

Fiche technique	1
Réalisateur Gints Zilbalodis, apprendre en faisant	2
Genèse De la chambre aux studios	3
Personnage Affabuler en naturalistes	4
Récit Fin et début de monde	6
Découpage narratif	8
Motif Images réfléchies	9
Décors Un impressionnisme numérique	10
Séquence Un danger englobant	12
Mise en scène À perte de vue	14
Musique et son Le timbre du vivant	16
Parallèles Le jeu vidéo est de la partie	18
Figure Étranges animaux	19
Document Inspiration biblique, minutie naturaliste	20

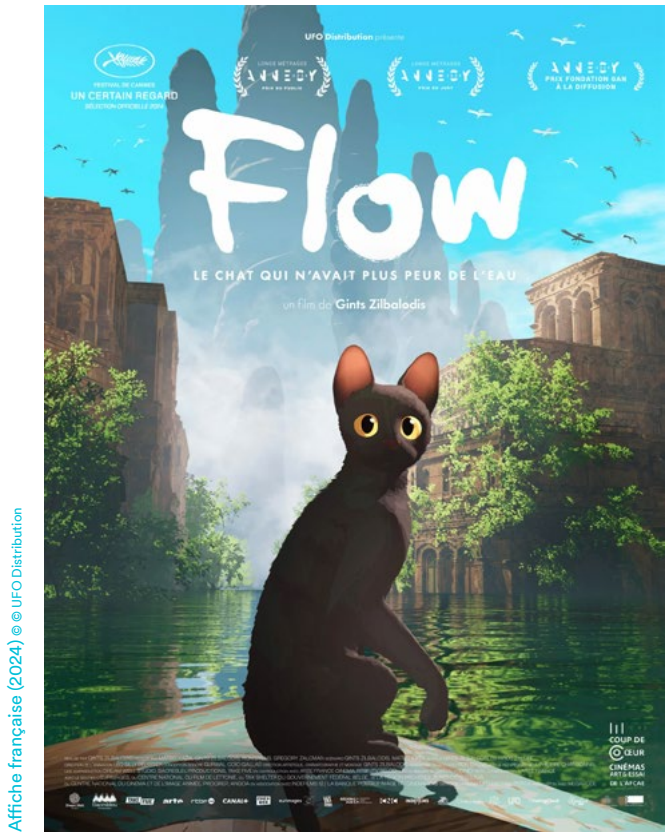
● Rédactrice du dossier

Mathilde Grasset est titulaire d'un doctorat en études cinématographiques et enseigne à l'université de Strasbourg en licence et en master. Elle est spécialiste du cinéma burlesque. Elle est également membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma*.

● Rédacteur en chef

Fondateur de la revue *Débordements*, Raphaël Nieuwjaer est critique de cinéma (*Mediapart*, *Images documentaires*, *AOC...*) et membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma*. Il enseigne dans différentes universités et intervient régulièrement auprès des professeurs et des élèves dans le cadre de *Lycéens et apprentis au cinéma*. Il a codirigé le livre collectif *Richard Linklater, cinéaste du moment* (Post-éditions, 2019) et contribué à divers ouvrages.

Fiche technique



Affiche française (2024) © UFO Distribution

● Synopsis

Un chat solitaire se promène en forêt et trouve refuge dans une maison abandonnée. Alors qu'il vient de chiper un poisson à une meute de chiens, une vague immense déferle sur ce monde tranquille. La montée des eaux contraint le chat à embarquer sur un petit voilier naviguant à vau-l'eau, déjà occupé par un capybara. À la faveur d'une pause sur un bout de terre ferme, les deux animaux sont rejoints par un serpentaire blessé et un labrador, séparés de leur groupe respectif. Le périple reprend, à quatre puis à cinq, lorsqu'un lémurien également isolé les rejoint. Le chat, d'abord hostile à ses compagnons d'infortune, se détend à mesure que ses supposés adversaires s'avèrent bienveillants (l'oiseau lui offre un poisson, un mystérieux cétacé le sauve de la noyade). Après avoir traversé une cité engloutie, la troupe parvient, au cours d'une tempête, au niveau de gigantesques colonnes visibles au loin depuis le début du voyage. En passant près d'un portique abandonné au beau milieu de l'eau, l'équipage sauve la meute de chiens qui y était coincée : on reconnaît celle du début, à laquelle appartenait le labrador. L'oiseau quitte alors le bateau et se rend au sommet d'une des colonnes, probablement pour y mourir : tombé à l'eau, ballotté jusqu'au monument qu'il s'empresse de gravir, le chat le rejoint et accompagne ses derniers instants. Ne parvenant pas à regagner l'embarcation brinquebalée au loin, le félin est sur le point de s'évanouir quand l'eau, soudainement, se met à décroître. Après un court moment d'errance, il retrouve ses camarades bloqués dans le voilier, suspendu à des branchages au-dessus du vide. À l'issue d'une opération de sauvetage au cours de laquelle la meute de chiens brutale se défile, les quatre mammifères voyageurs se réjouissent d'être réunis. Cette résolution est assombrie par la mort du cétacé qui avait sauvé le chat, échoué sur le sol de la forêt.

● Générique

FLOW (STRAUME)

Lettonie, France, Belgique | 2024 | 1h24

Réalisation, direction artistique, montage

Gints Zilbalodis

Scénario

Gints Zilbalodis, Matīss Kaža

Directeur d'animation

Léo Silly-Pélissier

Musique

Gints Zilbalodis,

Rihards Zalupe

Design sonore

Gurwal Coïc-Gallas

Production

Dream Well Studio,
Sacrebleu Productions,

Take Five

Distribution

UFO Distribution

Format

2.00:1, couleur

Sortie

30 octobre 2024



une école de cinéma. Entre 2010 et 2017, il signe sept courts métrages.

En 2019, le Letton réalise presque entièrement seul son premier long métrage, *Ailleurs*. C'est, selon lui, une sorte de «film de fin d'études», de «diplôme non officiel²». Sélectionné dans plus de 85 festivals, tout premier lauréat du Grand prix de la compétition «Contrechamp» du Festival international d'animation d'Annecy, *Ailleurs* lance sa carrière. À la suite de son succès international, Zilbalodis fonde la société Dream Well Studio afin de produire ses propres films et d'autres projets indépendants.

Avec *Flow* (sous-titré en français *Le chat qui n'avait plus peur de l'eau*), son second long métrage, c'est la consécration : après avoir fait sa première mondiale au Festival de Cannes dans la section Un Certain Regard, il obtient notamment le César, le Golden Globe et l'Oscar du meilleur long métrage d'animation (première victoire de l'Histoire pour la Lettonie).

Réalisateur

Gints Zilbalodis, apprendre en faisant

Le récit de *Flow* renvoie à la découverte du travail en équipe par son réalisateur, habitué à réaliser ses films en parfaite autonomie, du scénario à l'animation, en passant par le montage et la composition musicale.

● Un autodidacte touche-à-tout

Gints Zilbalodis est né en 1994 dans la capitale lettonne, Riga, d'une mère peintre et d'un père sculpteur, designer et projectionniste. Il commence à bricoler des films au cours de son enfance, trouvant tôt dans l'animation une souplesse que ne lui offrait pas la prise de vues réelles. Il poursuit ses expérimentations durant sa scolarité au lycée artistique Janis Rozentāls, et réalise à 15 ans son premier court métrage, *Rush*. «Même si cette expérience scolaire a été précieuse, j'ai acquis [d]es connaissances surtout par moi-même, en créant [d]es petits films, et en visionnant des tutoriels de réalisation et de techniques d'animation sur YouTube¹», explique-t-il. Par la suite, Zilbalodis préfère continuer ses explorations solitaires plutôt que d'intégrer

● Personnage(s) solitaire(s)

Réalisé à 18 ans, *Aqua* (2012) est une esquisse émouvante de *Flow*, tant elle permet de mesurer la fidélité du réalisateur à ses thèmes de prédilection. Mêlant animation 2D et 3D, ce court métrage est un condensé de motifs que l'on retrouvera plus de dix ans après : un chat perché au sommet d'un arbre face à une brusque montée des eaux, puis réfugié sur une barque ; sa complicité avec un oiseau qui le sauve de la noyade, une partie de pêche, puis une décrue soudaine ; l'appropriation finale de sa peur. Le montage d'*Aqua* est plus rapide, sa musique synthétique plus nerveuse, son animation plus sommaire, mais *Flow* fait rétrospectivement de ce film un noyau qui contenait en germe toute une vision.

Le premier long métrage de Zilbalodis se nourrit lui aussi de ses réalisations précédentes, mettant une nouvelle fois en scène un personnage solitaire. Celui de *Priorities* (2014), un homme accompagné de son labrador, est le rescapé d'un crash aérien, perdu sur une île déserte ; celui d'*Oasis* (2017) évolue dans un désert à côté d'un avion écrasé et se fait poursuivre par un monstre. *Ailleurs* reprend ces motifs : un garçon isolé, accompagné par un animal (ici, un oisillon), traversant une île (ici, en moto) après une catastrophe aérienne, et traqué par une mystérieuse créature.

La grande différence narrative de *Flow* fait donc directement écho à l'histoire de son réalisateur : à l'instar du personnage principal qui se trouve affublé de coéquipiers, Zilbalodis a dû pour la première fois consentir à déléguer les tâches. «*Flow* reflète ce parcours personnel : un chat très indépendant, qui doit apprendre à coopérer avec les autres³.»



1 Dossier de presse du film.

2 Ibid.

3 Cécile Mury, «*Flow*, César 2025 du meilleur film d'animation : "C'est la première fois que des animaux sont les héros d'un film de fin du monde"», entretien avec Gints Zilbalodis, *Télérama*, 2 novembre 2024 :

↳ [telerama.fr/cinema/flow-cesar-2025-du-meilleur-film-d-animation-c-est-la-premiere-fois-que-des-animaux-sont-les-heros-d-un-film-de-fin-du-monde-2117-7022842.php](https://www.telerama.fr/cinema/flow-cesar-2025-du-meilleur-film-d-animation-c-est-la-premiere-fois-que-des-animaux-sont-les-heros-d-un-film-de-fin-du-monde-2117-7022842.php)

Genèse

De la chambre aux studios

En dépit d'un mode de production plus classique, la réalisation de *Flow* a gardé la trace des méthodes solitaires de Gints Zilbalodis. C'est donc par une mise en mouvement précoce et expérimentale (des personnages et de la caméra) que son film a été peu à peu imaginé, avant que les animateurs ne viennent donner à l'ensemble toute sa précision.



● Une aventure internationale

Flow est une coproduction internationale, pour la simple raison qu'il n'existe pas d'industrie de l'animation 3D en Lettonie, davantage tournée vers l'animation image par image (dans le sillage des pionniers Arnolds Burovs, Roze Stiebra ou du réalisateur et producteur Ansis Bērziņš). La maison de production fondée par Zilbalodis s'est donc associée pour l'occasion à la société française Sacrebleu Productions (*Tout en haut du monde* de Rémi Chayé en 2015, *Ma famille afghane* de Michaela Pavlátová en 2021) et au studio belge Take Five, déjà coproducteur avec Sacrebleu de *Sirocco* et *le royaume des courants d'air* (Benoît Chieux, 2023). L'aventure, de l'écriture du film à sa première mondiale, a duré un peu plus de cinq ans. En Lettonie, autour de Zilbalodis, l'équipe permanente comprenait cinq proches collaborateurs, aidés plus ponctuellement par une vingtaine d'autres professionnels pour l'animation (le premier état de l'animation), le texturing (l'ajout des textures à l'image 3D), la musique ou encore l'étalonnage des couleurs (leur ajustement général). Tâche colossale, toute l'animation de l'eau – de sa surface incessamment mouvante jusqu'au plus petites éclaboussures – est par exemple revenue à Mārtiņš Upītis et Konstantīns Višņevskis.

L'animation des personnages, supervisée par Léo Silly-Pélissier, a été réalisée en France en six mois par une équipe d'une vingtaine de personnes : « Toute l'équipe était jeune ; les chefs de département étaient quasiment les seuls à avoir une plus grande expérience. C'était agréable pour moi, car j'étais sans doute moins intimidé que si j'avais dû donner des ordres à des professionnels chevronnés du secteur. C'était aussi un atout car les jeunes artistes débordaient d'énergie et travaillaient comme s'ils avaient quelque chose à prouver. Le projet était important pour nous tous¹. » En tout, une quarantaine de personnes a donc travaillé sur le film, parfois pour deux semaines seulement, et pour un budget total de 3,5 millions d'euros (contre environ 200 millions pour une production Pixar).

● Méthode expérimentale

Malgré la constitution d'une équipe internationale et l'importance de son budget par rapport à celui, dérisoire, d'*Ai/leurs*, le mode de fabrication de *Flow* est resté atypique. Contrairement à l'usage, Zilbalodis n'a pas communiqué aux animateurs un storyboard (un ensemble de croquis donnant une vision générale du film scène après scène, plan après plan, précédant généralement le début du travail d'animation). L'équipe française a directement reçu des animatiques réalisées par le cinéaste lui-même : celles-ci faisaient évoluer sommairement, dans un environnement 3D encore rudimentaire, des personnages déjà définis dans leur design général. Cela a permis à Zilbalodis plusieurs choses. D'abord de tester, puis de choisir très tôt les

mouvements de caméra qui font toute la singularité de son film : « Les scènes avaient une chorégraphie très complexe et auraient été impossibles à dessiner en storyboard². » Ensuite, de faire évoluer son scénario au gré de ses essais sur ordinateur, quand bien même un travail d'écriture précis a été nécessaire pour obtenir les financements : « [R]éaliser l'animation, c'est comme produire une autre version du scénario. Environ 20 % de l'animation diffère de ce que j'avais écrit au préalable³. » Enfin, de pouvoir s'adapter aux besoins imprévus de l'animation et aux suggestions de l'équipe.

● Blender, un logiciel gratuit

Flow a entièrement été conçu sur Blender, un logiciel de modélisation 3D basique, facile d'utilisation, gratuit et libre de droits, souvent utilisé pour la création de jeux vidéo et fonctionnel sur la plupart des ordinateurs portables. Au-delà de son avantage financier, Blender est personnalisable : de nombreux outils ajustés au projet ont été créés, principalement pour donner au décor toutes ses textures (feuillage, herbe et surtout eau) avec plus de facilité. À la différence des logiciels plus souvent utilisés dans l'industrie de l'animation (notamment Maya), Blender permet par ailleurs, grâce à l'intégration d'un moteur de rendu en temps réel (Eevee), de prévisualiser rapidement ce qui est en train d'être créé – comprenant non seulement le mouvement des personnages et de la caméra, mais aussi les effets de lumières ou de textures. Un outil indispensable, en somme, pour la mise en œuvre des inhabituelles techniques de création du cinéaste letton.

