Toch lukt het de dieren wanneer ze besluiten als team samen te werken.

Nu is het aan jullie! Neem een voorwerp en geef dit door in de klas zonder de handen te gebruiken en zonder dat het de grond raakt. Het voorwerp moet naar een bepaalde plaats gedragen worden waar het 'veilig' is voor het stijgende water. Zorg ervoor dat iedereen het voorwerp een keer moet doorgeven, tot het aan het veilige land komt. Sluit de opdracht af met nog een kort nagesprek:

- ⊗ Wat vonden jullie makkelijk of moeilijk aan deze opdracht?
- ⊗ Hoe was het om niet te mogen praten? Welke manieren van communiceren hebben jullie gebruikt?
- ⊗ Waren er meningsverschillen? Hoe hebben jullie die eventueel opgelost zonder dat je mocht praten?
- ⊗ Wat denk je dat je uit deze opdracht hebt geleerd over samenwerken?



Elk dier is anders



Iedereen kent wel het stereotype beeld van de sluwe kat en de speelse hond. En ook een capibara wordt steeds op dezelfde vriendelijke en rustige manier afgebeeld. Toch toont de film dat hoewel dieren bepaalde eigen instincten hebben, ze toch ook hun eigen persoonlijkheid behouden.

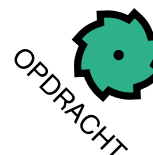
▶ **Bekijk samen met de leerlingen hoe de verschillende dieren met elkaar omgaan op de boot in [dit fragment](#).**



Vragen voor de leerlingen

- # Welke karaktereigenschappen herken je bij de maki, de hond ... ?
- # Welke andere dieren hadden jullie herkend in de film?
- # Welke dieren zijn huisdieren en welke gewone dieren?
- # Waarom denk je dat sommige dieren als huisdieren beschouwd worden en andere niet?
- # Hoe zouden jullie huisdieren reageren in deze situatie? Lijken ze op de dieren uit de film?
- # Trouw als een hond of sluw als een kat. Kennen jullie nog eigenschappen die vaak aan dieren worden gekoppeld?

We verwachten vaak dat een kat eerder eenzaam is en niet zoals een hond in groep leeft en samenwerkt. Ook hebben we het stereotiepe beeld dat een maki eerder voor zichzelf en zijn glimmende voorwerpen kiest. Toch toont de film aan dat diersoorten ondanks de verschillen die hun eigen specifieke gedrag vertonen, toch ook buiten die verwachtingspatronen kunnen treden om te overleven.



Filosofisch gesprek: verwachtingen

Ga met je klas in gesprek over verwachtingen. Vertrek daarbij uit de film om samen het begrip te onderzoeken. Je kan eventueel uitbreiden naar andere situaties die dichter bij de leefwereld van je leerlingen staan. Meer info over deze werkvorm kan je in het document op [deze pagina](#) terugvinden. Je kan deze richtvragen gebruiken in je gesprek:

- ⚙ Hoe omschrijf je 'verwachtingen'? Hoe zie je die opduiken in de film?
- ⚙ Voldoen de kat en de hond aan de verwachtingen? Waarom wel/niet?
- ⚙ Wie bepaalt eigenlijk wat die verwachtingen inhouden, volgens jou?
- ⚙ Wat als je niet voldoet aan de verwachtingen? Wat zou er dan kunnen gebeuren, denk je?
- ⚙ Wat als je er wel aan voldoet, maar er te hard aan vasthoudt? Welk effect zou dat hebben?
- ⚙ Heb je een ander beeld van het woord verwachtingen na ons gesprek? Wat is er veranderd?



Dieren aan het woord

De dieren in dit verhaal kunnen niet spreken, maar wat zouden ze zeggen als ze dat wel konden? Onderzoek per groepje een verschillend personage in het verhaal. Verdeel de klas in vijf groepjes: capibara, kat, hond, maki of secretarisvogel.

Geef elk groepje een tablet met de app [Chatterpix](#) Kid (iOS & Android - gratis).

