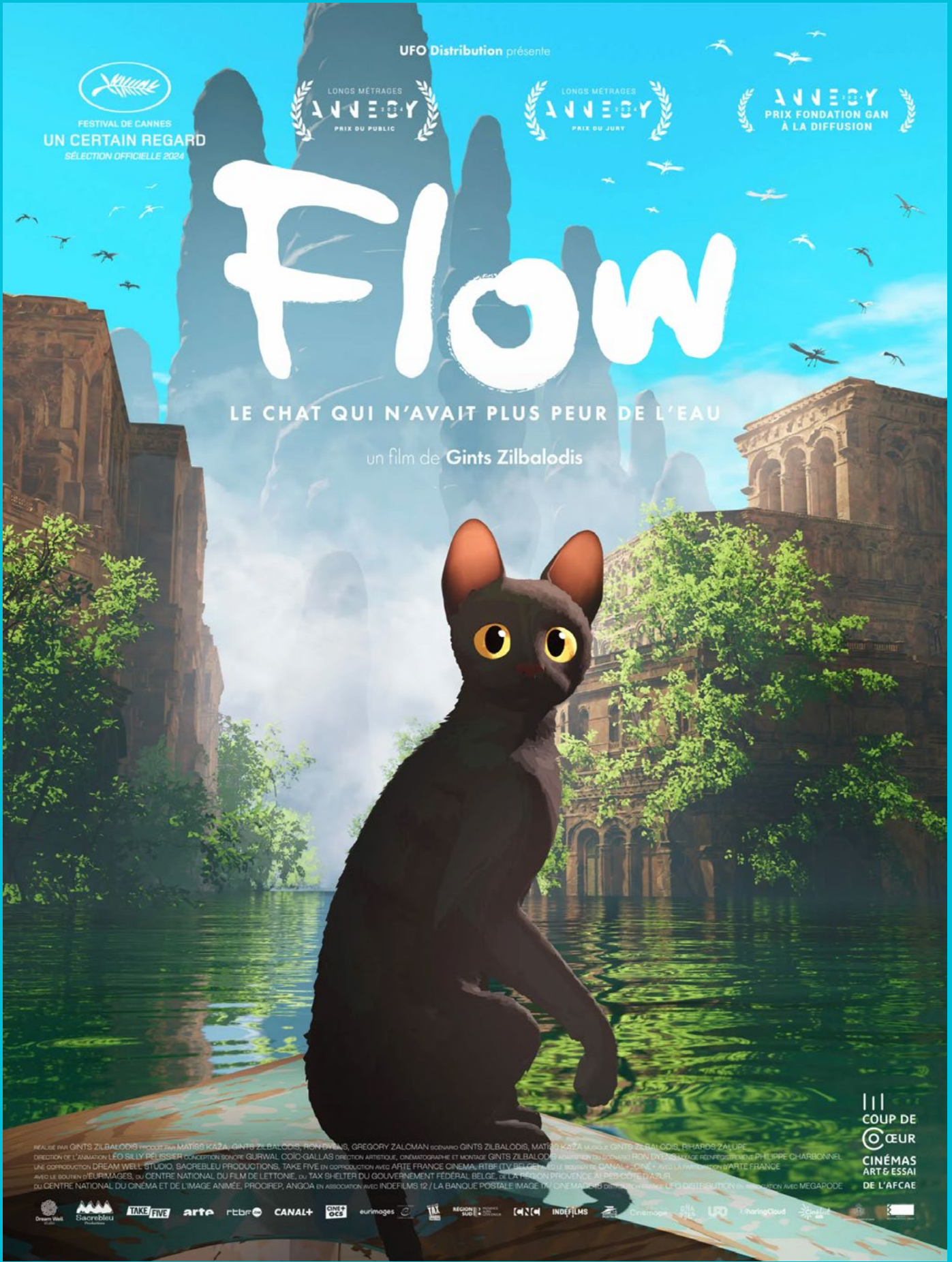






Fiche technique

FLOW (STRAUME)

Lettonie, France, Belgique | 2024 | 1h 24

Réalisation, direction artistique, montage

Gints Zilbalodis

Scénario

Gints Zilbalodis,
Matīss Kaža

Directeur d'animation

Léo Silly-Pélissier

Musique

Gints Zilbalodis,
Rihards Zajupe

Format

2.00:1, couleur

Sortie

30 octobre 2024

Synopsis

Se promenant en forêt, un chat solitaire trouve refuge dans une maison abandonnée. Alors qu'il vient de voler un poisson à une bande de chiens, une immense vague déferle. La montée des eaux finit par tout engloutir et contraint le chat à embarquer sur un petit voilier à la dérive déjà occupé par un capybara. Les deux animaux sont bientôt rejoints par un oiseau blessé, un labrador, puis un lémurien. À cinq, au cœur d'une nature printanière, ils continuent de suivre le courant et apprennent à cohabiter malgré leurs caractères opposés.

