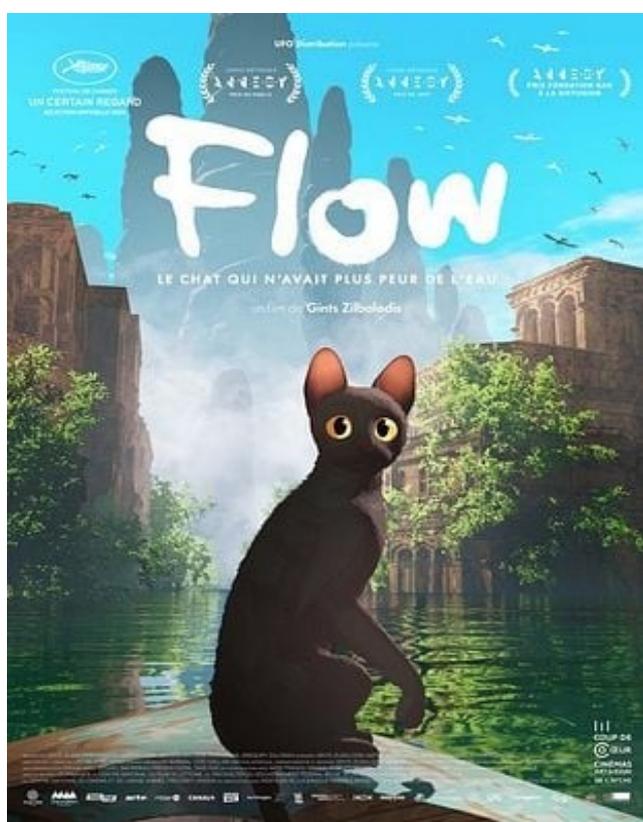


FLOW

Le chat qui n'avait plus peur de l'eau

ECRAN TOTAL
5 au 18 mars 2025



Film d'animation muet mettant en scène un chat contraint à cohabiter sur un bateau errant avec un chien, un capybara, un oiseau et un paresseux, Flow émerveille par la qualité du dessin et la subtilité de son propos. Trois raisons d'aller s'immerger en salle.

Film de Gints Zilbalodis – 30 octobre 2024

Prix du Jury et du Public festival d'animation Annecy 2024

Golden globes 2025 : meilleur film d'animation

Anne Douhaire-Kerdoncuff - FRANCE INTER :

Alors que l'espèce humaine semble avoir disparu, le terrain de jeu favori de ce petit chat noir est englouti sous les eaux. Flow, qui hait cet élément, trouve refuge dans un arbre, puis dans une ancienne maison, et échoue sur une barque avec un capybara (sorte de rongeur qui ressemble un peu à un castor), un lémurien, des chiens, un drôle d'oiseau, avec comme compagne de voyage une baleine à crêtes. Dans cette petite arche de Noé à la dérive, il faut cohabiter, et ce n'est pas toujours simple... "Flow, le chat qui n'avait plus peur de l'eau" est signé du réalisateur letton Gints Zilbalodis qui portait cette histoire en lui depuis le lycée .

Dès les premières minutes du film, qui mettent en scène une course-poursuite entre une horde de chiens et ce chat qui a peur de l'eau, le spectateur en prend plein les yeux. Le rythme intense de la course est servi par le dessin précis, vivant de l'animation. La suite est du même niveau. La raison ? Outre son esthétique singulière, le film est muet : c'est uniquement par l'image que la narration avance. Une prouesse que Gints Zilbalodis a voulu pour rendre le film plus accessible.