Per groep schrijven de leerlingen een tekst vanuit het perspectief van hun personage. Vertel wat je meemaakte, wat je voelde, wat je denkt ... Ze uploaden een foto van hun dier en spreken de tekst in. Vervolgens mag elk personage aan de klas 'vertellen' wat die voelt en wat die zojuist in de film heeft meegemaakt.



Katten game

Op zoek naar meer avonturen met katten? Probeer dan zeker eens het spel: [Little Kitty big city](#) (Verschillende platforms - betalend)





CG animatie

De realistische look van Flow werd gecreëerd door middel van CG animatie of *computer-generated animation*. Het team werkte voor deze film in het 3D programma *Blender*. Zo maakte ze 'models' of een soort digitale kleipop van alle personages. Daarna gingen de animatoren in hetzelfde programma aan de slag met de bewegingen van deze digitale poppen. De regisseur maakte zelf zijn storyboard in Blender. Hij speelde zo lang met de plaatsing van het personage tot de camera een goed beeld kon nemen van het gewenste shot. Een heel veelzijdig computerprogramma dus!

- ▶ Ontdek hoe de CG animatie van *Flow* wordt gemaakt in deze [behind the scenes video](#) (Engels gesproken, automatische Nederlandse ondertiteling via het tandwiel). Je kan de video ook zonder geluid tonen en vertellen wat er gebeurt.



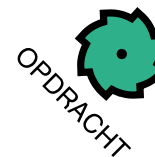
Vragen voor de leerlingen

- # Wat valt je op aan de animatiestijl van deze film? Waarmee kan je deze stijl vergelijken? (Bijvoorbeeld de stijl in videogames)
- # Kennen jullie nog voorbeelden van CG animatie in films? (*The wild robot* (2024), *Inside out* (2015), *Monsters en co.* (2001), *Shrek* (2001) ...)
- # Wat zijn volgens jou de verschillen tussen 2D animatie en CG animatie?
- # Naar welke soort animatie kijk je het liefst en waarom? Wat zouden jullie zelf het liefste maken?



In deze en deze korte video's zie je de *animatic* van *Flow*.

In deze video's zien we een vergelijking tussen een *animatic* en hoe de scène er uiteindelijk zal uitzien. Een *animatic* is de eerste ruwe versie van de film. Hiermee gaan filmmakers het ritme en en timing van de film vormgeven. Pas als die goed zitten en de regisseur tevreden is met de timing van alle scènes, worden alle details toegevoegd. Zoals je kan zien, bewegen de dieren in de *animatic* helemaal nog niet zo soepel als in de uiteindelijke scènes! In het voorbeeld heeft de *animatic* al veel kleur en textuur, maar het kunnen ook nog heel simpele lijntekeningen zijn.



Maak zelf een animatic!

Deze opdracht kunnen leerlingen individueel uitvoeren. Heb je niet genoeg tablets? Verdeel de klas in groepjes zodat elk groepje een tablet heeft. Voor deze opdracht gebruik je de app Flipaclip ([iOS](#) & [Android](#) - gratis).

Zorg ervoor dat elk groepje er een idee van heeft van wát ze gaan animeren. Bijvoorbeeld een bal die stuitert of een mannetje dat wandelt. Vervolgens gaan ze aan de slag met de app.

Toon jullie video's achteraf aan elkaar.



Gebruik [deze](#) (Engels gesproken, Nederlandstalige ondertiteling via het tandwiel) of [deze](#) how-to video's als je meer uitleg wil over de app Flipaclip.



Meer algemene uitleg over animatiefilm zie je in [deze video](#).