Gints Zilbalodis, apprendre en faisant

Gints Zilbalodis est né en 1994 à Riga, la capitale de la Lettonie, d'une mère peintre et d'un père sculpteur, designer et projectionniste. Durant son adolescence, Zilbalodis se familiarise avec différentes techniques d'animation (2D puis 3D) grâce à des tutoriels sur YouTube. Entre 2010 et 2017, il réalise sept courts métrages, souvent organisés autour d'un personnage isolé (chat ou humain, perdu sur une île déserte ou en pleine mer) qui fait écho à sa propre solitude : Zilbalodis crée ses films en totale autonomie, du scénario à l'animation en passant par la composition musicale, sans jamais avoir suivi de formation. En 2019, il réalise (toujours seul) son premier long métrage, *Ailleurs*, qui lance sa carrière. Il fonde la même année sa propre maison de production.

Question de point de vue

L'affiche du film sur la couverture de ce document ne laisse pas de doute : le chat (au centre, occupant la moitié de l'image, tranchant avec l'arrière-plan) sera le personnage principal. Pourtant, le regard qu'il lance au spectateur a ceci de troublant qu'il est à la fois inquiet et interrogatif, intense et furtif. Il semble d'emblée difficile de cerner sa personnalité, son humeur ou ses intentions.

①

Observez l'affiche. Qu'est-ce qui donne une impression de mouvement ?

②

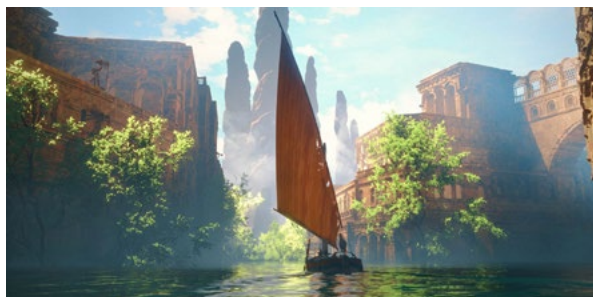
Quels sentiments l'environnement du chat vous inspire-t-il ? Qu'est-ce qui le rend hostile ou, au contraire, accueillant ? Vous fait-il penser à des endroits ou des décors que vous connaissez ?

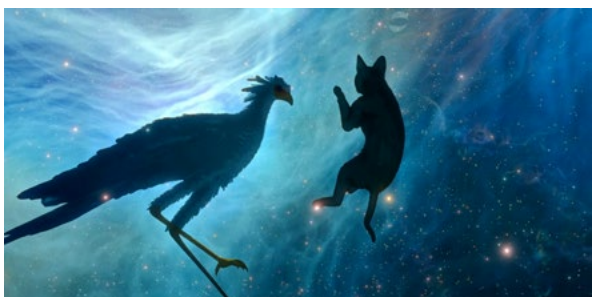
③

Comparez cette affiche au photogramme du film ci-dessus. La première laissait-elle prévoir la présence d'autres animaux sur le bateau ? Que peut-on imaginer des rapports entre ces personnages ?

Qu'est-ce qui donne une impression de quotidienneté, et au contraire d'étrangeté ? Finalement, de qui adopte-t-on le point de vue dans l'une et l'autre image ?

Avec *Flow*, son deuxième long métrage (réalisé cette fois-ci en équipe et avec plus de moyens), c'est la gloire : il obtient le César, le Golden Globe et l'Oscar du meilleur long métrage d'animation.