1 Jamie Lang, « No Flow Sequel Plans for Director Gints Zilbalodis, Despite Golden Globe Win: 'I Don't Want to Get Typecast' as the 'Cat Guy' », entretien avec Gints Zilbalodis, *Variety*, 8 janvier 2025 (traduit par la rédactrice de ce dossier) :

↳ variety.com/2025/film/awards/Flow-director-gints-zilbalodis-interview-1236269649

2 Ramin Zahed, « Le réalisateur de *Flow*, Gints Zilbalodis, met en scène une aventure à la dérive dans un monde aquatique animalier », entretien avec Gints Zilbalodis, *Animation Magazine*, 30 août 2024 :

↳ animationmagazine.net/fr/2024/08/Le-r%C3%A9alisateur-de-flux-Gints-Zilbalodis-lance-l%27aventure-%C3%A0-la-d%C3%A9rive-dans-un-monde-aquatique-animal

3 Nicolas Rapold, « Director Interview: Gints Zilbalodis on *Flow* », entretien avec Gints Zilbalodis, *Sloan Science and Film*, 3 décembre 2024 (traduit par la rédactrice de ce dossier) :

↳ scienceandfilm.org/articles/3662/director-interview-gints-zilbalodis-on-Flow



Personnage

Affabuler en naturalistes

Les animaux de *Flow* sont dotés de caractères identifiables, et incarnent différents types de relation de l'individu au collectif. Cette dimension fabuleuse et ses élans anthropomorphiques sont pourtant relativisés par la précision naturaliste de l'animation qui fait toute l'ambiguïté du film.

● Fabuleux animaux

Le premier plan du film ne laisse pas de doute: seul à l'image, contemplant son propre reflet dans l'eau, le chat sera le personnage principal. Jusqu'à la fin, il est en effet quasiment de tous les plans; la caméra le talonne, tourne autour de lui, le place au centre du cadre, accompagne les mouvements de son regard. Au niveau de l'image comme du son [Musique et son], sa subjectivité articule ainsi tout le film, d'autant plus aisément que le chat est un animal familier et attendrissant: la rondeur de son visage, ses grandes oreilles, ses pupilles dilatées, sa taille (il est la plus petite figure du film) en font un parfait héros.

Ce félin est progressivement affublé de quatre compagnons d'infortune (un capybara, un labrador, un serpentaire et un lémurien) qui, sans imposer au film une nette dimension chorale, décentrent au moins l'attention. On peut s'étonner du choix des espèces représentées, dont la cohabitation est improbable, ne serait-ce que d'un point de vue géographique (les capybaras vivent en Amérique du Sud, les serpentaires en Afrique). Un premier critère graphique a été retenu pour les sélectionner. Le cinéaste



explique: «On les voulait, visuellement, très distincts les uns des autres par leur silhouette, leur attitude... Quand on choisit les animaux, on procède presque comme un casting. On les met ensemble et on essaie d'imaginer quelles sortes d'interactions ils auraient!.»

À l'instar du chat indépendant, chaque personnage est par ailleurs chargé d'incarner un caractère: le labrador est amical et soumis, le serpentaire majestueux et droit, le capybara paresseux et pacifique, le lémurien possessif. Pour Zilbalodis, «chacune de ces personnalités reflète un aspect de l'individu confronté à la vie en société²». Cette typification et cette symbolique en font des personnages de fable – dimension que souligne le sous-titre français («*Le chat qui n'avait plus peur de l'eau*»), conjugué à l'imparfait comme dans les histoires pour enfants. Si *Flow* modélise une ouverture progressive à l'autre par un chat initialement égoïste, les autres animaux sont eux aussi amenés à évoluer, tout autant confrontés aux affres du groupe que le félin: le lémurien, le serpentaire ou le labrador sont séparés de leurs pairs, et doivent accepter chacun à sa façon de cohabiter avec des espèces étrangères. *Flow* pourrait donc faire penser, par exemple, à *La Colombe et la Fourmi* de Jean de La Fontaine – courte histoire de solidarité au «long d'un clair ruisseau».

● Laisser flotter les antagonismes

Deux partis pris éloignent pourtant *Flow* de la fable. Chez La Fontaine, après avoir elle-même été aidée par l'oiseau, la fourmi finit par sauver la colombe de l'arbalète d'un paysan: l'alliance inter-espèce est scellée contre un adversaire, en l'occurrence humain. Rien de tel ici. Au sein du groupe de rescapés d'abord, il n'y a pas d'opposition nette entre des méchants et des gentils, mais des rapports instables qui ne cessent de se redéfinir en ne donnant raison à personne. Il n'y a qu'à suivre l'évolution de la relation qu'entretient le chat avec le labrador, son opposé, pour s'en convaincre. Celle-ci passe de la méfiance à l'indifférence, puis à l'attachement exprimé avant même l'image finale par des attitudes en miroir et le partage d'un butin. Dans le détail, quand bien même le chat se décrispe progressivement, il

1 Corinne Le Brun, «*Flow*: l'anti-Disney?», entretien avec Gints Zilbalodis, *L'Éventail*, 16 janvier 2025:

↳ eventail.be/art-et-culture/cinema/Flow-lanti-disney

2 Dossier de presse du film.

continue de grogner ponctuellement contre son compagnon de route et de s'en détourner avec mépris. Les ellipses manifestent cette labilité des humeurs, par exemple lorsque après avoir traversé une mystérieuse cité engloutie, le chat cède au plaisir du jeu, excité par le balancement de la queue du lémurien et par un reflet lumineux.

Ce groupe d'animaux pourrait s'opposer à une entité hostile. Nulle présence humaine toutefois, si ce n'est sous la forme de traces [Décors] qui ne suffisent pas à constituer en adversaires ce que l'on devine être, en ce qui concerne chat et chiens aux comportements familiers, d'anciens propriétaires. Les personnages plus ponctuels (membres d'un groupe de chiens, d'oiseaux ou de lémuriens, cétacé croisé quatre fois au cours du film) s'avèrent bien menaçants ou agressifs, mais pris dans le flux général, toujours de passage, ils ne se présentent pas comme des antagonistes durables. Reste la montée des eaux initiale, ennemie abstraite parfaitement indifférente à la trajectoire des animaux, et laissant rapidement place à des paysages calmes baignés de lumière. À la différence d'*Ailleurs* qui incarnait un mal diffus sous une forme humanoïde, difficile ici de circonscrire une entité contre laquelle les personnages se rebifferaient.

● Une approche naturaliste de l'animation

La stéréotypie des caractères est contrebalancée par un second parti pris, relatif à l'animation elle-même. À l'exception de quelques gestes improbables (le lémurien médite en position du lotus ; l'oiseau, le capybara et le chat tiennent à tour de rôle la barre du bateau), les mouvements, postures, expressions des animaux restent les plus naturalistes possible et rééquilibrent par la même occasion leur graphisme rudimentaire. Le répertoire des animateurs s'est restreint, pour l'essentiel, aux attitudes que chacune des

● Le chat, vedette contemporaine

Le cinéma d'animation a abondamment représenté les chats, en compensant souvent leur craquant minois par une certaine filouterie, une fourberie, voire une nature franchement menaçante. *Flow* joue aussi sur ces deux cordes, mais renvoie et résiste à une autre culture contemporaine : celle d'Internet avec, en particulier, ses vidéos de chats très en vogue depuis au moins une dizaine d'années, auxquelles s'ajouteraient aujourd'hui les images générées par l'IA, dénuées d'aspérité, recyclées, décoratives, kitsch par nature. Dans *Trop mignon ! Mythologies du cute* paru aux PUF en 2020, l'historien de l'art Vincent Lavoie fait de cette mode féline l'une des composantes d'une générale « esthétique du mignon » dont il montre le caractère régressif et anesthésiant. D'un côté, le matériau premier de *Flow* est le même que celui de ces clips qui inondent les réseaux sociaux : le comportement de l'animal et son burlesque naturel. De l'autre, en étendant la longueur moyenne de ses plans, Zilbalodis prend le contrepied de ces capsules toujours tendues vers d'immédiates visions comiques ou attendrissantes. *Flow* dénature leurs effets, œuvrant pour l'essentiel à moduler et maintenir l'attention du spectateur : pas de chute, de casse, de posture inhabituelle à circonscrire, mais la vie d'un animal rendue à son écoulement antidramatique. Le graphisme suranné des animaux du film, comme tout droit sorti d'un ancien jeu vidéo, est par ailleurs la preuve qu'il ne vise pas une adhésion réflexe du spectateur : si ce dernier peut s'identifier au petit chat, de multiples effets de distance opposent ainsi une rugosité exigeante aux images racoleuses dont le net abonde.



Dessins préparatoires © UFO Distribution

espèces représentées est susceptible d'avoir dans la réalité, quand bien même il leur a fallu parfois les interpréter (un lémurien n'attaquerait par exemple jamais un serpenteaire, comme on le voit pourtant dans le film). Tel était le mot d'ordre donné sur le site ayant servi de base aux techniciens belges et français : « Nous devons respecter la logique et les limites de la réalité³ ». Vidéos et photographies de chats ou de lémuriens classées en différentes rubriques (« expressions », « comportement », « spécificités motrices ») ont permis l'harmonisation de l'animation : « On s'est documentés, on a regardé des vidéos de chats sur YouTube [...] et on s'est construit une bibliothèque de références. Pour chaque moment du film, chaque attitude, même minuscule, comme lorsque le chat tourne la tête, on a trouvé une vidéo de référence⁴. »

Flow joue donc la carte du réalisme comportemental contre la tendance générale des grosses productions à viser plutôt un réalisme graphique (les animaux de Disney et de Pixar parlent et agissent comme des humains, mais leur pelage, en contrepartie, est toujours plus détaillé). En résulte l'impression que l'évolution narrative compte en définitive moins que la saisie sur le vif, presque documentaire, de la vie des animaux : au cœur de plans suffisamment longs pour faire éprouver leur incessante distraction et leurs improvisations face aux urgences du moment, ils échappent à la destinée surplombante qu'imagine pour eux la majorité des fictions.



3 Ce site, mis en place pour faciliter la coordination de l'équipe internationale, concentre les principales informations relatives à la production et à la réalisation du film, du point de vue technique (règles d'utilisation de différents outils) autant qu'artistique (précisions sur le style d'animation). Voir en particulier la rubrique « Les personnages » : sites.google.com/view/projet-Flow/les-personnages?authuser=0#h.cqj0umq005k

4 Léo Silly-Pélissier, « *Flow*, de Gints Zilbalodis, un film d'animation singulier sous Blender », conférence à l'occasion des RAD-RAF, 20 décembre 2023 : youtube.com/watch?v=JWsfzrXKxYs



Récit

Fin et début de monde

La catastrophe naturelle qui ouvre *Flow* est vite entérinée, à la fois parce qu'elle laisse place à des paysages printaniers qui engloutissent les visions d'angoisse, et parce qu'il ne s'agit jamais de percer son mystère : sa simple fonction est de contraindre les personnages à cohabiter. *Flow* a donc bien des airs de film postapocalyptique, mais il ne cède rien au drame, lui préférant une indécision de ton.

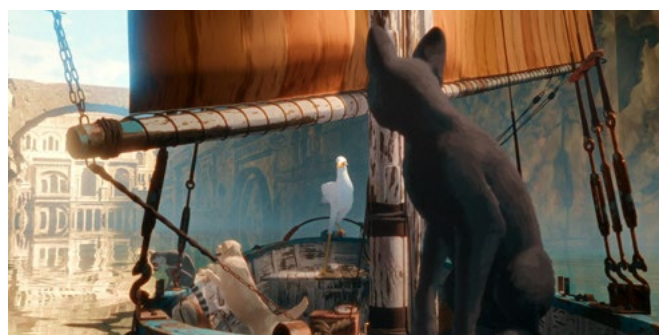
● Avant eux, le déluge

Flow reprend les codes, à la fois narratifs et esthétiques, d'un certain cinéma de genre : catastrophe initiale (la montée des eaux), monde rendu méconnaissable, lutte des personnages pour leur survie (recherche d'un abri et de nourriture), tensions et décisions à prendre (quant à l'accueil de nouveaux individus dans le bateau), motif des ruines, séquences de tempêtes grignotées par l'obscurité, limite sensible entre un espace sécurisant (le bateau) et le reste menaçant [Décors].

Le film postapocalyptique grand public, comme la science-fiction de manière générale, est la plupart du temps chargé d'une claire fonction idéologique, dénonciatrice ou conservatrice, qui renvoie, même de biais, à la société qui les produit. Dans les années 1970 par exemple, «l'enlèvement au Vietnam, la crise du Watergate, la récession, sont ainsi occultés et dérivés sur des désastres provoqués par des éléments naturels : l'eau dans *L'Aventure du Poséidon* (Ronald Neame, 1973), le feu dans *La Tour infernale* (John Guillermin, 1974), la terre dans *Tremblement de terre* (Mark Robson, 1974), les animaux sauvages dans *Les Dents de la Mer* (Steven Spielberg, 1975)». Par ailleurs, «ces dangers dérivés connaissent en général une solution qui confirme et renforce les valeurs et les institutions sociales dominantes».

Il en va tout autrement dans *Flow*. Sa contemporanéité pourrait tenir, paradoxalement, à son refus de situer son récit dans le temps et dans l'espace, et d'intégrer l'humanité autrement qu'au moyen de ruines architecturales. Le film va jusqu'à se passer des inventions robotiques, à l'inverse d'autres tentatives plus ou moins voisines (*WALL-E* d'Andrew Stanton en 2008, ou *Le Robot sauvage* de Chris Sanders, sorti en France quelques semaines avant *Flow*). Si le récit de

Flow a sa part d'allégorie, il ne renvoie clairement, dans son universalité, à aucun événement de l'Histoire récente. Les manifestations du dérèglement climatique seraient désormais suffisamment signifiantes en tant que telles pour ne plus être arrimées aux drames strictement humains. «Ces désastres naturels étant connus de tous, ils ne nécessitent aucune explication préalable²», indique le cinéaste ; ni non plus, pourrait-on ajouter, aucune indexation à l'histoire humaine.



● Suivre le courant

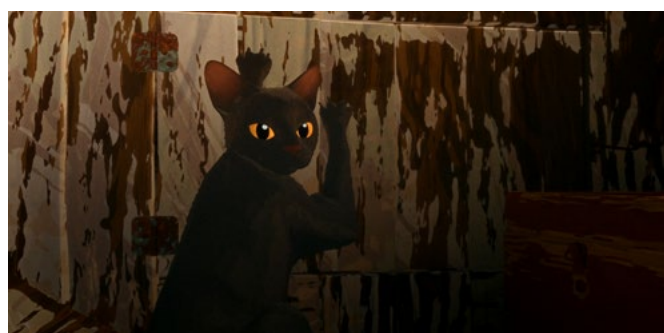
Le souffle postapocalyptique du récit est par ailleurs atténué par la prégnance d'un autre genre, celui du «*boat movie*» (soit «film de bateau») «où la fluidité tient lieu d'art poétique³». Fluidité, d'abord, du mouvement des personnages qui ne cessent d'avancer au gré du courant, accompagnés par une caméra acrobatique [Mise en scène] ; fluidité, aussi, d'un récit qui, sans être tout à fait antidramatique (la musique ou les effets de lumière permettent bien l'identification de moments distincts), ne s'attarde sur aucun événement particulier, et ne se laisse pas doper par un quelconque secret à découvrir.