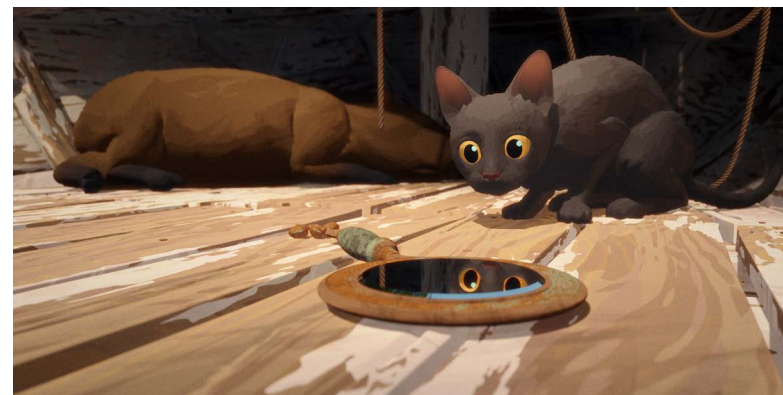
Camera als verteller

Volgens regisseur Gints Zibalodis is de camera één van de belangrijkste elementen om gevoelens te tonen. De camera maakt in *Flow* natuurlijke bewegingen: zo draait de camera snel om, om het effect van schrikken weer te geven. Dat doen we als mens namelijk ook wanneer we plots schrikken: ons omdraaien! Deze camerastijl zorgt ervoor dat het aanvoelt alsof we door de ogen van een personage naar het verhaal kijken en we zo dichterbij in het verhaal zitten.

Ook de montage is een heel belangrijk element in dit verhaal. Zo zijn er veel doorlopende shots of scènes te herkennen. De afwezigheid van snelle cuts in de beelden of de onveranderende beeldkaders zorgen ervoor dat we als kijker meer in de actie van het verhaal blijven. Alsof we live beelden meemaken!



Kijk mee naar [dit doorlopende camera shot](#) waarbij onze hoofdpersonages plots de roedel horen.



Vragen voor de leerlingen

- # Wat gebeurde er in dit fragment?
- # Welk gevoel krijg je bij het bekijken van deze scène?
- # Wat valt er op aan de camera? Gaat die snel, traag ... ?
- # Werd er gemonteerd in deze scène, waren er verschillende shots volgens jou?
- # Welk effect heeft het doorlopende shot op ons als kijker?
- # Wat zou er gebeuren als we dit in meerdere stukjes zouden knippen ?
- # Zou je dan nog steeds hetzelfde gevoel krijgen?

- 📌 Neem zeker ook een kijkje op het [Pinterestbord](#) waar je nog meer voorbeelden kan vinden van camerabeelden.



Oefenen op een doorlopende camerabeweging

Het camerawerk in deze film is zeer intens en actief. Verdeel de klas in groepen van vier tot vijf leerlingen. Ze ontdekken hoe spannend het is om een doorlopende camerabeweging te maken!

- ⊗ Zoals bij veel films, starten de groepjes met een kort storyboard. In dit storyboard tekenen ze hun scène uit. Wat gebeurt er in de scène en wat zijn de camerastandpunten? Meer uitleg over storyboard en een lege template kan je [hier](#) vinden.
- ⊗ Ze kunnen ook een scène uit de film naspelen. Bijvoorbeeld wanneer de kat uit de boot valt of de scène uit het voorbeeld hierboven.
- ⊗ Elke productie of film heeft immers acteurs, een regisseur, die actie en cut roept, en cameramensen nodig. Verdeel deze rollen.
- ⊗ Oefen het een aantal keer: welke bewegingen maken de acteurs en hoe reageert de camera hier op? Dan, opnemen maar!
- ⊗ Bekijk nadien samen alle filmpjes die de leerlingen hebben gemaakt en bespreek:
 - ⊗ Wat vonden jullie moeilijk aan de camerabeweging?
 - ⊗ Hoe zorgen jullie ervoor dat iedereen in beeld was?
 - ⊗ Wat was jullie favoriete moment om uit te beelden?
 - ⊗ Kennen jullie nog situaties waarin een doorlopende camerabeweging leuk zou zijn?

Stille film met luide boodschap

De dieren in *Flow* zijn heel expressief, ook al gebruiken ze geen woorden. Doordat er geen pratende personages zijn word je als kijker echt volledig ondergedompeld in de natuur en vallen geluiden van water en luide knallen extra hard op. Met behulp van een muzikale soundtrack wordt de emotie van sommige momenten extra benadrukt. Het contrast tussen de stiltes en plotse geluiden maakt de film extra spannend!





