



Follow

LE CHAT QUI N'AVAIT PLUS PEUR DE L'EAU


FESTIVAL DE CANNES
UN CERTAIN REGARD
SÉLECTION OFFICIELLE 2024

LONGS MÉTRAGES
ANNÉCY 2024
PRIX DU JURY

LONGS MÉTRAGES
ANNÉCY 2024
PRIX DU PUBLIC

ANNÉCY 2024
PRIX FONDATION GAN
À LA DIFFUSION

Flow

LE CHAT QUI N'AVAIT PLUS PEUR DE L'EAU

UN FILM DE

GINTS ZILBALODIS

AU CINÉMA LE 30 OCTOBRE

Matériel presse téléchargeable sur ufo-distribution.com

DISTRIBUTION

UFO DISTRIBUTION

ufo@ufo-distribution.com

01 55 28 88 95

|||
COUP DE
©ŒUR
CINÉMAS
ART & ESSAI
DE L'AFCAE

PRESSE

RSCOM Robert Schlockoff

robert.schlockoff@gmail.com

06 80 27 20 59

SYNOPSIS

Un chat se réveille dans un univers envahi par l'eau où toute vie humaine semble avoir disparu. Il trouve refuge sur un bateau avec un groupe d'autres animaux. Mais s'entendre avec eux s'avère un défi encore plus grand que de surmonter sa peur de l'eau ! Tous devront désormais apprendre à dépasser leurs différences et à s'adapter au nouveau monde qui s'offre à eux...



LE RÉALISATEUR : GINTS ZILBALODIS

Gints Zilbalodis est un cinéaste et animateur letton. Son premier long métrage *Away*, qu'il a entièrement créé et réalisé lui-même, a remporté le prix Contrechamp du meilleur long métrage à Annecy. *Away* a été sélectionné dans plus de 90 festivals et vendu dans 18 territoires. La fascination de Gints Zilbalodis pour la réalisation a commencé dès son plus jeune âge, en regardant des classiques du cinéma, et en commençant à créer des courts métrages. Avant *Away*, il a réalisé 7 courts métrages reposant sur différentes techniques, notamment l'animation dessinée à la main et l'animation 3D basée sur des prises de vues réelles, en mélangeant souvent leurs caractéristiques esthétiques. *Flow* est son deuxième long métrage d'animation, présenté en première mondiale au Festival de Cannes, section Un Certain Regard.



ENTRETIEN AVEC GINTS ZILBALODIS

Les grands espaces naturels et les animaux sont les éléments-clés de vos longs métrages *Away* et *Flow*. Quel était votre rapport à la nature et aux animaux pendant votre enfance, et qu'en est-il aujourd'hui ?

J'ai toujours aimé me promener dans la nature. Et j'ai eu des chats puis des chiens plus tard, pendant mon adolescence. Tout cela m'a inspiré. La raison pour laquelle ces environnements sont récurrents dans mes films est toute simple : comme je passe de longues années à les créer, je préfère que mes histoires se déroulent dans des panoramas qui me plaisent ! Je n'ai pas envie de réaliser des dystopies ni des drames réalistes, et n'ai donc pas besoin de ce type de décors. Je peux aisément imaginer des paysages naturels, ou combiner les aspects de véritables lieux qui m'inspirent. Ensuite, je les intègre à la narration, car ils en constituent une partie très importante. Ils ne sont pas de simples arrière-plans.


Quels sont les films en prise de vues réelles et les longs métrages d'animation qui vous ont donné envie de faire du cinéma ?

J'ai commencé à me passionner pour le cinéma vers treize ou quatorze ans. Mon père m'a fait découvrir beaucoup de grands classiques, notamment les films

de Kubrick et d'Hitchcock, que j'ai trouvés fascinants. Depuis cette époque, j'ai vu surtout des films en prises de vues réelles, mais aussi beaucoup de films d'animation. Il y a tant de réalisateurs que j'admire que je ne pourrai pas les citer tous. Bien sûr, dans l'animation, il y a Miyazaki. 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, dans le sens où le récit continue à évoluer après que le script a été écrit et achevé. J'entame mon travail sur la première scène, puis j'avance et je découvre ce que le film va réellement devenir en le créant... Pour revenir à votre question, dans le cinéma en prises de vues réelles, j'aime les premiers films de Paul Thomas Anderson. Alfonso Cuarón est fantastique, lui aussi. J'apprécie ses longs plans-séquences, mais j'aime aussi ses plans courts, même les plus simples, car ils ont tous du sens et sont chargés d'émotion. 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. J'aime cet équilibre délicat dans un film, quand il crée l'illusion de ne pas avoir été construit, alors que tout a été méticuleusement mis en place. Cela donne un sentiment d'immersion encore plus intense.

Pour revenir à vos débuts, comment avez-vous appris à créer des modélisations 3D de personnages et de décors, puis à les animer ? Et comment avez-vous commencé à composer de la musique ?