Le voyage est donc l'occasion d'un apprentissage pour le chat, le chien ou le lémurien, mais leur trajectoire morale ne complique pas le flux d'ensemble, dont la continuité compte par-dessus tout. Cette absorption du récit par un mouvement toujours en train d'advenir trouve sa figuration dans le

1 Raphaëlle Moine, *Les Genres du cinéma* (2002), Armand Colin, 2008, p.73.
2 Dossier de presse du film.

3 Thierry Méranger, «*Flow*, le chat qui n'avait plus peur de l'eau», *Cahiers du cinéma* n° 813, octobre 2024.

dépouillement progressif des personnages. Si le chat garde d'abord jalousement sa maison abandonnée, c'est surtout le lémurien qui manifeste le plus clairement cette dynamique souterraine d'affranchissement. Les réflexes possessifs de ce dernier n'ont de cesse d'être contrariés, que ses accessoires se retrouvent à l'eau ou qu'ils soient mâchouillés et cassés par ses compagnons. Le bateau autour duquel se noue le récit finit même par être détruit : au-delà de suggérer la fin concomitante du voyage et du film (code du *road movie*), l'image résume cette absence d'acquisition définitive. Motif voisin de ces multiples dépossessions, *Flow* est ponctué de *deus ex machina* de différentes portées, mais qui tous ont pour effet direct de (re)lancer le mouvement. La brusque montée des eaux que rien n'annonçait, l'arrivée du bateau au moment où le chat semble condamné à la noyade, son sauvetage par le cétacé mystérieux, son inexplicable retour parmi les vivants après la séquence la plus mystique du film [Mise en scène] ou la soudaine décrue de l'eau sont moins des miracles narratifs que des articulations chorégraphiques, immédiatement suivies d'actions plus ordinaires.



● Un comique animal ?

Il résulte de ces références à différents genres cinématographiques, et des effets de distance que *Flow* leur oppose, une instabilité, voire une indétermination de ton. Si le film n'est pas évidemment épique, comique, pathétique, lyrique ou fantastique – mais un peu de tout cela à la fois –, c'est parce que ses personnages sont des animaux dont l'anthropomorphisme, sans être complètement absent, est considérablement réduit. Quelles pourraient donc être les tonalités d'une fiction animale – accueillant, au-delà de leurs affects identifiables, la capacité d'indifférence et d'indécision de tels protagonistes ?

Flow n'est pas dénué d'effets comiques, par exemple. Il serait certes difficile d'identifier des gags à la construction familière (situation initiale, déséquilibre et chute). Pourtant, lorsque le chat se renfrogne en plissant les yeux et en abaissant les oreilles, ou lorsque le capybara se laisse sans préméditation tomber sur le côté, quelque chose advient de l'ordre d'un comique atonal, déstructuré, auquel il serait difficile d'attribuer une fonction subversive, mais bien doué d'une certaine force de rupture. Peut-être est-ce là la manifestation d'un comique animal que Zilbalodis a l'originalité de ne pas enrober d'arcs narratifs éprouvés – un comique non fondé sur des accidents corporels (burlesque) ou mentaux (quiproquos, jeux de mots), mais sur des expressions et des postures réalistes. Certes, seul un esprit humain peut voir là de la drôlerie : considérant qu'«il n'y a pas de comique en dehors de ce qui est proprement humain⁴», Henri Bergson ne serait pas détrompé. Il faut néanmoins reconnaître que les personnages de *Flow*, par leur opacité, sont susceptibles de faire basculer vers le rire la neutralité ou le pathétique d'une séquence.

4 Henri Bergson, *Le Rire : Essai sur la signification du comique* (1900), PUF, 1975, p. 2.

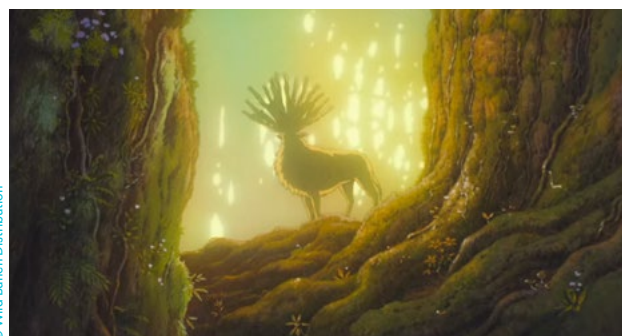
● L'influence d'Hayao Miyazaki

Parmi les références revendiquées de Zilbalodis, Hayao Miyazaki est en bonne place : «J'adore le côté totalement imprévisible de ses films. J'ai lu que lorsqu'il commence à travailler sur un projet, il ne sait pas encore comment l'histoire va s'achever, et ne le découvre que pendant le développement créatif du film. C'est aussi de cette manière que je procède, même si je ne le fais pas exactement comme lui [...]»¹. Avec, entre autres, *Nausicaä de la vallée du Vent* (1984), *Mon voisin Totoro* (1988), *Princesse Mononoké* (1997) ou *Le Voyage de Chihiro* (2001), Miyazaki accède à une reconnaissance internationale. Ses films introduisent dans l'animation une épaisseur écologique – non pas en l'alourdissant de messages explicites, mais en la chargeant de figurer des relations d'interdépendance, harmonieuses ou plus fréquemment conflictuelles. Dans une tradition animiste qui prête vie à tous les éléments de la nature, Miyazaki hybride les êtres et anime montagnes, forêts ou rivières habitées par des esprits.

Au-delà du point commun que relève Zilbalodis relatif au seul processus de création, au-delà aussi de constants échos visuels à l'œuvre de Miyazaki dans le graphisme et les couleurs de ses décors, *Flow* pourrait plus concrètement rappeler *Ponyo sur la falaise* (Hayao Miyazaki, 2008), qui revisite le conte *La Petite Sirène* de Hans Christian Andersen (1837). Sans paraître douée d'une vie propre, la vague du début rappelle celles qui poursuivent et menacent volontairement le petit Sôsuke et sa mère lors d'un trajet en voiture. La course-poursuite lors des premières minutes de *Flow* évoque aussi celle qui oppose, au début de *Princesse Mononoké*, un dieu maudit et un jeune prince hissé sur une espèce de bouquetin. Mais c'est la spiritualité de *Flow* [Mise en scène] et surtout la place que le film donne à une nature indépendante qui le rapprochent du maître japonais – quand bien même l'indépendance en question n'est pas figurée de la même manière.

1 Dossier de presse du film.

Princesse Mononoké (1997)
© Wild Bunch Distribution



Mon voisin Totoro (1988)
© The Walt Disney Company



Découpage narratif

- 1 PROMENADE EN FORÊT**
[00:00:00 – 00:07:00]
À la tombée du jour, un chat gris sombre erre dans une forêt, puis regagne une maison abandonnée : il va y passer la nuit. Le lendemain, il vole un poisson attrapé par l'un des membres d'une meute de chiens. Une course-poursuite s'engage à travers les bois.
- 2 RIEN QU'UNE GROSSE VAGUE !**
[00:07:01 – 00:12:10]
Annonciateur d'une catastrophe, un troupeau de cerfs passe en trombe, fuyant une menace d'abord invisible. Une immense vague déferle, le chat est emporté, tout comme un labrador séparé de ses pairs par le courant. Après avoir rejoint la berge, le chat méprise le chien qui le talonne, puis regagne sa couche dans la maison.
- 3 LA FUITE DEVIENT URGENTE**
[00:12:11 – 00:19:11]
L'eau continue de monter. Le chien se réfugie sur une barque qui passe à proximité, où il retrouve ses compagnons ; le chat les regarde s'éloigner. Il se résout à quitter son abri, et grimpe au sommet d'une statue monumentale ; l'eau menace de la submerger. Un cétacé passe à quelques mètres. La situation semble désespérée, avant qu'un petit voilier ne s'approche du chat. Il y monte et découvre avec méfiance un capybara. C'est à nouveau la fin du jour. Le chat peine à trouver le sommeil.
- 4 DES ADVERSAIRES DE TOUS CÔTÉS**
[00:19:12 – 00:25:35]
À son réveil, incommodé par l'odeur du capybara, le chat a le déplaisir de voir surgir un lémurien. Lorsque ce dernier l'aperçoit, il prend la fuite. Un serpentaire se pose ensuite sur le voilier. De peur, le chat tombe à l'eau. Il sombre, avant que le cétacé aperçu précédemment ne le ramène à la surface. Le serpentaire agrippe le chat en plein vol, puis le lâche au-dessus de l'embarcation.
- 5 LE GROUPE SE CONSTITUE**
[00:25:36 – 00:42:18]
Le chat prend la barre et choisit de porter secours au lémurien croisé plus tôt, occupé à sauver les trésors qu'il a amassés tandis que l'eau submerge progressivement son abri. La vie s'organise sur le bateau ; le chat, encore inquiet, cauchemarde. À son réveil, lui et ses camarades d'infortune accostent près d'un moulin. Ils retrouvent le labrador du début du film. À cause d'un poisson que le serpentaire, toujours dans les parages, apporte au chat, un conflit éclate entre l'oiseau et ses pairs menaçants. Après une lutte violente, le serpentaire ami est blessé et rejoint le groupe d'animaux navigateurs. Le jour décline à nouveau. Les animaux remontent dans le bateau. Le chat s'endort auprès de l'oiseau.
- 6 SÉANCE DE JEU**
[00:42:19 – 00:45:26]
Le lendemain, l'humeur du chien est joueuse. Le chat le rejoint, plus ouvert à ses compagnons que de coutume.
- 7 LA CITÉ ENGLOUTIE**
[00:45:27 – 00:56:27]
Le groupe d'animaux traverse une cité engloutie qui évoque Venise. Le lémurien et le serpentaire se battent, après que ce dernier a lancé, pour amuser le chien et par maladresse, une boule en verre à l'eau. Le chat et le capybara tombent du bateau ; le cétacé resurgit puis s'éclipse. Une fois les tensions apaisées, le jeu commencé plus tôt reprend son cours. Le chat s'adonne à une fructueuse partie de pêche et partage son butin.
- 8 TEMPÊTES**
[00:56:28 – 01:04:07]
Alors que la météo avait jusque-là été clémente, la pluie commence à tomber. L'embarcation croise la meute de chiens du début, coincée au niveau d'un pavillon entouré d'eau. Après une hésitation, le groupe leur porte secours. Une fois sur le bateau, les chiens brutaux dévorent tous les poissons mis de côté et cassent le joyau du lémurien, un miroir de poche. Tandis que le voilier est entouré de barques échouées, une tempête éclate. La fin du voyage s'annonce. Le chat finit par tomber à l'eau.
- 9 UNE EXPÉRIENCE MYSTIQUE**
[01:04:08 – 01:08:46]
Arrivé au sommet d'une des colonnes visibles à l'arrière-plan depuis le début du film, le chat rejoint l'oiseau, qui a fui le bateau durant la tempête. En un moment mystique, les deux lévitent, entourés d'un ciel rose étoilé. L'oiseau s'envole vers une boule lumineuse tandis que le chat regagne la terre ferme, désespéré après la mort de son ami.
- 10 L'EAU SE RETIRE**
[01:08:47 – 01:12:00]
La mer est déchaînée. Le chat se retrouve de nouveau à l'eau, loin du bateau qui dérive. Il trouve un semblant de repos sur la boule en verre qui a flotté jusqu'à lui. Soudainement, l'eau se retire ; mouvants comme des êtres vivants, les arbres réapparaissent. Le chat regagne enfin la terre ferme.
- 11 RETOUR À LA SOLITUDE ?**
[01:12:01 – 01:15:14]
Le félin se met aussitôt en quête de ses compagnons. Au cœur d'un amphithéâtre en ruines, il rencontre un groupe de lémurien parmi lesquels se trouve son ami, qui l'ignore.
- 12 L'AMITIÉ SCELLÉE**
[01:15:15 – 01:19:31]
Finalement, le lémurien rejoint le chat et le conduit jusqu'au reste de l'équipage encore dans le bateau, dangereusement coincé dans les branches au-dessus du vide. Les chiens inamicaux descendent les premiers, puis déguerpissent au passage d'un lapin, laissant le chat, le labrador et le lémurien se débrouiller seuls pour sauver le capybara incapable de sauter. In extremis, la séquence se termine bien.
- 13 UNE HAPPY END EN DEMI-TEINTE**
[01:19:32 – 01:25:28]
Tandis que les quatre amis se câlinent, un groupe de cerfs défile, comme au début du film. Le chat, alerté, court dans la forêt jusqu'à retrouver le cétacé échoué, sur le point de mourir. Le chat attristé est rejoint par ses camarades : tous se regardent, côte à côte, dans le reflet d'une flaque d'eau.

Motif

Images réfléchies

D'innombrables jeux de reflet (sur l'eau, une vitre ou un miroir) clarifient l'ambition philosophique de *Flow*, tout en permettant à l'animation de se réfléchir elle-même.

● Le test du miroir

En forme de boucle, *Flow* s'ouvre et se clôt sur une même image : celle d'un chat, d'abord seul puis entouré des alliés qu'il a su trouver dans l'intervalle du film, contemplant son reflet dans l'eau. Ce motif fantaisiste, tranchant avec le style général de l'animation [Personnages], est fort d'une évidente portée philosophique. La visée du fameux «test du miroir» auquel celui-ci renvoie (que chat, lémurien, capybara et chien passent ici haut la main) est comme déplacée et ajustée aux questionnements identitaires soulevés par le film. À travers les multiples jeux de reflet qui le ponctuent, il s'agit moins d'évaluer la perception des différents animaux, leur capacité à identifier et à distinguer leur corps propre, que leur propension à se concevoir parmi les autres, en tant que membres d'une société nouvelle et hétérogène.

Lors du plan initial ou de la deuxième occurrence du motif, quand le chat découvre un miroir de poche dans le bateau, l'individu n'a encore conscience que de lui-même. Par la suite, l'ouverture à l'autre est discrètement figurée en cinq étapes. D'abord, par-delà leur inimitié, un jeu d'échos visuels s'établit d'emblée entre le chat et le lémurien lorsque ce dernier se contemple à son tour, prenant une sorte de relais gestuel. Leur lien se noue davantage lorsque, s'admirant de nouveau, le primate projette avec son accessoire un éclat lumineux qui excite et amuse le félin. Quelque temps après, le miroir est cassé par des chiens brutaux : la séparation des cinq compagnons de route est annoncée. Après

la mort de l'oiseau, le chat regarde une fois nouvelle son image dans le reflet d'une flaque d'eau et semble par-là, cette fois-ci, prendre acte du départ de son compagnon. Comme un portrait de famille ondoyant, le tout dernier plan sert de point d'orgue à l'éloquente évolution du motif. S'observant eux-mêmes à la surface de l'eau, la tête baissée, il est notable alors que les animaux apparaissent à l'envers et ne regardent pas en direction de la caméra comme on aurait pu s'y attendre. Cette occurrence finale offre moins au spectateur une image d'Épinal, une résolution qui lui serait adressée, qu'elle fait finalement advenir le groupe aux yeux du groupe lui-même.