Kijk hier samen hoe belangrijk de mimiek van de personages in de volgende scène is en hoe de muziek de gevoelens benadrukt.



Vragen voor de leerlingen

- # Hoe denken jullie dat kat en hond zich voelden in deze scène?
- # Waarom denk je dat? Wat heeft hier invloed op? (Muziek, mimiek, montage ...)
- # Hoe voelden jullie zich bij deze scène?
- # Kunnen jullie zelf goed acteren?
- # Wat doe je als je wil acteren dat je triest bent? Doe eens voor!

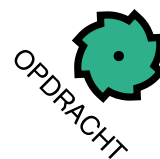
Bij een film zonder woorden is het natuurlijk extra belangrijk om de geluiden van de dieren realistisch te maken. Daarom werden de stemmen 'ingesproken' door echte dieren. Bij de honden werd er zelfs een onderscheid gemaakt tussen verschillende rassen zoals shiba inu en retrievers.

Het enige dier dat wat moeilijk was om te laten 'spreken' was de capibara. Om de stem te horen van dit schattige beestje moest de *sound designer* namelijk de capibara kietelen aan zijn buikje! Maar omdat het geluid eerder klonk als het hoge geblaf van een hongerige chihuahua, kozen ze om de stem te veranderen naar dat van een baby kameel.

Zoals regisseur Gints Zibalodis zegt: *"Cinema is een illusie, maar soms voelen de illusies echter dan de werkelijkheid."*



Bekijk in deze video hoe je zelf je eigen geluidseffecten of 'foley' kan maken.

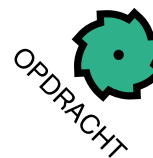
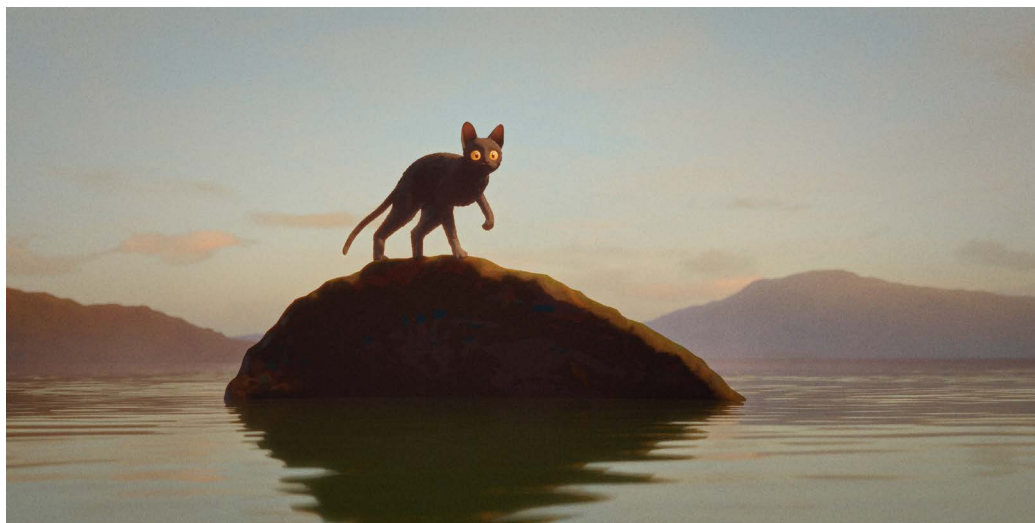


Dieren stemmen

Verzamel een koffer vol spullen, zoals oude flessen, handschoenen, touwen ... De leerlingen mogen in groepjes van vier een aantal voorwerpen uitkiezen en uittesten hoe ze precies kunnen klinken.

Ze gaan op zoek naar geluiden die iets nabootsen. Bijvoorbeeld kokosnoten klinken als hoeven van een paard of een fluitje klinkt als een specifieke vogel ...

Gebruik een app als [Filmora](#) (Android - gratis) om het geluid te monteren bij het beeld van een dier dat bij dat geluid past.