● Une fable pas comme les autres

Flow se rapproche du genre bien connu de la fable. Ses personnages sont en effet, comme chez Jean de La Fontaine, des animaux aux caractères facilement identifiables (le chat est égoïste, le capybara est paresseux, le lémurien est possessif). Pour survivre à la montée des eaux, ils doivent apprendre à coexister et, surtout, à s'entraider. Pourtant, d'autres aspects du film résistent à l'anthropomorphisme habituel des fables. Plutôt que de donner aux animaux des formes et des tempéraments humains (comme c'est généralement le cas dans le cinéma d'animation), Gints Zilbalodis a choisi de ne pas faire parler les personnages et de s'en tenir aux véritables comportements des espèces représentées. La vingtaine d'animateurs qui a travaillé sur le film a donc commencé par se rendre au zoo pendant une semaine, et s'est inspirée de nombreuses vidéos de chats trouvées sur Internet pour que les expressions, les postures et les mouvements des personnages soient les plus réalistes possible.

● Quand les jeux vidéo sont de la partie

Cela ne vous aura probablement pas échappé : *Flow* rappelle certains jeux vidéo. Les personnages ne sont pas dotés de pelages ou de plumages hyperréalistes comme chez Pixar ou Disney (dans *Ratatouille* en 2007 ou *Zootopie* en 2016 par exemple) ; ils ressemblent plutôt à des créatures d'anciens jeux vidéo, dont l'aspect numérique n'est pas dissimulé. Le chat, souvent au premier plan et au centre de l'image, fait penser à un avatar que l'on suivrait de dos, comme dans le jeu *Stray* (2022), lui aussi centré sur un petit félin. Mais ce sont surtout les mouvements fluides et incessants de la caméra qui suggèrent les jeux « en monde ouvert » à l'instar de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017). L'environnement dans lequel *Flow* se déroule donne l'impression de pouvoir être exploré à l'infini. C'est d'ailleurs un peu de cette façon que le film a été réalisé : Zilbalodis a créé un environnement 3D sur son ordinateur, avant d'imaginer le mouvement des personnages et de sa caméra à l'intérieur.

● Se passer des mots

Il n'y a pas de dialogues dans *Flow*, mais le son y joue un rôle très important. C'est en partie lui qui permet au spectateur de s'identifier aux personnages et d'être ému par eux. Comme pour l'animation, Zilbalodis a cherché un maximum de réalisme. Les personnages sont donc sonorisés par de véritables cris d'animaux, même s'il a fallu ruser : comme les capybaras sont des rongeurs plutôt silencieux, celui du film est « doublé » par un bébé chameau.

①

De quoi la bande sonore est-elle constituée ? Parmi toutes ces composantes, laquelle vous semble la plus expressive, et pourquoi ? Connaissez-vous d'autres films sans dialogues ? Par quoi les mots y sont-ils remplacés ?

②

En plus du son, qu'est-ce qui, selon vous, permet d'émouvoir le spectateur (par exemple au moment de la mort de l'oiseau) ?

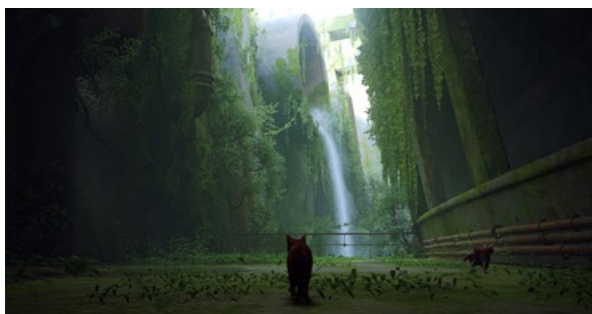
③

Listez tous les moments où l'image d'un animal est reflétée au cours du film (sur l'eau, un miroir ou une fenêtre). Selon vous, quelles émotions sont associées à ces jeux de reflet ? Qu'est-ce que l'évolution de ce motif permet de comprendre sur le rapport du chat aux autres animaux ?

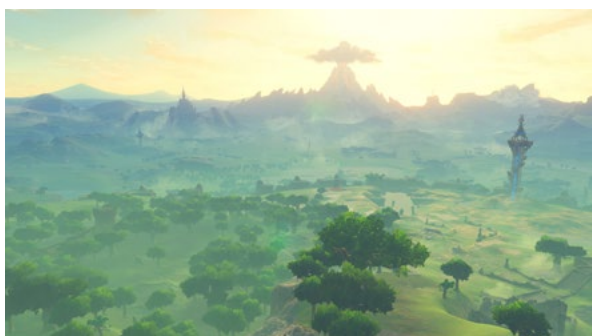
« Au cinéma, les scènes que je préfère ne reposent pas sur des dialogues : ce sont toujours les images et le ressenti qu'elles procurent dont je me souviens le plus »