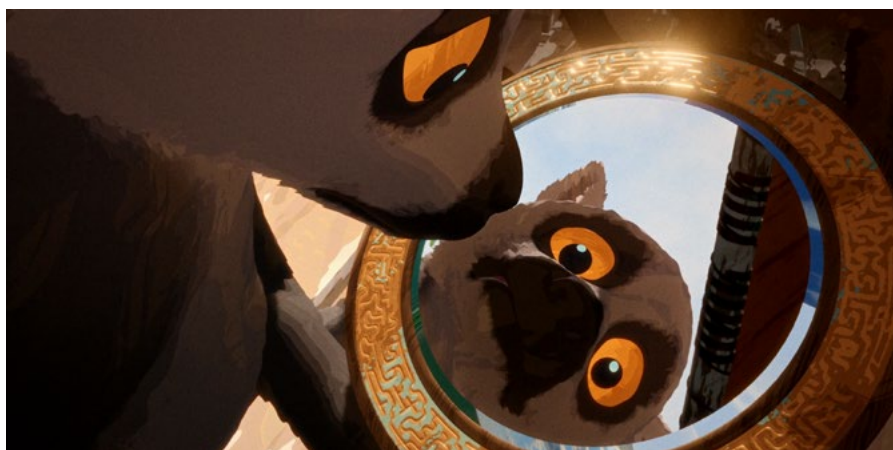
● Une mise en abyme de l'animation

À un niveau plus esthétique, le motif a deux effets figuratifs. Le premier est de mettre en abyme le cinéma d'animation. Lorsque les animaux se contemplent, il semble que l'image se dédouble, ou qu'une image en contemple une autre – que des créatures inventées de toutes pièces, purs produits d'un film, prennent du recul sur leur condition, s'observent être des figures destinées à d'autres regards que les leurs, et ce faisant se déprennent momentanément du bain qui les fait exister.

Cette réflexivité ponctuelle est indissociable d'autres figures de dédoublement. Au début du film, avant que la maison où il a trouvé refuge ne soit engloutie, de multiples effigies du chat (certaines en pierre taillée dans le jardin, une autre dessinée sur une feuille de papier) évoquent le geste créateur des animateurs de *Flow* eux-mêmes. Ceux-ci ne font rien d'autre, au fond, que ces humains enfuis qui appartiennent à l'univers filmique : représenter, modéliser un chat, en faire la manifestation d'un imaginaire et de croyances. Le croquis du chat posé sur un bureau pourrait être la version 2D du personnage et renvoyer aux prémices de sa conception. Lorsque au début du voyage, une main gigantesque en pierre, encore émergée, surgit dans le

champ et semble s'approcher du chat, il est difficile de ne pas la rapprocher, là encore, de celles des créateurs du film. L'une des belles trouvailles de *Flow* est ainsi d'associer, en toute humilité, leur geste démiurge à la perte d'une civilisation obscure.

Le second effet formel du motif est de fondre le corps des animaux à leur environnement, en particulier lorsqu'ils sont reflétés par l'eau ou une vitre cassée au début du film. Surface réfléchissante, feuillage et pelage se confondent grâce au jeu des transparences : au-delà d'un net effet de pictorialité, l'image figure alors une perte de repères, de manière d'autant plus évidente que les animaux se trouvent à deux reprises filmés à l'envers. Elle condense aussi, autour de l'eau, l'entremêlement des personnages et des décors : tout comme la destinée des premiers est inséparable du courant qui emporte leur embarcation, tout comme un flux embrasse à chaque instant toutes les composantes de l'univers filmique, le reflet boit les différences et marie les éléments à une seule et même surface.





pourrait appeler un impressionnisme numérique qui fait bel et bien de l'environnement le centre névralgique du film, chatouillant davantage les sens du spectateur que les animaux eux-mêmes – bestioles non texturées au style informatique déjà hors d'âge, chargées quant à elles, au niveau du graphisme, de déjouer l'hyper-réalisme conventionnel des pelages disneyiens.

Le chat passe sous des troncs, saute sur des rochers, file à travers les sous-bois accidentés, si longuement que la sensorialité de l'ensemble prend le pas sur les enjeux narratifs, ici pourtant plus nets qu'ailleurs. Si les incessants mouvements de caméra

rendent inutile la définition très précise de l'arrière-plan, les décors de *Flow* sont bien plus détaillés que ceux d'*Ailleurs* [Réalisateur], à peine dégrossis. En résulte ce que l'on pourrait appeler un impressionnisme numérique qui fait bel et bien de l'environnement le centre névralgique du film : l'aspect informatique du graphisme, assumé, pourrait donner l'impression d'une sècheresse générale, mais est plutôt mis au service du chatolement de la nature, et cherche prioritairement à titiller les sens du spectateur grâce au filtrage de la lumière par la végétation ou à ses reflets multiples dans l'eau. Les animaux, par contraste, semblent être des bestioles non texturées au style déjà hors d'âge, chargées quant à elles de déjouer l'hyper-réalisme conventionnel des pelages disneyiens.

Décors

Un impressionnisme numérique

Une grande part de la sensorialité de *Flow* est confiée à ses décors chatoyants et davantage détaillés que ses figures animales. Si le voyage est relativement concentré dans l'espace malgré l'incessant mouvement, les décors s'avèrent bien plus variés qu'il n'y paraît, en termes de nature et d'échelle.

● Terrain d'aventures

En contrepartie du caractère minimaliste du récit, les décors amples de *Flow* attisent chez le spectateur un désir d'exploration. D'une certaine manière, celui-ci fut aussi l'un des moteurs de Zilbalodis dans la création de son film. L'environnement, bien que reconfiguré par une catastrophe initiale, reste accueillant : les conditions météorologiques y sont pour beaucoup, baignant la plupart du temps le parcours des personnages d'une lumière printanière ou orangée de fin de journée. « Comme je passe de longues années à les créer, je préfère que mes histoires se déroulent dans des panoramas qui me plaisent ! [...] Ensuite, je les intègre à la narration, car ils en constituent une partie très importante. Ils ne sont pas de simples arrière-plans¹. » La sensation d'être face à un immense terrain à explorer tient surtout à la longueur des plans et à la fluidité des mouvements de caméra, qui gardent une trace directe de la manière dont *Flow* a été conçu : en laissant place à l'intuition et aux ajustements improvisés face à des environnements 3D dans lesquels, une fois créés, le réalisateur pouvait circuler librement et trouver en tâtonnant de nouvelles idées de mise en scène.

Une fois l'animatique partagée par le réalisateur avec son équipe d'animateurs, la composition des décors est encore susceptible de changer. Pour dynamiser la course-poursuite au début du film entre le chat et les chiens, la forêt s'est agrandie, densifiée, compliquée de reliefs et de recoins par rapport à sa version initiale. Ce qui importe alors, c'est tout autant l'issue de la course, dont la tension est accentuée par le rythme de la musique et les aboiements féroces, que le simple parcours des animaux dans l'espace, filmé à la fois en plans larges (pour les situer) et rapprochés (au plus près de leur expérience concrète des lieux). Le chat passe sous des troncs, saute sur des rochers, file à travers les sous-bois accidentés, si longuement que la sensorialité de l'ensemble prend le pas sur les enjeux narratifs, ici pourtant plus nets qu'ailleurs. Si les incessants mouvements de caméra rendent inutile la définition précise de l'arrière-plan, les décors de *Flow* sont bien plus détaillés que ceux d'*Ailleurs* [Réalisateur], à peine dégrossis. En résulte ce que l'on

« J'ai procédé de manière chronologique : j'ai créé l'environnement, puis je l'ai exploré avec la caméra »

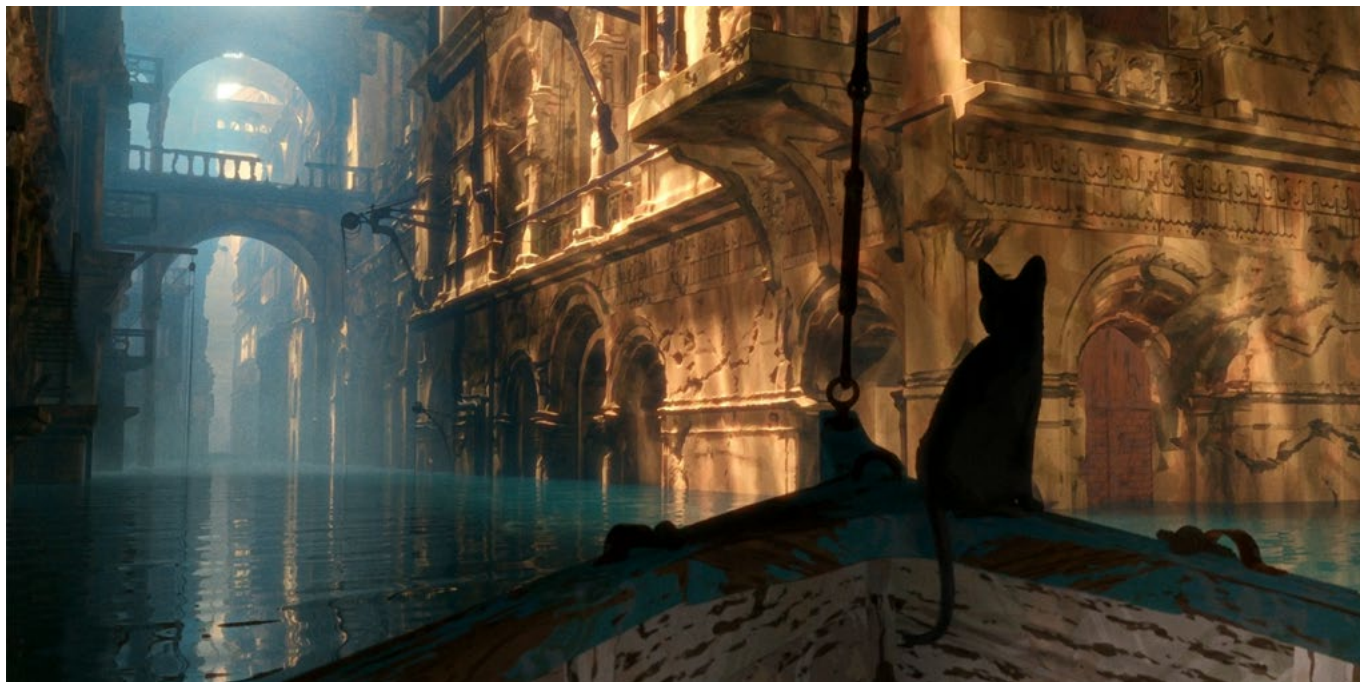
Gints Zilbalodis

● Milieux naturels

Flow s'ouvre sur un décor naturel, en l'occurrence un sous-bois fleuri aux abords d'un cours d'eau. Quand bien même les personnages ne cessent d'être en mouvement et de traverser de nouveaux lieux, la portion d'espace dans laquelle se déroule le film reste relativement restreinte, et fidèle à cette première vision. Un ensemble d'immenses colonnes à l'allure de gratte-ciel, visible au loin dès le début du périple et au sommet duquel celui-ci se termine, donne un point de repère constant. Le milieu naturel reste donc globalement cohérent – jusqu'au bout verdoyant, arboré, entouré de montagnes lointaines, assez familier aux yeux d'un public occidental, sans pouvoir être clairement localisé. Seule bizarrerie végétale : des bananiers, qui n'apparaissent qu'une fois, contentent l'appétit du capybara et rendent l'environnement fugacement tropical.



1 Dossier de presse du film.



Le milieu dans lequel *Flow* se déroule n'est pourtant pas figé, bien au contraire. L'événement premier du film consiste précisément en son bouleversement, moins par remplacement que par adjonction d'un nouveau milieu, en l'occurrence aquatique. Dans un espace circonscrit se mettent donc à coexister deux milieux : celui, virtualisé par son engloutissement, mais bel et bien présent, dans lequel évoluaient les animaux au début du film ; celui qui le recouvre peu à peu. L'eau transforme bien sûr le paysage : elle redéfinit les niveaux d'altitude en faisant des cimes la seule partie visible de la végétation ; elle a aussi un effet uniformisant, créant un continuum visuel entre tous les espaces fréquentés par les animaux. En cela déjà, elle fait milieu : elle réordonne l'espace, implique de nouvelles façons de s'y mouvoir, de s'y abriter, de s'y nourrir. L'eau est également un milieu en tant que tel, favorable à certaines espèces (le cétacé, des poissons), néfaste pour d'autres. Certes, l'aquaphobie du chat peut être perçue comme la métaphore de sa peur des autres : c'est au moment où il accepte enfin la cohabitation que l'eau décroît. Mais comme toujours dans *Flow*, la lecture symbolique est mise en tension par ce qui advient dans le présent des scènes et dédramatise le déluge : un sentiment d'harmonie trouvé au cœur du film, qui concerne le rapport des personnages entre eux mais aussi celui, réajusté, qu'ils entretiennent avec leur environnement.

● Ruines du monde humain

Un second type de décor est annoncé dès les premières minutes du film, comme le pendant de la nature foisonnante et indifférente aux cataclysmes : des ruines de constructions humaines, « ultimes traces d'une réalité qui n'est déjà plus qu'un souvenir² ». Quelle est leur fonction ? Sans doute pas celle de nous donner quelques informations sur la civilisation qui habitait jadis cette partie du monde, tant leur nature et les cultures auxquelles elles sont associées sont variées. Une maison entourée de sculptures de chats, d'abord de taille raisonnable puis monumentale, pourrait suggérer une civilisation païenne. Un peu plus tard, des piliers dépassant de l'eau font penser aux restes d'un temple antique. Un moulin arrête les personnages avant qu'ils traversent une cité aux airs vénitiens, retrouvent un groupe de chiens réfugié sous un portique aux motifs mayas, s'attardent dans ce que l'on pourrait identifier comme un temple bouddhiste, et arrivent aux abords d'un

amphithéâtre en ruine. Étrange syncrétisme, qui ne nous révèle en réalité qu'une chose : l'absence des humains, partis ailleurs ou tout simplement morts. Cette omniprésence fantomatique et confuse suffit à maintenir un parfum capiteux d'angoisse. « Il est toujours saisissant, voire terrifiant, d'imaginer un monde sans nous. Mais pour Gints Zilbalodis, c'est un "après" apaisé, rassurant, dans lequel la vie se perpétue dans une forme de luxuriance joyeuse et forte. Est-ce à la fin de quelque chose ou à un début que nous invite le cinéaste letton ? Un peu des deux sans doute, tant son film embrasse une forme circulaire, suggérant que tout n'est qu'un éternel recommencement³. »

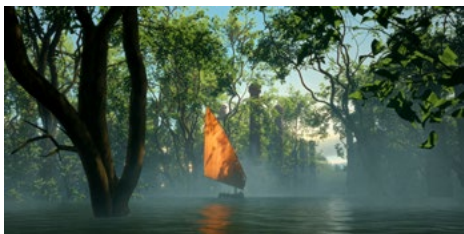
● Refuges

La dynamique centrifuge du film – les personnages sont sans arrêt déportés plus loin, les ruines déploient un hors-champ incommensurable – ne doit pas faire oublier qu'un dernier décor capte au contraire les énergies : le bateau lui-même, un petit et vieux voilier rarement montré dans son intégralité, surtout filmé de l'intérieur. Il pourrait être divisé en trois zones : celle où se trouve la barre, où siège principalement le serpenteaire majestueux (c'est là que les décisions se prennent, révélatrices des réflexes d'entraide ou d'indifférence) ; la cale, où le chat s'isole fréquemment, comme il le faisait au départ dans la maison abandonnée ; la bordure de la coque, figuration efficace de la frontière entre l'ici et l'ailleurs, le refuge et l'ouverture au danger. Noyau incorruptible, élément exclusif de stabilité quand tout ne fait que passer, le bateau n'est ni plus ni moins ce qui, au-delà de permettre leur survie, contraint les animaux à organiser une vie en commun, et fait à ce titre figure de petit laboratoire politique. Il renvoie aussi au film lui-même, qui comme lui continue quoi qu'il arrive d'avancer et de mettre en rapport les personnages : ce n'est pas un hasard si la destruction du bateau, engin métaphorique, correspond peu ou prou à la fin de l'aventure.