Vertel een verhaal zonder woorden

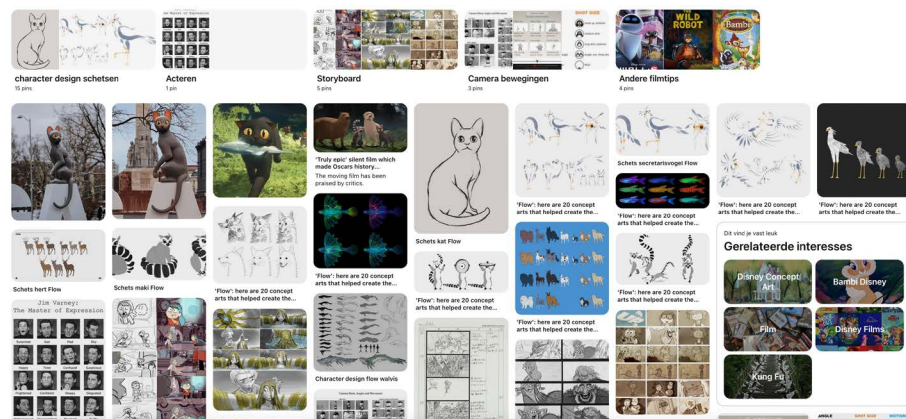
De leerlingen maken zelf een video van ongeveer 30 seconden tot een minuut, zonder spraak.

Ze mogen hiervoor enkel gebruik maken van hun lichaam, hun mimiek en voorwerpen om uit te beelden wat er precies gebeurd is.

- ⚙ De leerlingen krijgen per groepje van vijf een kapot voorwerp. Ze vertellen zonder woorden hoe het voorwerp is stuk gegaan. Hoe dit is gebeurd verzinnen ze zelf.
 - ⚙ Ze gaan eventueel aan de slag met een kort storyboard en starten met filmen.
 - ⚙ Zoals in een echte filmproduct heeft elke leerling zijn eigen rol: er zijn acteurs nodig maar ook cameramensen en regisseurs.
 - ⚙ Toon de video's aan elkaar. Wie kan juist raden hoe het voorwerp van de andere groepjes is stuk gegaan. Bespreek hoe ze dit hebben kunnen raden. Hebben de acteurs goed gesproken zonder iets te zeggen?
- 📌 Op onze [Pinterest pagina](#) kan je meer inspiratie vinden voor het maken van een storyboard. Daarnaast kan je [hier](#) ook inspiratie voor acteren zonder woorden vinden.



Laat je ook inspireren door het visuele [Pinterest-prikbord](#) van *Flow*. Je vindt er meer voorbeelden bij de opdrachten, storyboards, camerabewegingen, CG animaties ...



Aguilar, C. (2024, 22 November). *Creating New Cinematic Languages, Without Words*. The New York Times . Geraadpleegd op 22 April 2025, van <https://www.nytimes.com/2024/11/22/movies/flow-gints-zilbalodis.html>

Bankersen, L. (2024, 4 december). *Zwerftocht door unieke verbeelding*. Geraadpleegd op 15 April 2025, van <https://filmkrant.nl/recensies/flow/>

Blauvelt, C. (2024, 21 november). *'Flow' Review: A Cute Kitty Centers One of the Most Groundbreaking Animated Films About Nature Since 'Bambi'*. Geraadpleegd op 15 April 2025, van <https://www.indiewire.com/criticism/movies/flow-review-animated-film-gints-zilbalodis-1235008455/>

De Klimaat Brigade. (z.d.). *Klimaat-verandering*. De Klimaat Brigade. Geraadpleegd op 22 April 2025, van <https://klimaatbrigade.be/themas/klimaatverandering>

IMDB. (z.d.). *Binnenstebuiten 2 full wast en crew*. IMDB . Geraadpleegd op 22 April 2025, van <https://www.imdb.com/title/tt2022452/fullcredits/>

Lang, J'. (2025, 13 februari). *Oscar Nominee 'Flow' Passes \$20 Million at Global Box Office in Indie Animation Milestone*. Geraadpleegd op 15 April 2025, van <https://www.imdb.com/news/ni65126118/>