Le choix d'un chat vise aussi à rendre le film plus universel : on sait tous que le félin n'aime pas l'eau, nul besoin de lui trouver un antagoniste. « Pour dessiner Flow, je me suis inspiré du chat que j'avais au lycée, explique le cinéaste. Je tenais à ce que le chat bouge comme un vrai, mais on n'est pas là pour faire un documentaire ! Il faut qu'il y ait de l'espace pour l'imaginaire du spectateur. L'absence de dialogue a été un défi qui m'a poussé à utiliser d'autres outils du cinéma : jouer avec les mouvements de caméra, l'image, la musique, le son... Ce qui fait de Flow un film plus cinématographique qui correspond aux films que j'aime voir moi à l'écran ».



Cécile Mury - TELERAMA :

Œuvre sans paroles, *Flow* n'est pas muet pour autant. Voyage bruisant, porté par une bande-son à la fois épique et contemplative (encore une fois composée par Gints Zilbalodis, en collaboration avec son compatriote Rihards Zalupe, compositeur et percussionniste), c'est aussi une « transe sonore », un film à écouter. L'insolite arche sans Noé voguera longtemps dans nos mémoires de cinéphiles.

Il s'appelle Gints Zilbalodis, il a à peine 30 ans et nous vient de Lettonie avec *Flow*, une pure merveille d'animation, l'odyssée sans paroles d'un chat et de ses compagnons de tous poils (et plumes) dans un monde englouti par les eaux. De passage à Paris, il a bien voulu nous raconter les coulisses de cette grande aventure de cinéma.

Qu'avez-vous imaginé en premier ? Le déluge ou le chat ?

Le chat ! Et même mon propre chat, à vrai dire, à l'époque où j'étais encore étudiant, il y a des années. Il m'avait inspiré un court métrage sur un animal qui avait peur de l'eau. En reprenant l'idée pour *Flow*, si longtemps après, j'ai vraiment voulu orienter l'histoire différemment. À l'origine, par exemple, tout se passait dans l'océan. Visuellement, c'était un décor trop uniforme, et même ennuyeux, à l'échelle d'un long métrage. Donc j'ai imaginé ce monde partiellement submergé, qui permet une variété d'environnements et de péripéties différentes. La nature, à travers cette gigantesque inondation, est devenue une partie intégrante de la narration, le seul vrai antagoniste du film. Les différents animaux que rencontre le chat ne sont pas ses ennemis, même s'il y a parfois des conflits. Il ne s'agit plus seulement de la peur de l'eau, mais de celle des autres, et de la manière dont on peut apprendre à l'apprivoiser, à faire confiance.



Pour « *Flow* », le réalisateur a été inspiré par son propre chat. Dream Well Studio/
Sacrebleu Productions/Take Five Productions

À ce propos, vous avez réalisé votre premier long métrage, *Ailleurs* (2019), entièrement seul, alors que, pour celui-ci, vous vous êtes entouré d'une équipe d'animateurs. Ce chat, c'est vous ?

Oui, sans aucun doute... *Ailleurs*, c'est l'histoire d'un personnage isolé sur une île, sans secours, sans connexions. Exactement comme moi, à l'époque, tout seul devant mon ordinateur. Je n'en étais pas conscient à ce moment-là, mais quand j'ai terminé *Ailleurs*, ce travail m'a permis de voyager, de rencontrer beaucoup de monde, d'ouvrir mon horizon. *Flow* reflète ce parcours personnel : un chat très indépendant, qui doit apprendre à coopérer avec les autres. La différence, c'est que dans la fiction il y a beaucoup de tensions et d'appréhensions entre les animaux.

Dans la réalité, entre nous autres humains, pendant la fabrication du film, c'était infiniment plus fluide et collaboratif !

Il n'y a pas d'humains dans *Flow*, rien que des animaux, des « vrais », très loin de l'habituel bestiaire bavard des films d'animation. Pourquoi ce choix ?