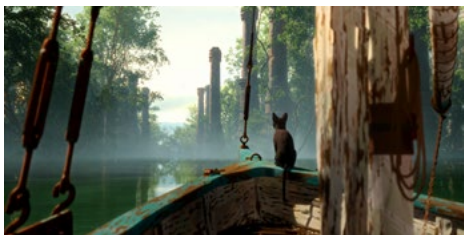
2 Marie-Pauline Mollaret, « Apocalypse ou renaissance », *Blink Blank* n° 10, automne/hiver 2024.

3 *Ibid.*

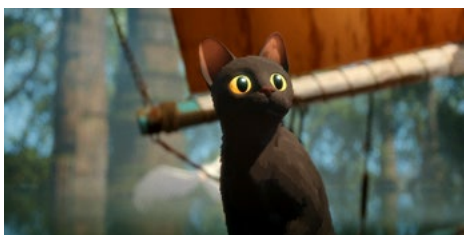
1



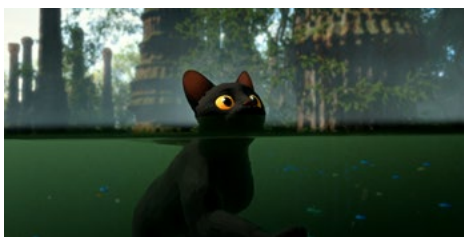
2



3



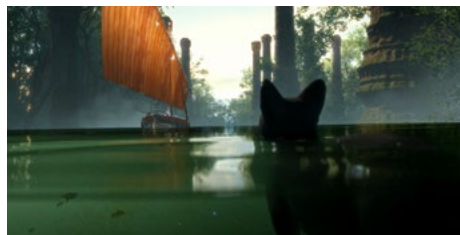
4



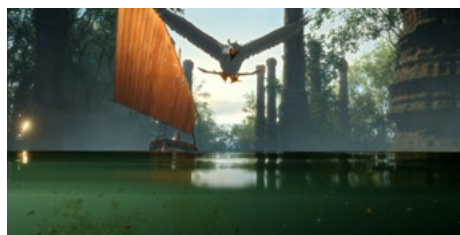
5



6



7



8



Séquence

Un danger englobant

[00:20:37 – 00:25:35]

Lorsque débute la 20^e minute du film, le chat vient de trouver refuge sur un voilier, déjà occupé par un capybara placide [séq. 3]. Après une première nuit, le félin se trouve incommodé par l'odeur de son compagnon, puis apeuré par le bref passage d'un lémurien. La cohabitation s'annonce difficile.

● Dérives chorégraphiques

La séquence qui s'ouvre sitôt le primate enfui dans les branches immergé le spectateur dans un monde nouvellement englouti. Elle ne comporte que six plans, dont le plus long du film (qui dure un peu plus de 4 minutes 30). Cette continuité virtuose a deux effets concurrents : elle figure une forme de symbiose, établissant un milieu cohérent au sein duquel tous les mouvements s'assemblent ; elle piège le chat menacé de toutes parts, proie apparente de divers prédateurs.

Le premier plan, large, présente un environnement ensoleillé, verdoyant, densifié par une paisible symphonie de chants d'oiseaux, et dans lequel le bateau à la voile orange évolue lentement [1]. Le long plan suivant nous propulse à l'intérieur de l'embarcation, à la proue de laquelle est assis le chat, contemplant de dos le paysage : la caméra s'avance légèrement vers lui, épousant le mouvement du courant [2]. Cette quiétude initiale est perturbée par l'entrée bruyante d'un grand oiseau dans le champ, qui fait sursauter le chat.

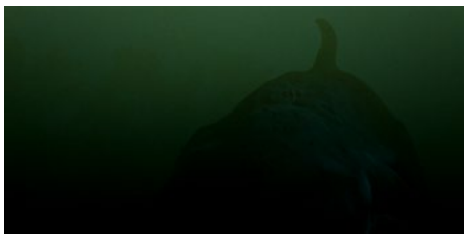
Le mouvement ininterrompu de la caméra est ambigu :

il accompagne en contre-plongée le vol de l'oiseau jusqu'à sa progéniture perchée au sommet d'un pilier, l'avancée du voilier, mais aussi le regard du chat tourné en différentes directions. Le point de vue adopté n'est donc ni tout à fait identifié au sien (la caméra s'en détourne parfois), ni parfaitement indépendant de lui, si bien que l'instabilité de son attention semble s'intégrer à la somme de mouvements qui composent par ailleurs son environnement (oiseaux, eau, poissons). Tout est si mouvant qu'on en est étourdi : en plan rapproché, le chat dont on partage plus nettement la perception sonore [Musique et son] tend l'oreille vers sa gauche et vers l'avant, tandis qu'un oiseau venu de l'arrière-plan passe plutôt à sa droite [3]. Quelques secondes plus tard, lorsque le mammifère se penche sur un banc de poissons, leur passage fait un bruit presque métallique mêlé au clapotis de l'eau. Cette organisation sonore, moulée au point d'écoute du chat, d'autant plus saillante qu'aucune musique ne la brouille, figure les sollicitations multiples du personnage – venant du haut et du bas, de devant et de derrière.

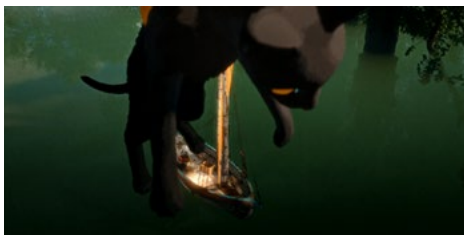
● Attaque tous azimut

Manifeste poétique, le titre du film s'éclaire : le flux de *Flow*, c'est autant ce mouvement symbiotique que l'état de concentration maximal du chat (autre signification de «*flow*» en anglais, dans le domaine de la psychologie). La fluidité du mouvement de la caméra accompagne donc dans un premier temps une chorégraphie d'ensemble, qui fait incessamment varier les axes, les angles de prises de vues et les échelles de plan autour du chat. Les choses se gâtent lorsqu'un oiseau se pose sur la coque du bateau et surprend le félin au point de le faire tomber à l'eau. Ce dernier s'agrippe, mais se ravise, préférant les flots à la

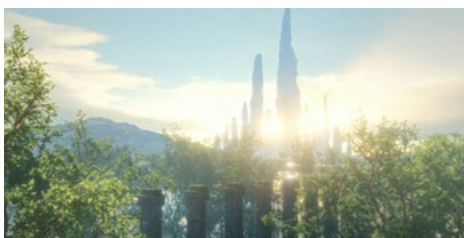
9



10



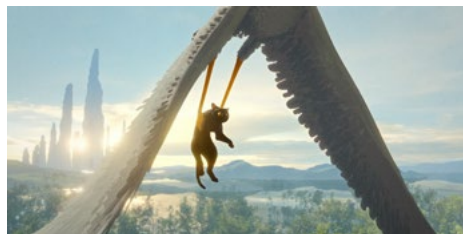
11



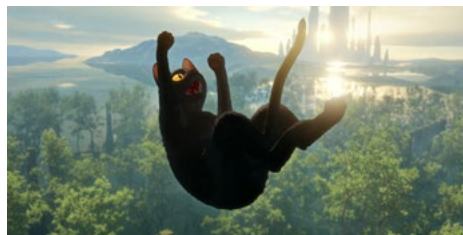
12



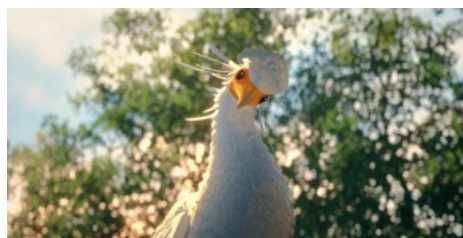
13



14



15



16



proximité du serpentaïre: s'ouvrent les profondeurs aquatiques, nouveau milieu de la séquence.

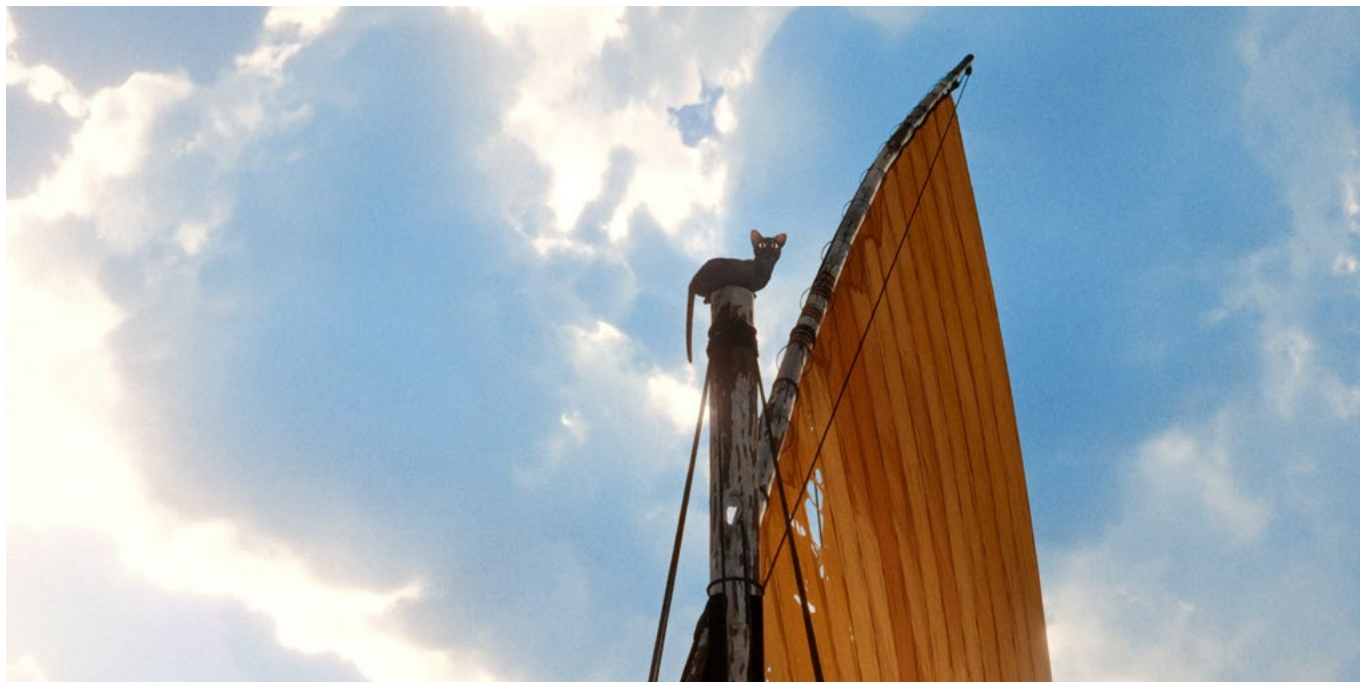
À partir de là, les abysses et les airs s'avèrent plus directement hostiles au chat, d'autant plus cerné par les menaces qu'aucune coupe de montage ne vient créer du jeu dans ce système. Les milieux sont d'ailleurs figurativement entremêlés, lorsque la caméra, au niveau du chat qui patauge, se laisse en partie submerger [4], ou lorsque les arbres sont montrés depuis les profondeurs aquatiques [5]. Le premier péril que court le félin est celui de la noyade. Une fois à l'eau, il est incapable de rejoindre le bateau: l'inefficacité de ses gesticulations est suggérée par le mouvement de la caméra qui revient sur lui, comme bloquée elle-même. Ses miaulements angoissés, la distance creusée avec le voilier sur laquelle la caméra revient à trois reprises [6], les assauts répétés du serpentaïre qui fonce dangereusement sur lui face caméra [7] donnent l'impression que le chat ne dispose d'aucune possibilité de fuite. Il sombre finalement: figure avalée par le noir [8], le félin s'évanouit comme il disparaît du film.

Son sauvetage providentiel par un inquiétant cétacé le rend progressivement au visible autant qu'à la vie – beau condensé réflexif du geste de l'animateur, qui insuffle à ses créatures un élan vital. Le chat semble d'autant plus renaître qu'il se fond un court instant, avant de s'en détacher clairement, avec le noir de la créature marine [9]. Sans qu'il ait le temps de reprendre ses esprits, les airs prennent le relais: un serpentaïre l'agrippe, et le voilà propulsé à plusieurs mètres au-dessus de la surface de l'eau [10], cette fois-ci en pleine lumière. La verticalité de la séquence, perceptible depuis son ouverture, devient saisissante: elle s'oppose au parcours horizontal empêché du chat lorsqu'il ne parvenait pas à regagner le bateau, confronte les profondeurs aux cimes, mais est aussi redoublée à l'image par les

pilliers et les colonnes qui entourent les oiseaux et occupent l'arrière-plan [11]. Le mouvement de caméra reste insaisissable, partagé entre un point de vue subjectif (celui du chat sur l'oiseau en plein vol [12]) et un autre plus confus, celui d'une instance dégagée des contraintes matérielles, dont les retournements soudains et aléatoires évoquent une esthétique vidéoludique.

● Retour au nid

On comprend que l'oiseau fait demi-tour grâce aux colonnes de l'arrière-plan qui servent de repère [13]. Le chat, lâché dans le vide, sombre alors une deuxième fois [14]. L'écho avec sa noyade est évident lorsque, retombé sur le bateau, il reprend laborieusement sa respiration. Le capybara n'a pas bougé d'un pouce: le long plan auquel on vient d'assister, spectaculaire, confrontant les échelles et les milieux, brouillant les coordonnées de l'espace, ne semble au fond qu'un grand détour pour revenir au point de départ. Dans le tourbillon, les choses ont néanmoins changé. On comprend que le serpentaïre a, comme le cétacé, sauvé le chat, qui s'est donc dans l'intervalle découvert d'alliés inattendus avec lesquels il est allé jusqu'à se confondre (au niveau des couleurs avec le cétacé; au niveau de leurs cris avec l'oiseau, au moment où celui-ci le lâche). Son atterrissage interrompt enfin le plan, et fait advenir un regard adressé: en champ/contrechamp, le serpentaïre et le chat s'observent, quand bien même les humeurs divergent encore [15] [16]. Ces aventures ont finalement suffi à faire définitivement du bateau un refuge: repère structurant filmé de loin ou de haut lorsque le chat était en danger, il figure le retour au calme et à la stabilité.



Mise en scène

À perte de vue

Depuis *Ailleurs*, le style de Zilbalodis est reconnaissable à la sensation de vertige que donnent les mouvements de sa caméra, tournoyant dans l'espace autour des personnages. *Flow* réaffirme non seulement cette esthétique aux influences multiples, mais aussi l'aspiration métaphysique à laquelle elle s'adosse.