Nieuwsblad. (2025, 3 maart). *Belgische coproductie 'Flow' wint Oscar voor beste animatiefilm*. Geraadpleegd op 15 April 2025, van https://www.nieuwsblad.be/cnt/dmf20250303_95266798

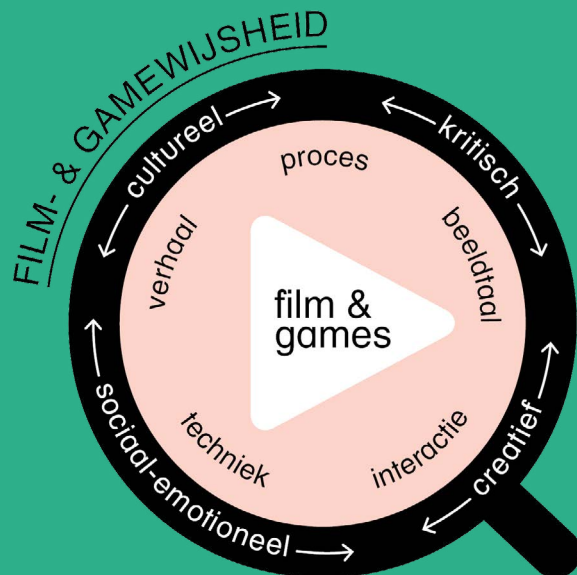
Nollet, R. (2025, 13 januari). *Hoe een kat de zondvloed trotseert in 'Flow'*. Geraadpleegd op 15 April 2025, van <https://www.tijd.be/cultuur/film/recensie-hoe-een-kat-de-zondvloed-trotseert-in-flow/10582348.html>

NOS jeugdjournaal. (2025, 3 maart). *Verrassing! 'Goedkope' film Flow wint Oscar*. Geraadpleegd op 15 April 2025, van <https://jeugdjournaal.nl/artikel/2558080-verrassing-goedkope-film-flow-wint-oscar>

Vertigo. (2025, 24 januari). *INTERVIEW FLOW: GINT ZILBALODIS* [Video]. YouTube. Geraadpleegd op 15 April 2025, van <https://www.youtube.com/watch?v=GFq2P9JEnpc>

Film- en gamewijsheid: het JEF model

J'E.F zet film en games in om de kritische, culturele, creatieve en sociaal-emotionele competenties van kinderen en jongeren aan te wakkeren. Deze competenties zijn belangrijk, zeker in onze gemediatiseerde en beeldgerichte samenleving. Onze visie hierop bundelden we in ons [model film- en gamewijsheid](#).



We ontwikkelden een eigen [methodiek](#) die zich focust op het leerproces en vertrekt vanuit de authentieke leeromgeving van de deelnemer en maker. De actieve betrokkenheid van de deelnemers en het plezier tijdens dit proces zijn voor ons cruciaal.

Op zoek naar inspiratie?

Algemene werkvormen rond film

Deze [verzameling van werkvormen](#) helpt je om film te bespreken in de klas. De verschillende opdrachten kunnen aangepast worden op maat van jouw leerlingen.

Zelf films maken

J'E.F inspireert en stimuleert kinderen en jongeren die zelf films willen maken en experimenteren met audiovisuele media. Op [onze website](#) vind je allerlei handige tutorials, websites en apps om met film aan de slag te gaan.

Facebookgroep voor leerkrachten

Zit je met een filmwijze vraag? Stel ze in onze [Facebookgroep van 'Film met de klas'](#). Onze community helpt je verder. Of heb je zelf een tip? We kijken er alvast naar uit.

Vorming of nascholing rond film

In onze vormingen delen we graag onze jarenlange expertise. Op een actieve manier leggen we onze inzichten voor aan leerkrachten en begeleiders. Je vindt ons aanbod op [onze website](#).

Les in beeld

Verder werken rond een thema? [Les in beeld](#) is een handig platform vol inhoudelijke werkvormen en thematische kortfilms voor in de klas.