Avant tout, il n'y a pas d'humains parce que je voulais une histoire sans paroles, sans dialogues susceptibles d'entrer en concurrence avec ce que racontent les images, les mouvements de caméra, la musique et les sons. Je trouve que c'est un cinéma plus pur, plus expressif, qui se concentre sur l'émotion, plutôt que sur la logique. Il fallait donc un scénario qui s'y prête, et j'ai imaginé des animaux qui se comportent – presque – comme des vrais. Pour moi, c'était aussi une idée neuve : à ma connaissance, c'est la première fois qu'on en fait les héros d'un film de « fin du monde ». Pour les animer, nous avons étudié leur comportement, travaillé à partir de nombreuses références. On a vraiment passé beaucoup de temps à regarder des vidéos de chats et de chiens sur YouTube ! Mais il ne s'agissait pas non plus de copier le réel. Les animateurs l'interprètent toujours, ils doivent penser à la psychologie des personnages, à leurs motivations, un peu comme dans un travail d'acteur, et leur faire faire des choses qui n'existent pas dans la nature. Se tenir à la barre d'un bateau pour le diriger, par exemple...



Gints Zilbalodis : « *Flow* » reflète mon parcours personnel : un chat très indépendant, qui doit apprendre à coopérer avec les autres. » Photo Gareth Cattermole/ Getty Images via AFP

Flow est aussi une aventure dans des décors spectaculaires et énigmatiques, comme on en voit rarement au cinéma. Comment les avez-vous conçus ?

Nous voulions que ce monde soit très immersif, que l'on puisse presque toucher l'eau, sentir les matières, le vent, l'herbe... Et parce qu'on adopte le point de vue du chat, près du sol, tout semble plus grand, voire démesuré. Quand je commence un film, je ne fais pas de storyboards, je crée l'environnement en 3D, pour chercher des plans, presque comme une reconnaissance de lieux, en prises de vues réelles ou en documentaire. C'est un travail de préparation important pour moi, parce que, dans le film, les sentiments – la curiosité, la peur – sont exprimés par les mouvements de caméra. C'est presque un personnage à part entière. Elle est parfois très proche des animaux, mais elle peut aussi s'en éloigner, comme si elle était distraite par quelque chose dans le paysage. Je souhaite procurer une certaine liberté au spectateur, lui donner l'impression qu'il peut naviguer dans ce monde par lui-même, rêver, collecter des indices, sans être trop guidé. Je n'aime pas les histoires où tout est prémâché, exposé, expliqué. D'où vient cette inondation, que s'est-il passé ? Mystère. Je préfère laisser le public se faire sa propre idée.

Vous composez vous-même la musique de vos films. Comment ce travail s'intègre-t-il dans votre processus créatif ?

Pour moi, c'est à l'origine de tout, essentiel. Je commence à travailler sur la musique dès l'écriture du scénario, elle nourrit mon imagination, m'aide à trouver des idées, à bâtir des scènes. Cette fois, j'ai aussi collaboré avec un autre compositeur, Rihards Zalupe, qui est plus expérimenté que moi, qui a vraiment donné de l'ampleur aux thèmes que j'avais créés dans mon coin, sur mon ordinateur. Ensuite nous avons tout enregistré avec un grand orchestre, en gardant malgré tout certaines sonorités électroniques, et même des bruits un peu étranges, qui contribuent à l'identité unique du film, à cet effet d'immersion et de mystère dont je parlais tout à l'heure.



« Je n'aime pas les histoires où tout est prémâché, exposé, expliqué. D'où vient cette inondation, que s'est-il passé ? Mystère... Je préfère laisser le public se faire sa propre idée. » Dream Well Studio/Sacrebleu Pr

En sélection au dernier Festival de Cannes, puis à celui d'Annecy, *Flow* a déjà une belle carrière derrière lui. Qu'est-ce que ces expériences vous ont apporté ?

Énormément de visibilité. Grâce à ces festivals, et à l'accueil qu'ils nous ont réservé, le film est, ou sera bientôt, projeté un peu partout dans le monde. Ce sera sans doute le film letton le plus largement diffusé ! Peut-être parce qu'il n'a pas de dialogues, ce qui lui permet de voyager facilement, de transcender les frontières culturelles.