VIDÉO
EN
LIGNE

● Une caméra vivante

Dans ses entretiens, Zilbalodis évoque régulièrement un « langage de la caméra » qui lui aurait permis, de concert avec la musique, de raconter une histoire en se passant des dialogues. Cette singularité formelle, qui impose à l'évidence un style, donne d'abord l'impression d'une immersion dans un monde qui préexisterait à une caméra simplement baladeuse. La création d'un environnement 3D a d'ailleurs bien précédé la mise en place des mouvements de la caméra. Cette préséance inhabituelle en animation rapproche *Flow* du cinéma en prises de vues réelles d'une part, et du jeu vidéo de l'autre [Parallèles]. Ce que l'on en retient, c'est la sensation d'évoluer dans un monde ouvert : sont relativisés la tension entre le champ et le hors-champ et le pouvoir de la caméra de circonscrire une portion d'espace. Esthétique d'une découverte continue, qui vaut en tant que telle : dans *Flow*, ce qui est derrière, au-dessus ou sur les côtés finit toujours par être dévoilé.

La caméra est par ailleurs si libre qu'elle en semble vivante, d'autant plus que ses mouvements ne sont volontairement pas francs, qu'ils tâtonnent, restent légèrement tremblants. De qui prolonge-t-elle l'œil ? Du chat parfois, lorsqu'elle accompagne ses mouvements de tête. Mais pas seulement, car elle s'en détache souvent, et le scrute comme un objet d'attention à part entière. Difficile d'imaginer qu'elle incarne un tiers personnage, tant ses volutes sont extravagantes, imprévisibles : elle suggère la plupart du temps une conscience floue – l'œil du cinéma, qui semble à la fois chaud et distancé, organique et mécanique [Séquence]. « [C]ela donne un peu l'impression d'une conscience dépourvue de romantisme. [C]'est une tentative d'utiliser la concentration féline comme source d'inspiration pour dépeindre la subjectivité en général au cinéma [...] »

● En hauteur

Si cette caméra est susceptible de prendre n'importe quelle direction, la mise en scène de *Flow* est marquée par une certaine verticalité (autre écho au cinéma de Miyazaki [Récit]), qui tranche avec le parcours horizontal, à la surface, des personnages. L'événement premier est, déjà, une montée des eaux, annoncée dès la quatrième minute du film par une barque coincée dans un arbre – signe au passage que le monde n'en est pas à sa première crue. Cette catastrophe engage le chat à se hisser toujours plus haut pour garder les pattes au sec : la séquence qui se déroule au sommet d'une statue monumentale est d'autant plus saisissante que le paysage se dégage pour la première fois, découvrant une étendue d'eau et des crêtes montagneuses à perte de vue, comme si le chat était arrivé tout en haut du monde. L'urgence, pour les animaux, d'échapper à l'eau est figurée par de nombreuses contre-plongées et une somme de motifs : les colonnes de l'arrière-plan font écho au mât du bateau sur lequel le chat grimpe deux fois.

● Vertiges

Ce mouvement ascendant a son pendant : la barque coincée dans un arbre, au début du film, comporte d'emblée un potentiel d'élévation autant que de chute. Il s'agit, surtout pour le chat qui a peur de l'eau, de ne pas tomber – ce qu'il fait en tout cinq fois, depuis la coque ou le mât du bateau, ou lorsque le serpente le lâche en plein vol.

Cette angoisse du vide est, au fond, celle d'un engloutissement par les abysses. Quand le chat se retrouve involontairement dans l'eau, sa figure, narrativement comme figurativement, est menacée de disparition, d'avalement par le noir. C'est d'autant plus sensible au moment de la tempête finale, lorsque le cadre est divisé en deux zones, l'une immergée l'autre émergée, et semble lui-même se laisser grignoter par une obscurité dense. Le monde subaquatique est ainsi le véritable hors-champ du film, sa limite impraticable, le seul espace à ne pas donner l'impression de pouvoir être quadrillé par la caméra.

1 Nicolas Rapold, « Flow: Swept Away », essai publié sur le site de la société de distribution américaine The Criterion collection, 23 septembre 2025 (traduit par la rédactrice de ce dossier) : criterion.com/current/posts/8929-flow-swept-away?srsltid=AfmBOor5nlqZCABLze_2k3-RNMvOfMSrFWQq4PbVbDGUG6IIW_iQv3ql



La montée des eaux initiale trouve son inverse au moment de la décrue, lorsque l'eau semble soudainement aspirée vers le bas; dans le même temps, le phénomène donne l'impression confuse que les arbres poussent. Cette ambiguïté résume parfaitement ce que vise le film: éteignant le principe de la flottaison à toute la mise en scène, travaillant une sensation concomitante de pesanteur et de soutien, il provoque chez le spectateur un vif sentiment de l'espace qui confine au vertige.

● Aspiration mystique

Poussée à son extrême, cette confusion des sens devient plus abstraite. Deux séquences, identifiées par une musique plus franchement synthétique faite de longues notes tenues, décrochent en effet du récit. La première met en scène un rêve du chat: un troupeau de cerfs, d'abord filmé de loin, en plongée, puis à son niveau, tourne calmement en rond autour du félin terrorisé. Si la scène est inspirée du comportement réel des animaux grégaires (lorsqu'ils courent un danger, ils imitent les mâles dominants pour se rassurer), elle fait écho à l'onirisme d'*Ailleurs*: dans sa troisième partie dévolue aux rêves du protagoniste, on y voyait

déjà un groupe de chats, proches de celui de *Flow* par leur graphisme, descendre un escalier en spirale.

Dans les deux films, ces rituels énigmatiques trouvent par la suite une résonnance dans une séquence plus mystique. Dans *Flow*, celle-ci advient au moment de la tempête, une fois les animaux arrivés au niveau des grandes colonnes. Au sommet de l'une d'elles, les corps du chat et de l'oiseau ne flottent plus, ne tombent plus ou ne volent plus, mais lèvitent. Le ciel nuageux s'éclipse au profit d'un ondolement fantasmagorique d'étoiles, de brume et d'eau qui suggère la voie lactée, dans des tons bleutés et violacés, puis orangés à mesure qu'une boule lumineuse attire à elle le serpenteaire. Figuration planante mais assez directe de la mort (on ne reverra plus l'oiseau, tandis que le chat est renvoyé à son existence terrestre), la séquence explicite la part métaphysique du film, par ailleurs sensible dans son caractère cyclique (crue et décrue, réversibilité des humeurs et des ententes).

● Le plan-séquence

Parmi ses sources d'inspiration, Gints Zilbalodis cite volontiers le cinéma de Paul Thomas Anderson et d'Alfonso Cuarón, assez loin de l'animation. «Les films de Cuarón donnent l'impression d'avoir été filmés de manière spontanée, quasi documentaire, alors que tout a été conçu avec un soin immense, jusqu'aux plus petits détails des arrière-plans!.» Qui dit Cuarón dit plan-séquence, surtout lorsqu'il s'agit de comprendre l'influence, même lointaine, que ses films ont pu avoir sur l'univers de Zilbalodis. Le plan le plus long de *Flow* dure un peu plus de 4 minutes 30 [Séquence]; leur durée moyenne est de 16,2 secondes (contre 2,5 environ dans le cinéma contemporain).

Cette forme, dont on trouve la première occurrence dans *L'Aurore* de Friedrich W. Murnau (1927) et dont Orson Welles a participé à faire la popularité (cultissime plan d'ouverture de *La Soif du mal*, en 1958), n'est définie

par aucun critère précis – si ce n'est celui, oxymorique, de prendre en charge en un seul plan (unité de base du cinéma) l'équivalent narratif d'une séquence (communément, suite organisée de plans). Elle est donc au carrefour des paradoxes et des effets esthétiques: avec elle, immersion dans le réel et affirmation du spectaculaire se carambolent. Investie encore aujourd'hui par des cinéastes radicalement éloignés les uns des autres (Sam Mendes autant que Lisandro Alonso), expression d'une pleine maîtrise du cinéma ou reflet épuré de sa capacité à enregistrer et à moduler l'écoulement du temps, elle a de beaux jours devant elle. *Flow* en témoigne, quand bien même il semblerait absurde d'appliquer rigoureusement le terme au cinéma d'animation: la longue histoire du plan-séquence a fini par croiser celle, plus récente, des nocs du cinéma et du jeu vidéo [Parallèles], qui renouvelle au moins en partie sa poétique.

1 Dossier de presse du film.



Musique et son

Le timbre du vivant

Du sound design à la composition musicale, entre enregistrements organiques et bidouilles numériques, l'univers sonore de *Flow* prend en grande partie en charge l'émotion du film.

● Une écologie sonore

Pour que le destin du petit chat puisse concerner le spectateur, il fallait parvenir à compenser l'absence de dialogues, et a fortiori de figure humaine. *Flow* tire une grande part de sa force émotionnelle du travail mené par l'ingénieur du son français Gurwal Coïc-Gallas. Celui-ci a d'abord donné aux personnages des « voix » aux tonalités variées (miaulements aigus du chat, cris descendants de l'oiseau), dont la fonction première est de les caractériser les uns par rapport aux autres et de les doter d'une nette expressivité. Ce « doublage » a obéi à une contrainte : pour compléter l'approche naturaliste de l'animation [Personnages], Zilbalodis a imposé que le répertoire sonore ne soit constitué que d'enregistrements véritables d'animaux, et non de bricolages informatiques inventés de toute pièce.

Néanmoins, comme pour le travail d'animation, il ne s'est pas agi de s'en tenir scrupuleusement à la réalité ; chaque identité sonore est en fait le résultat d'une composition, à l'échelle du film ou d'un seul et même cri. Quatre chats ont prêté leur « voix » à celui du film ; l'énorme serpente emprunte son chant à une petite perruche, ralenti et inversé sur ordinateur ; le lémurien s'exprime comme un capucin – ce qui, explique Gurwal Coïc-Gallas, reviendrait pour un zoologiste « à monter le hennissement d'un cheval sur l'image d'une vache¹ » ; quant au capybara, il fait un bruit de chamelon (le petit du chameau). Certains sons ont même été superposés : « Contrairement au chat, le langage du lémurien (parce que pour lui, il s'agit vraiment d'un langage) est constitué de plein de petits morceaux de sons, presque comme des phonèmes qui viendraient constituer un mot². »

La lisibilité psychologique somme toute assez classique des personnages (le spectateur n'a aucun mal à se figurer les moments où les uns et les autres sont inquiets, méfiants, curieux ou en colère) est donc le résultat d'une étonnante écologie sonore. Faisant écho au récit du film lui-même, leur capacité à nous émouvoir repose sur la réunion d'un ensemble bigarré d'animaux, à mi-chemin entre l'effet de réel et la pure fiction. Dans *Flow*, l'articulation de l'individu et du groupe est ainsi partout sous-jacente, même là où le spectateur n'est pas censé la percevoir.

● Rien qu'une adresse

Il ne faudrait pourtant pas réduire les cris des animaux à cette fonction clarifiante. Au-delà ou en-deçà des affects ponctuellement identifiables, la vocalisation prend en charge une adresse primordiale bien plus opaque.

Le chat, en particulier, miaule bien plus qu'il ne le ferait dans la réalité, y compris lorsqu'il se trouve seul. Cette fiction éthologique (le miaulement ne sert communément au chat qu'à appeler un compagnon ou à se faire comprendre de l'humain) a deux effets. D'abord, celui d'accentuer le pathétique de cet animal qui ne cesse, en dépit de son indépendance, d'en chercher un autre. Ensuite (et c'est lié), celui d'incarner sa domestication passée. Les miaulements aux intonations familières ne constituent pas la seule trace de la présence humaine dans le film [Décors], mais sans doute la plus déterminante. Une fois de plus, à un tout autre niveau, la voix animale exprime un rapport inter-espèces.

D'un côté donc, à l'échelle locale des différentes situations, le montage sonore favorise l'identification du spectateur et atténue la radicalité d'un film suspendu au mutisme des animaux ; de l'autre, avec les miaulements incompréhensibles, lancinants, voire agaçants du chat, il est un moyen paradoxal d'impliquer la figure humaine pour mieux s'en dispenser.

● Priorité à l'émotion

L'habillage sonore de l'environnement, second volet du travail de Gurwal Coïc-Gallas, donne vie et profondeur à une image qui assume par ailleurs pleinement son artificialité, sa nature numérique. Là où, malgré quelques altérations, les animaux sont restés sonorisés par des animaux, les ambiances sonores du film sont le résultat de partis pris plus forts, ne visant qu'un réalisme tout relatif, ajusté aux émotions fluctuantes du chat.

Le design sonore de *Flow* immerge le spectateur dans son univers filmique, spatialisant les pistes au moyen des différentes enceintes disposées tout autour des salles de cinéma. Afin de dynamiser les longs plans fluides et de briser l'impression de monotonie qu'une nappe uniforme aurait donnée, les sons se succèdent d'avantage qu'ils sont montés simultanément. Cette logique se retrouve à l'échelle des séquences et du film lui-même, qui fait alterner moments de silence et d'explosion sonore. Il s'agit certes de marquer les temps forts du récit, mais surtout d'épouser les affects variables du personnage principal. Lorsque à la fin du film, l'eau se met à décroître, la confusion du chat s'éprouve grâce à une nette chronologie sonore, là où un montage réaliste aurait requis une simultanéité : les bruits de l'eau laissent totalement place à ceux des arbres quand ils surgissent, puis à ceux des rochers quand ils tombent. Cette forme de distorsion n'est pas la tentative, invérifiable, de « faire entendre comme un chat », mais fonctionne comme un relais émotionnel pour le spectateur.

1 Lucien Balibar, « *Flow* », entretien avec Gurwal Coïc-Gallas en deux épisodes, *Le Cinéma par les oreilles*, Poly Son Post Production, 9 et 20 juin 2025 :

youtube.com/watch?v=Ayy2CrWmssY

youtube.com/watch?v=0kMzmVsQ9zM

2 *Ibid.*

Cette sensorialité prévaut non seulement à l'organisation sonore des événements, mais aussi à la composition de chaque son – enchevêtrement fictionnel, là encore, de multiples phénomènes, qui entrechoque gouttes d'eau, souffle du vent ou bois qui craque en une secrète cosmogonie sonore. Lorsque la vague déferle au début du film, ce que l'on entend est en réalité un mélange d'eau et d'immeubles en cours d'effondrement. La catastrophe initiale est d'autant plus saisissante pour le spectateur qu'elle connote grâce au son une force de destruction, quand bien même elle ne fait concrètement qu'engloutir un environnement

● Raconter sans les mots

À contre-courant du caractère souvent bavard des très grosses productions américaines ou japonaises, *Flow* n'est pas le seul long métrage d'animation récent à se passer des dialogues. En dépit des différences stylistiques, il s'agit alors dans tous les cas de mettre en œuvre de nouvelles formes de récit – une narration plus directement rythmique et visuelle à laquelle le cinéma d'animation se prête particulièrement. Avec *Le Garçon et le monde* (2013), Alê Abreu s'est abandonné, comme Gints Zilbalodis à sa manière, à un cinéma sensoriel, donnant l'impression d'être engendré au fil de la musique et d'apparitions spontanées de formes et de couleurs plus ou moins abstraites. Dans *La Tortue rouge* de Michael Dudok de Wit (2016), l'absence de dialogues laisse place à une impression d'harmonie générale, de continuum onirique entre l'humain et la nature. Dans les trois cas, on touche à l'essence de l'animation : la mise en mouvement et la trouvaille graphique comme unités premières de l'expression et de l'émotion ; la recreation progressive et suffisante, d'un monde tout entier. D'autres réalisations, plus évidemment grand public, font le choix du mutisme et renouent avec une tradition cartoonesque : *Shaun le mouton* des studios Aardman ou *Minuscule*, séries télévisées adaptées en longs métrages, préfèrent aux mots une somme de bruitages comiques. Le corps des animaux, mammifères comme insectes, redevient alors l'entier support du gag burlesque, à la marge de l'efficacité narrative.