Gints Zilbalodis

Stray (2022) © BlueTwelve Studio



The Legend of Zelda (2017) © Nintendo



● Analyse de séquence

Après une première nuit, le chat se réveille sur le voilier. Il observe son environnement en équilibre sur le rebord de la coque. Des oiseaux carnivores (appelés serpentaires) l'effraient: il tombe à l'eau et découvre un autre danger, sous-marin cette fois. La durée du plan (le plus long du film), durant lequel le chat coule avant d'être agrippé par un oiseau, donne l'impression qu'un piège se referme autour de lui, ne lui laissant aucune possibilité de fuite.

① Par quels moyens ressent-on le danger de noyade encouru par le chat [1, 2, 3]? D'où pourrait provenir une menace extérieure?

Au niveau du son, qu'est-ce qui intensifie l'angoisse?

- ② Qu'est-ce qui rend les profondeurs aquatiques particulièrement impressionnantes [4, 5]? Comment le réalisateur nous fait-il comprendre que le chat s'est évanoui?
- ③ Comparez le passage sous l'eau à celui qui lui succède dans les airs. Qu'est-ce qui les distingue et, à l'inverse, comment se font-ils écho [6, 7, 8]? Finalement, quelle impression donne le serpentaire à la fin, et que peut-on en conclure?

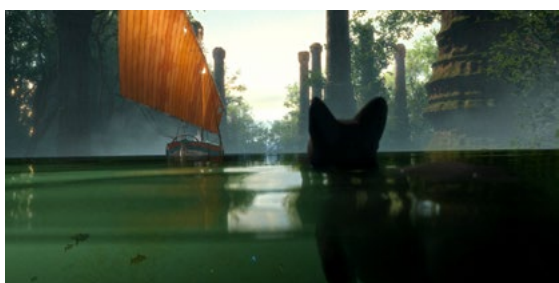
1



2



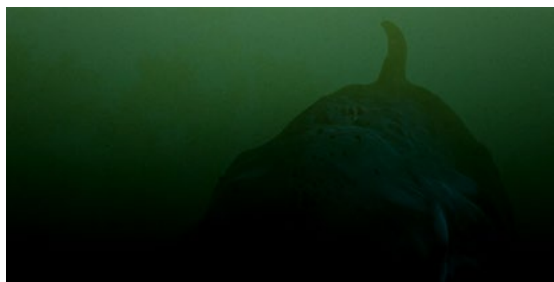
3



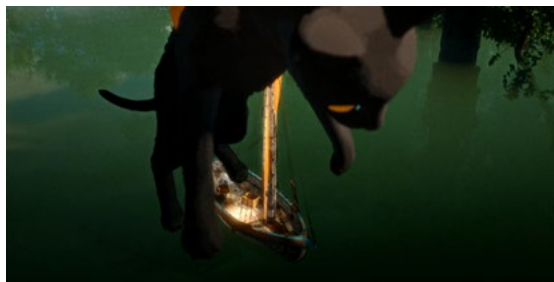
4



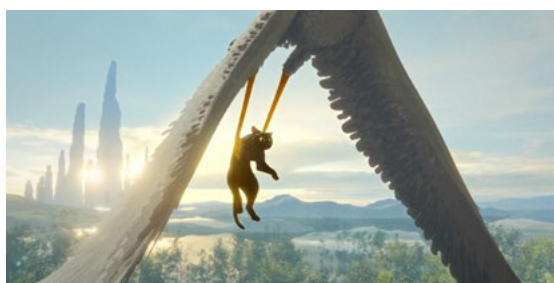
5



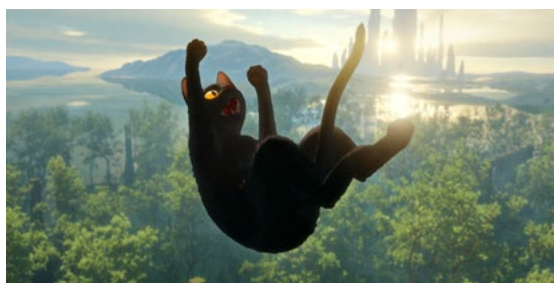
6



7



8



VIDÉOS
EN
LIGNE

Retrouvez des entretiens avec des cinéastes et des professionnels du cinéma, des vidéos d'analyse de films sur : youtube.com/@LeCNC