Travaillez-vous déjà sur votre prochain film ?

Oui, j'ai commencé à l'écrire... Et à composer la musique. C'est encore une histoire d'aventures en animation, mais cette fois je travaillerai aussi avec des acteurs... et des dialogues ! Je ne peux pas en dire beaucoup plus, mais ce sera sans doute plutôt destiné aux adultes, moins « tous publics » que *Flow*, mais toujours aussi personnel. J'ai eu des propositions pour travailler pour de grands studios, mais je préfère continuer à faire mes petits films indépendants, en toute liberté.



Perrine Quenesson - TEASER :

Si son premier long métrage d'animation, AILLEURS, qu'il a réalisé entièrement tout seul (!), était, en quelque sorte, une version longue de son court métrage OASIS, FLOW est, lui, le prolongement de son tout premier AQUA. Mais surtout, il est la retranscription du parcours personnel de son réalisateur Gints Zilbalodis. FLOW suit l'histoire d'un (a-do-ra-ble) petit chat noir solitaire surpris par une soudaine montée des eaux. Dans un lieu imaginaire, dont l'humain est absent mais où il a laissé son empreinte par l'architecture, les moyens de locomotion et l'art, le chaton tente de survivre.

Bien malgré lui, il se retrouve embarqué dans un bateau aux côtés d'autres bêtes perdues comme lui : un chien, un oiseau, un capybara et un lémurien. Le félin anachorète doit apprendre à faire équipe. Vous l'aurez compris : le petit chat, c'est Gints. Habitué à travailler seul, un peu fermé au monde qui l'entoure, le réalisateur letton a dû, au moment de la sortie de son premier film, apprendre à communiquer, à se tourner vers les autres. Ce chemin d'ouverture s'est intensifié lorsqu'il a réalisé FLOW avec, cette fois-ci, toute une équipe à diriger. Et ce parcours, il le retranscrit avec une délicatesse certaine dans ce film en 3D

entièrement muet. Ses héros poilus, animés avec fluidité et la précision d'un éthologue fasciné par le langage animal, semblent plus vrais que nature et imposent le regard attentif et émotionnel du spectateur.

Même si Gints Zilbalodis évite les tentations anthropomorphiques, on ne peut s'empêcher de projeter sur ces petites bêtes, toute une série d'émois qui nous traverse. Le cinéaste letton déploie une animation qui déplace l'attention des dialogues ou de la narration, vers l'abstraction, le ressenti ; vers ce qui reste quand les mots ne sont plus suffisants. La musique (qu'il a co-composée) y est pour quelque chose : avec ses nappes flottantes, sans orchestre, presque vrombissantes, elle est le pendant parfait des mouvements d'une caméra hyper fluide et active, inspirée autant du jeu vidéo que de l'animation japonaise. Un deuxième film sensoriel et poignant sur l'apprentissage du collectif.

Véronique Cauhapé – LE MONDE :



Sélectionné en compétition officielle du Festival du film d'animation d'Annecy, en juin, *Flow, le chat qui n'avait plus peur de l'eau* a fait l'unanimité auprès du public, dont une grande partie n'a pu retenir ses larmes. Celles-ci relevaient moins d'un sentiment de tristesse que d'un trop-plein d'émotions accumulées durant une heure trente. Nombreux furent les festivaliers qui, dès lors, et malgré la rude concurrence des autres films en lice, n'en démordirent pas : *Flow* était destiné à recevoir la plus haute récompense, le Cristal du long-métrage. Lequel est finalement allé au superbe *Memoir of a Snail*, du réalisateur australien Adam Elliot. *Flow*, pour sa part, loin de repartir bredouille, a obtenu trois prix : celui du jury, celui du public et celui de la Fondation Gan pour le cinéma. Un mois plus tôt, présenté dans la catégorie Un certain regard, le film avait conquis Cannes.