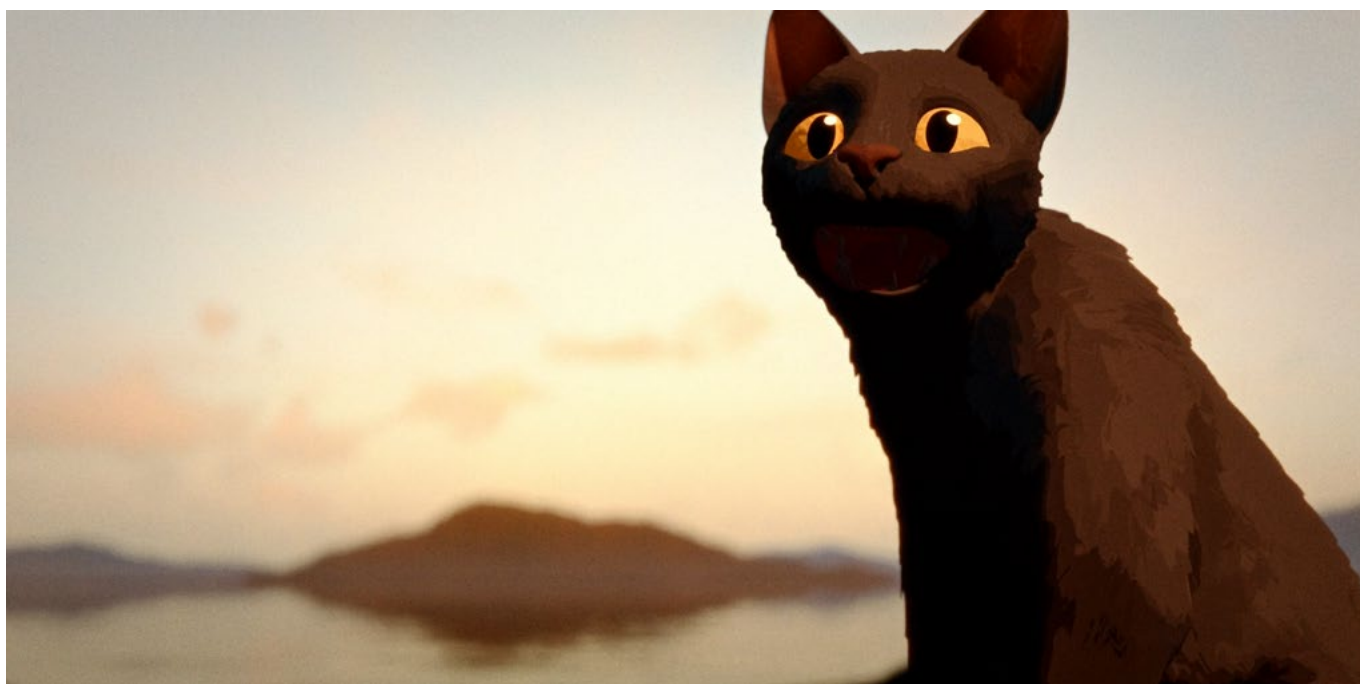
naturel. L'impact quasiment métallique de la vague, quant à lui, résulte d'un mélange de bruits de vent et d'un micro tombé au sol ; sa violence est figurée par une atteinte métaphorique au film lui-même et à ses paramètres techniques, ressentie inconsciemment par le spectateur.

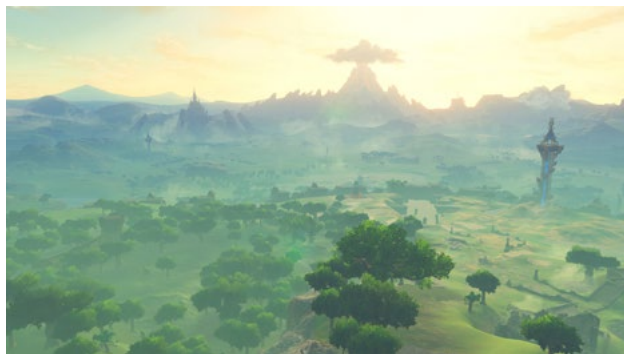
● Un mélange d'électronique et d'acoustique

Exactement comme pour l'animation, la musique de *Flow* a d'abord été ébauchée par Gints Zilbalodis lui-même, autodidacte aussi dans ce domaine. « [M]on esquisse de musique, explique-t-il, a été utile : je l'ai donnée à Rihards [Zaļupe], et elle m'a permis de lui expliquer des choses que j'aurais été incapable de décrire, ne possédant pas le vocabulaire musical nécessaire³. » Musique et scénario, indissociables dès le début du projet, imaginés en même temps, ont ainsi pu s'influencer mutuellement au gré d'ajustements improvisés, Zilbalodis privilégiant les ambiances plutôt que les motifs reconnaissables. Entièrement conçus sur ordinateur, les morceaux de Zilbalodis étaient faits de boucles minimalistes et percussives, à la différence de ceux d'*Ailleurs* qu'il avait déjà signés – davantage méditatifs, faits de longues notes synthétiques. Cisellant une partition interprétée in fine par l'orchestre de chambre letton « Sinfonietta Rīga », le compositeur Rihards Zaļupe a complexifié les propositions du réalisateur afin de donner à l'ensemble sa cohérence et aux différents personnages une coloration musicale qu'ils n'avaient pas jusque-là. Le lémurien, par exemple, est annoncé par des sonorités qui rappellent le gamelan, un instrument indonésien proche du vibraphone.

Il résulte de cette collaboration un mélange d'électronique (pour les séquences les plus lyriques) et d'acoustique, de percussions et de cordes, qui fait penser tour à tour à la musique composée par Vangelis pour la série documentaire *L'Apocalypse des animaux* (Frédéric Rossif, 1973) ou à celle épurée et répétitive de certains jeux vidéo, *Minecraft* en tête (écrite par C418).

3 Dossier de presse du film.





Parallèles

Le jeu vidéo est de la partie

Au dire de Zilbalodis, la culture et l'esthétique vidéoludiques ne constituent pas pour lui, pourtant amateur, une source d'inspiration consciente. *Flow* porte néanmoins à un certain point d'aboutissement la porosité entre le cinéma et le jeu vidéo autour d'une poétique de la fluidité.

● Une pluralité d'approches

Depuis leur commercialisation dans les années 1970, les jeux vidéo n'ont cessé d'emprunter au cinéma et, à l'inverse, de l'influencer. D'un point de vue historique et culturel, on peut déjà identifier le transfert d'imaginaires et de thématiques : on retiendra par exemple que le cinéma a tôt intégré des personnages de joueurs (*Starfighter* de Nick Castle en 1984 jusqu'à *Ready Player One* de Steven Spielberg en 2018) ou de programmeurs (*Tron* de Steven Lisberger en 1982 ou *eXistenZ* de David Cronenberg en 1999).

Les recherches en esthétique, œuvrant à repérer ce qui s'échange formellement entre le cinéma et le jeu vidéo (graphisme, cadrage, mouvements de caméra, structure narrative), se multiplient aujourd'hui, au moment où le second est devenu aussi influent que le premier, et où les techniques sont parfois même devenues communes (à l'instar de la *performance capture*, qui enregistre les mouvements et les expressions faciales d'acteurs pour les retranscrire sur ordinateur). «Le temps est loin où, amas de pixels contre photogramme, la différence entre jeux vidéo et cinéma sautait aux yeux. Le joueur est-il l'avenir du spectateur ? Quels genres de cinéma fait-on avec les jeux, de jeux avec le cinéma ? Qu'est-ce qui du cinéma, mais aussi de son passé, jouets optiques, fantasmagories ou panorama, éclaire les jeux vidéo¹ ?» Depuis 2022, Jean-Baptiste Massuet anime au Théâtre National de Bretagne des séances durant lesquelles il analyse les options esthétiques d'un jeu vidéo mises en relation avec celles d'un film²

(par exemple le jeu *Shadow of the Colossus* avec *Princesse Mononoké* d'Hayao Miyazaki, *Silent Hill 2* avec *Fog* de John Carpenter).

● Un film en monde ouvert

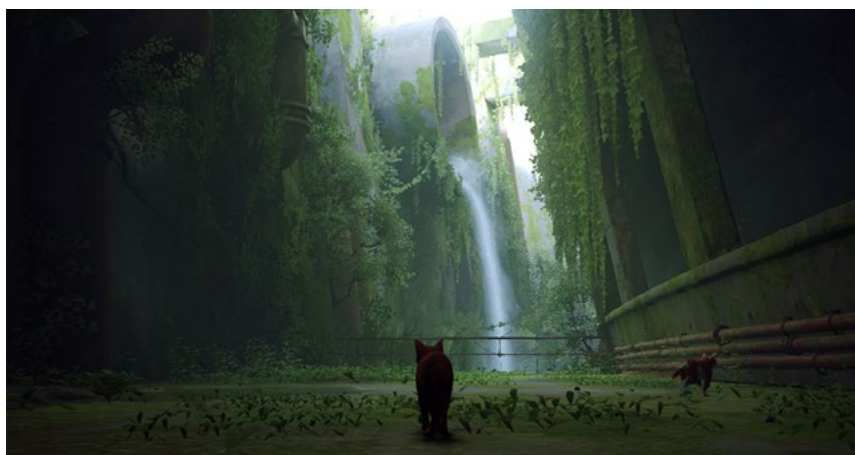
Étrangement, les relations du jeu vidéo à l'animation sont moins fréquemment scrutées ; pourtant, «le jeu vidéo reste techniquement assez éloigné du cinéma [en prises de vues réelles] dans la production de ses images, alors qu'il utilise l'animation, ses principes, ses techniques, ses thèmes³». *Flow* constituerait à cet égard «un nouveau chapitre des noces contrariées du cinéma d'animation et du jeu vidéo⁴», et invite à rechercher moins des citations qu'une poétique nouvelle.

Au niveau de ses décors comme de ses choix de mise en scène, *Flow* suggère d'abord un jeu en «monde ouvert» – dont l'environnement généré sur ordinateur ne guide pas d'office le joueur et semble parcourable à l'infini. La dimension contemplative et exploratoire du film (accentuée par la fluidité et l'imprévisibilité des mouvements de caméra), la structuration de ses décors par l'ensemble de colonnes visible au loin et les très fréquents plans larges y font en effet penser ; sans compter la luxuriance de la nature, qui rappelle graphiquement l'un des derniers opus de *Zelda* (*The Legend of Zelda: Breath of the Wild* en 2017), pionnier des mondes ouverts dans la veine de *Shadow of the Colossus*.

● Le chat comme avatar

Le design des personnages de *Flow* assume une artificialité non texturée, froide et presque schématique qui les rapproche d'une esthétique vidéoludique déjà ancienne : on peut penser à *Yo Frankie!*, titre conçu en 2008 sur Blender (logiciel avec lequel *Flow* a aussi été créé), dans lequel des animaux évoluaient dans des décors naturels.

La place structurante qu'occupe le chat de Zilbalodis dans le cadre tend à faire de lui une sorte d'avatar que l'on suivrait, comme dans un jeu, à la troisième personne (de dos). Difficile de ne pas penser à cet égard à *Stray*, créé en 2022 par le studio français indépendant Blue Twelve Studio. Les titres du film et du jeu renvoient d'emblée l'un à l'autre : le flux de «*flow*» (s'écouler) recoupe l'errance de «*stray*» (errer). Dans le jeu, on suit un chat (roux cette fois-ci) perdu dans une cité postapocalyptique, robotique et désertée par les humains, après avoir été accidentellement séparé de sa famille. Comme dans *Flow*, le jeu investit la verticalité de l'environnement dont le chat, animé de façon réaliste, peut explorer tous les recoins. Baigné de la lumière du grand air quand *Stray* joue sur l'obscurité d'une ville cyberpunk, le film de Zilbalodis pourrait donc à plusieurs égards en être le pendant, indissociable d'une culture numérique désormais fondue au cinéma.



- 1 Mathieu Tricot, texte de présentation de «Jeux vidéo et cinéma. Table ronde sur la relation entre les jeux vidéo et le cinéma», Forum des images, 9 juillet 2024 (dans le cadre du cycle de programmation «Le goût du jeu») :
- ↳ forumdesimages.fr/jeux-video-et-cinema-0
- 2 Au cinéma du TNB, 13 septembre 2023 :
- ↳ t-n-b.fr/magazine/cinema-et-jeux-video
- 3 Antoine Rigaud, *Cinéma d'animation et jeu vidéo. Deux retours de la main*, thèse de doctorat sous la direction d'Hervé Joubert-Laurencin, université Paris-Nanterre, soutenue en décembre 2023, p. 16.
- 4 Thierry Méranger, «*Flow*, le chat qui n'avait plus peur de l'eau» déjà cité.

Figure

Étranges animaux

La portée écologique de *Flow* tient moins à son désastre initial qu'au mode de présence des animaux dans le film, à l'anthropomorphisme globalement détourné.

● Sauvage ou civilisé ?

De nombreux films d'animation laissent ponctuellement affleurer la nature sauvage d'animaux par ailleurs parfaitement anthropomorphiques. C'est le cas, par exemple, de *Fantastic Mr. Fox* (2009) : Wes Anderson y met en scène un renard on ne peut plus civilisé, s'échinant à refouler ses pulsions de mammifère carnivore. *Flow* fait plus directement penser à *Kiki la petite sorcière* (Hayao Miyazaki, 1989) et à son chat noir Jiji, au départ doué de parole, adjuvant concerné et drôle de la petite fille éponyme, avant de perdre ses pouvoirs et de redevenir chat, simplement chat.

Par rapport à ces films, *Flow* semble renverser la tendance : ce n'est pas la sauvagerie qui génère une tension sous-jacente dans un univers calqué sur celui des humains, mais bien des touches anthropomorphiques dans un univers globalement ajusté aux animaux. Cela tient en partie au réalisme global de l'animation des personnages [Personnages], mais aussi à la figuration de sociabilités



animales. Plusieurs animaux, au-delà de leurs comportements individuels, sont en effet montrés en groupe : la dimension éthologique du film se déploie davantage encore à mesure que l'on observe ce qui s'apparente à des rites. C'est, par exemple, le troupeau de cerfs qui, dans le rêve du chat, tourne en rond sous l'effet d'un danger ; c'est, encore, le vol groupé de serpentes au début du film, puis le rejet brutal mais dédramatisé de l'individu indocile.

● Le cétacé, monstre des origines

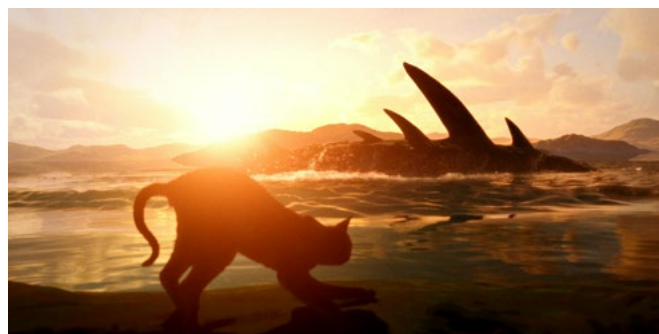
L'animal le plus opaque s'avère le cétacé, seule créature mythique du film, gouffre de mystère qui s'ouvre silencieusement à quatre reprises. Parce qu'il terrorise le chat et ne ressemble à rien de connu avec ses grandes épines dorsales, il renvoie d'abord au Léviathan, monstre marin biblique à la forme incertaine, incarnation du Mal et d'un cataclysme capable d'anéantir le monde, que Dieu fait périr. Comme toujours dans *Flow*, la séparation entre le Bien et le Mal, la destruction et la création, ne tient pas longtemps : le cétacé sauve le chat de la noyade et continue d'évoluer paisiblement à la périphérie du bateau, avant de mourir. D'une part, la bestiole relativise la *happy end* de convention : toutes les créatures ne survivent pas à l'épisode, qui sans cela aurait pu sembler finalement anodin. D'autre part, la bête imaginaire pourrait incarner les premiers temps de la vie sur Terre : lorsqu'elle passe devant le chat pour la première fois, leurs dos voûtés se font visuellement écho ; elle s'éteint après avoir permis au petit mammifère de poursuivre sa vie, plongeant solennellement son œil, en gros plan, dans celui de la caméra pour la seule fois du film. Cette figure majestueuse de dinosaure marin semble à elle seule, comme venue d'un passé lointain, incarner la nécessité d'une prise de conscience écologique.

● L'anthropomorphisme en question

Flow est un bon point de départ pour interroger l'anthropomorphisme, dont il déplace le curseur. La notion recouvre, selon le dictionnaire en ligne de l'Académie française, la « tendance à attribuer des formes ou des caractères humains à des divinités, des forces de la nature, des animaux, des plantes, etc. ». De l'anthropomorphisme à l'anthropocentrisme, il semble n'y avoir qu'un pas : projeter en toutes choses de l'humain reviendrait, en ce qui concerne les animaux, à les empêcher d'exister pour eux-mêmes dans nos imaginaires, à les domestiquer une nouvelle fois par l'intermédiaire de la fiction.

D'un autre côté, Florence Burgat dans *L'Inconscient des animaux* (Seuil, 2023) ou Charles Martin-Fréville dans *Essai de métaphysique animale : Un même élan* (CNRS Éditions, 2020) montrent bien que l'anthropomorphisme permet en réalité de reconnaître ce qu'humains et animaux ont en partage : une intériorité, une subjectivité, des émotions. « L'anthropocentrisme pose l'homme comme finalité de la recherche ou du modèle explicatif. [...] En revanche, l'anthropomorphisme consiste à projeter des propriétés physiques et des qualités morales humaines dans la chose étudiée. Il institue donc l'homme comme principe non plus téléologique mais heuristique et inaugural'. » Il est, en d'autres termes, agent d'empathie, et permet de comprendre, à partir de la seule sensibilité dont l'humain dispose (la sienne), ce qui l'entoure. C'est au fond toute l'ambition de *Flow* : rendre émouvantes des figures animales, en tant précisément qu'elles sont animales, et ce en ne cessant de faire osciller leur degré d'étrangeté.

1 Charles Martin-Fréville, *op.cit.*, pp. 177-178.





Document

Inspiration biblique, minutie naturaliste

Si sa revisite de l'arche de Noé est moins explicite que dans *La Prophétie des grenouilles* (Jacques-Rémy Gierard, 2003), *Flow* renvoie à l'épisode biblique et à son iconographie. Le tableau *Noé remerciant Dieu d'avoir sauvé la Création* de Roelandt Savery (peint vers 1625) a cela d'original que son inspiration religieuse va de pair avec une attention de naturaliste, qui donne aux animaux la toute première place.

● Une nouvelle arche de Noé

Flow évoque plusieurs religions (culte païen, polythéisme, bouddhisme [Décors]). Au-delà de ces références visuelles, le récit ne peut manquer de se rapporter à un épisode de la Bible, quand bien même Zilbalodis se défend de cette influence : le Déluge, auquel pourrait s'ajouter, avec la figure du cétaqué, le mythe du Léviathan [Figure]. Au début de la Genèse, le Déluge marque autant la fin du monde qu'il constitue un événement originel dont proviendraient tous les êtres vivants sur la Terre, descendants des couples rescapés ayant trouvé refuge sur l'arche de Noé.

« Les eaux grossirent et soulevèrent l'arche qui s'éleva au-dessus de la terre. Les eaux furent en crue, formèrent une masse énorme sur la terre, et l'arche dérivait à la surface des eaux. La crue des eaux devint de plus en plus forte sur la terre et, sous toute l'étendue des cieux, toutes les montagnes les plus élevées furent recouvertes par une hauteur de quinze coudées. Avec la crue des eaux qui recouvrirent les montagnes, expira toute chair qui remuait sur la terre, oiseaux, bestiaux, bêtes sauvages, toutes les bestioles qui grouillaient sur la terre, et tout homme¹. »

Rien, dans *Flow*, ne nous prouve que les humains ont bel et bien disparu, et encore moins que les animaux réfugiés

sur le voilier sont les derniers êtres survivants. Une fois la terre ferme retrouvée, un groupe de lémuriens, un lapin, un troupeau de cerfs surgissent d'entre les fourrés, et opposent *in extremis* tout un hors champ au voyage que l'on a suivi au cours du film. Mais comme dans le Déluge, une reconfiguration momentanée du monde a bien eu lieu, visuelle (l'eau recouvre tout, forme une « masse énorme ») et existentielle (tout disparaît, l'Homme compris, exceptés quelques chanceux).

● L'Homme à l'arrière-plan

Roelandt Savery (1576-1639) est un peintre flamand de la Renaissance, artiste de cour au service de l'empereur Rodolphe II de Habsbourg. Il est célèbre pour ses paysages, ses natures mortes, ses tableaux animaliers parfois d'inspiration biblique ou mythologique, nourris par ses observations à la ménagerie impériale (il peint l'un des derniers dodos avant l'extinction de l'espèce à la fin du XVII^e siècle !).

Dans *Noé remerciant Dieu d'avoir sauvé la Création* peint vers 1625, à travers la figure de Noé dont on distingue à peine les traits, coïncé entre la vache et l'éléphant, Savery renvoie d'abord l'humain à l'arrière-plan. L'arche salvatrice, minuscule figure

fantomatique bleue sur fond bleu, semble en train de disparaître face à la vie qui reprend ses droits ; le halo de lumière vers lequel Noé s'adresse est dissimulé derrière les arbres du premier plan : les animaux sont bel et bien le sujet principal du tableau, qui témoigne d'une attention de naturaliste.

Le tableau de Savery donne l'impression d'un foisonnement de détails, d'une luxuriance qui rapproche des espèces dont la cohabitation est tout à fait improbable, imaginaire, un peu comme dans *Flow* : non pas un chat et un capybara, mais un lion à deux pas d'une poule, un cheval à une encablure d'un dromadaire, ou une vache en dessous de perroquets exotiques. L'ensemble est en fait savamment composé : dans cette perspective atmosphérique typique, les couleurs brunes et chaudes du premier plan laissent place aux tons plus clairs, verts et blancs, puis bleus des deuxième, troisième et quatrième plans. Le ruisseau permet de disposer les animaux dans la profondeur : on a l'impression d'un monde saisi dans sa totalité, densément habité et animé par une foule d'espèces vigoureuses (le tableau comporte une centaine d'animaux environ).

Apocalypse et renouveau sont indémêlables, ici comme dans *Flow* : au Déluge succède une vision paradisiaque et pacifique, baignée d'une lumière chaude. Les animaux, premiers à tous niveaux, suffisent à organiser une dramaturgie qui, chez Savery, échappe étonnamment à l'allégorie, quand bien même le thème est d'inspiration biblique ; ils électrisent à eux seuls le tableau d'une tension sous-jacente (chaque espèce est confrontée à son antagoniste) et lui donnent un caractère ludique au gré des jeux d'ombre et de lumière (Qui se cache où ? Où est la paire ?).

¹ Ancien Testament : Traduction œcuménique de la Bible [1975], Cerf, 1984, p. 55.

FILMOGRAPHIE

Édition du film

- *Flow*, DVD et Blu-ray, UFO Distribution.

Autres films de Gints Zilbalodis

- *Ailleurs* (2019), DVD, Septième Factory.
- *Aqua* (2012), *Priorities* (2014), *Followers* (2015) et *Inaudible* (2015) sont visibles sur le site internet de Dream Well Studio :
↳ dreamwell.lv

Films sur la cohabitation des espèces

- *La Prophétie des grenouilles* (2003) de Jacques-Rémy Girel, DVD et Blu-ray, Folimage.
- *L'Odyssée de Pi* (2012) d'Ang Lee, DVD et Blu-ray, 20th Century Studios.
- *Zootopie* (2016) de Rich Moore, Byron Howard et Jared Bush, DVD et Blu-ray, Walt Disney France.

Films sur la tension entre vie sauvage et civilisation

- *Princesse Mononoké* (1997) d'Hayao Miyazaki, DVD et Blu-ray, Wild Side Video.
- *Le Royaume des chats* (2002) d'Hiroiyuki Morita, DVD et Blu-ray, Wild Side Video.
- *Madagascar* (2005) de Tom McGrath et Eric Darnell, DVD et Blu-ray, DreamWorks Animation SKG.
- *Fantastic Mr. Fox* (2009) de Wes Anderson, DVD et Blu-ray, 20th Century Studios.
- *Le Robot sauvage* (2024) de Chris Sanders, DVD et Blu-ray, Universal Pictures Home Entertainment.

BIBLIOGRAPHIE

Cinéma d'animation

- Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation : Techniques, esthétiques, imaginaires*, Armand Colin, 2017.
- Bernard Génin, *Le Cinéma d'animation*, Cahiers du cinéma, 2003.
- Xavier Kawa-Topor, Philippe Moins (dir.), *Le Cinéma d'animation en 100 films*, Capricci, 2016.

Les animaux au cinéma

- Camille Brunel, *Le Cinéma des animaux*, Paris, UV Éditions, 2018.
- Hervé Gauville, *Bestiaire du cinéma*, Yellow Now, 2024.

Le cinéma et les jeux vidéo

- Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood*, Pix'n Love, 2010.
- Marc Christie, Jean-Baptiste Massuet, Grégory Wallet (dir.), *De l'immersion au cinéma*, Presses universitaires de Rennes, 2025.

- Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel*, Georg, 2022.

Écologie et cinéma

- Dossier « Animation et écologie », *Blink Blank* n°2, automne/hiver 2020.
- Dossier « Écologie : Un nouvel âge du cinéma ? », *Cahiers du cinéma* n°819, avril 2025.
- Vivien Philizot, Sophie Suma, Benjamin Thomas, *Écologie des images : Films, séries et autres milieux visuels*, Éditions 205, 2025.

Textes critiques

- Carlos Aguilar, « *Creating New Cinematic Languages, Without Words* », *The New York Times*, 22 novembre 2024 (en anglais) :
↳ nytimes.com/2024/11/22/movies/flow-gints-zilbalodis.html
- Nicolas Geneix, « Dans le même bateau », *Positif* n°765, novembre 2024.
- Valentine Guégan, « Liquider l'humain ? », *Critikat*, 29 octobre 2024 :
↳ critikat.com/actualite-cine/critique/Flow-le-chat-qui-navait-plus-peur-de-leau
- Thierry Méranger, « Flow, le chat qui n'avait plus peur de l'eau », *Cahiers du cinéma* n°813, octobre 2024 :
↳ cahiersducinema.com/fr-fr/article/actualites/flow
- Raphaëlle Pireyre, « Flow, le chat qui n'avait plus peur de l'eau », *Études* n°4319, octobre 2024.

Entretien avec Gints Zilbalodis

- Elisabeth Franck-Dumas, « Gints Zilbalodis, réalisateur de *Flow* : "On a regardé des vidéos de chats sur YouTube, il y a pire comme boulot" », *Libération*, 25 octobre 2024 :
↳ liberation.fr/culture/cinema/gints-zilbalodis-realisateur-de-flow-on-a-regarde-des-videos-de-chats-sur-youtube-il-y-a-pire-comme-boulot-20241025_H5E5JXKZU5F7DKKDEKXKTGWHT4

SITES INTERNET

- Dossier de presse du film :
↳ sacrebleuprod.fr/wp-content/uploads/2025/03/Flow-dp_compressed-1.pdf

Les animaux au cinéma

- Camille Brunel, « Histoire des animaux non humains au cinéma », Université populaire des images (Upopi), Ciclic, 2022 :

- ↳ upopi.ciclic.fr/apprendre/l-histoire-des-images/histoire-des-animaux-non-humains-au-cinema

Entretien avec Gints Zilbalodis

- Joe Fordham, « *Gints Zilbalodis On The Improvisational Filmmaking Style Of Flow* », *Cartoon Brew*, 12 avril 2024 :
↳ cartoonbrew.com/feature-film/gints-zilbalodis-on-the-improvisational-filmmaking-style-of-Flow-244052.html

VIDÉOS

- Lucien Balibar, « *Flow* », entretien avec Gurwal Coïc-Gallas en deux épisodes, Le Cinéma par les oreilles, Poly Son Post Production, 9 et 20 juin 2025 :
↳ youtube.com/watch?v=Ayy2CrWmssY
↳ youtube.com/watch?v=OkMzmVsQ9zM
- Sarah Shachat, « *Oscar Winner Flow with Director Gints Zilbalodis* », Toolkit Podcast n°343, *IndieWire*, 6 février 2025 (en anglais) :
↳ youtube.com/watch?v=-O57K4O5_yQ
- Léo Silly-Pélissier, « *The Animation of Flow* », conférence à Amsterdam, Blender, 24 octobre 2024 (en anglais) :
↳ youtube.com/watch?v=fxz6p-QATfs

CNC

- Sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée, retrouvez les dossiers pédagogiques *Collège au cinéma* :
↳ cnc.fr/cinema/education-a-l-image/college-au-cinema/dossiers-pedagogiques/dossiers-maitre

- Des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des cinéastes et des professionnels du cinéma :
↳ cnc.fr/cinema/ma-classe-au-cinema

LE CALME APRÈS LES TEMPÊTES

Qu'est-ce qui succède au déluge ? Un monde, nous raconte *Flow*, dans lequel des animaux venus des quatre coins du globe voguent sur une eau translucide, caressés par une lumière printanière, sans véritables adversaires. Un monde, aussi, qui ne se rapporte plus prioritairement aux humains (absents du film, sinon sous forme de traces), ni même à leurs fictions habituelles. Si *Flow* est déjà l'un des jalons incontournables de l'animation contemporaine, c'est parce que derrière ses airs de fable et son inspiration mythologique, il contrebalance les réflexes anthropomorphiques par une animation pour l'essentiel naturaliste, une absence de dialogues et un récit dédramatisé, déplié à hauteur d'animal. C'est aussi parce que son souffle contemplatif et ses mouvements de caméra vertigineux rendent l'animation naturellement poreuse à une esthétique vidéoludique. *Flow* est surtout une incontestable réussite de la création indépendante, réalisée par un autodidacte avec peu de moyens et un logiciel gratuit : chatoiement généreux d'un cinéma à portée de patte.