C'est à une histoire sans paroles ni commentaires que nous convie le jeune réalisateur letton Gints Zilbalodis, 30 ans, dont le précédent long-métrage – son premier –, *Ailleurs* (2020), déjà repéré et couronné du prix Contrechamp à Annecy, avait aussi adopté ce parti pris pour rapporter le périple d'un jeune garçon parachuté sur une île mystérieuse, après un accident d'avion. Cette fois, toute trace humaine a disparu. La nature a (re)pris le dessus qui, hélas, risque à son tour d'être engloutie par la menaçante montée des fleuves, des rivières et des océans. Dans ce monde postapocalyptique, un chat noir aux yeux jaunes immenses a élu domicile dans une maison vide. Parmi ses voisins, toutes sortes de bêtes domestiques et sauvages vont et viennent, occupées à trouver de la nourriture. Guère sociable, le chat garde ses distances.

Le déluge approchant, le félin, que l'eau rebute au plus haut point, décide de prendre les voiles avant qu'il ne soit trop tard. Et trouve refuge sur un bateau de fortune où ne tarderont

pas à le rejoindre d'autres animaux, eux aussi effrayés par les inondations : un capybara narcoleptique, un lémurien cleptomane, un labrador joueur en quête de compagnie et un échassier au caractère solitaire. Sur l'embarcation aux airs d'arche de Noé, chacun s'est octroyé un emplacement précis, dont la défense exige une attention de tous les instants. La méfiance est de mise, qui oblige à ne pas quitter l'autre du regard, donc à observer ses attitudes, ses rituels, ses manies. Ce qui ne va pas sans susciter curiosité et étonnement, chacun considérant les différences de l'autre comme autant d'étrangetés jugées incongrues, voire ridicules.



Hommage à la nature

Les animaux à quatre pattes et le volatile s'observent ainsi en chiens de faïence une bonne partie du film, puis s'accordent une certaine confiance au fil des dangers et des épreuves, jusqu'à faire clan. On l'aura compris, *Flow, le chat qui n'avait plus peur de l'eau*, en se tenant auprès des animaux et à leur hauteur, vise à nous envoyer le reflet de nos propres agissements face à ceux qui ne nous ressemblent pas, la crainte que l'on peut éprouver d'abord, avant de s'entendre mutuellement, une fois connaissance faite. L'identification aux animaux se fait sans que le film ait recours à l'anthropomorphisme – un fait rare dans les films d'animation, qui se plaisent généralement à doter le règne animal d'un langage humain.

A l'inverse, *Flow* crée sa magie à partir de l'observation et de la reproduction minutieuses des comportements de chacune des espèces. C'est l'un des tours de force du film que de rendre fascinant le moindre mouvement animal. Comme si l'usage du dessin et de la 3D (à la pointe du réalisme) apportait une nouvelle acuité à notre regard, nous faisant redécouvrir ce que nous avons déjà maintes fois regardé. Hommage à la nature et à ceux qui l'habitent, le film laisse entendre le bruissement des feuillages, le grondement de l'eau, les cris et le chant des oiseaux, les miaulements et les aboiements, la musique composée par le réalisateur, en collaboration avec Rihards Zalupe, s'insinuant avec discrétion, telle une preuve de respect.

Le périple de survie, quant à lui, se transforme en une épopée spectaculaire et bouleversante, au cours d'un récit qui avance au fil de l'eau, au gré des tourbillons et de vagues aussi hautes que des immeubles. Conduite sans esbroufe, l'aventure infuse poésie et humour, selon les situations vécues et les lieux traversés. Forêts immenses, ville semi-engloutie d'une beauté saisissante, sculptures géantes abandonnées au beau milieu des paysages, jusqu'à cette gigantesque baleine préhistorique qui parfois surgit des profondeurs, tout cela donne à l'expédition une dimension fantastique, captivante de bout en bout.