Quand j'étais adolescent, j'avais envie de réaliser toutes sortes de films, mais j'ai vite constaté que j'aurais du mal à y parvenir

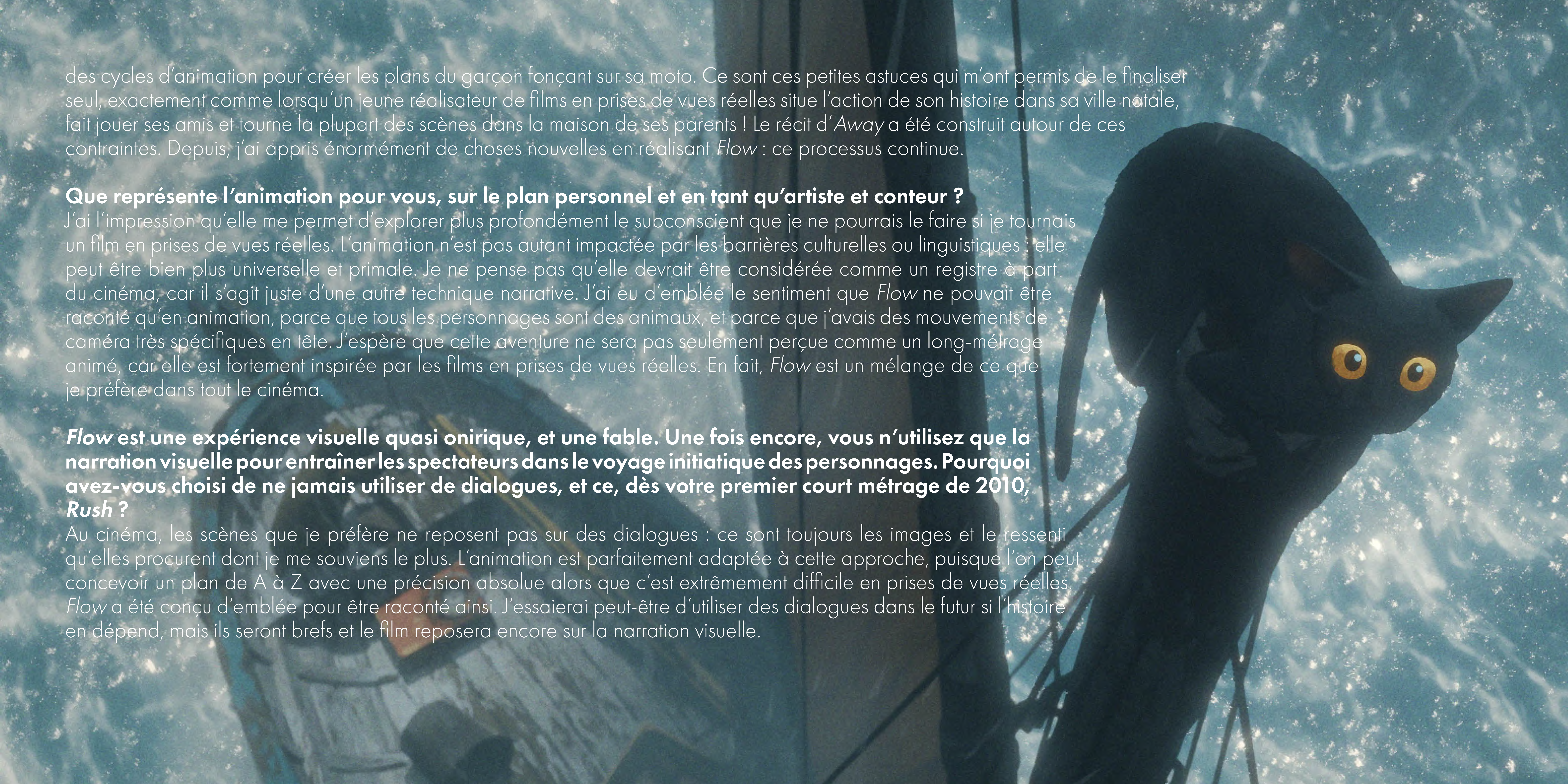


sans avoir de budget ni de capacités particulières. J'étais timide à cet âge et manquais de confiance en moi. Je me suis dit que j'aurais certainement beaucoup de mal à collaborer avec de grandes équipes, et à expliquer à tous ces gens ce que je souhaitais qu'ils fassent. C'est ainsi que j'ai imaginé créer des films d'animation tout seul, à mon propre rythme, afin de créer ce dont j'avais envie. J'ai fait mes premiers essais en animation 2D dessinée à la main, parce que cela semblait être la technique la plus simple, mais j'ai vite constaté que je n'arrivais pas à dessiner aussi bien que je l'avais espéré. Comme j'étais fasciné par les mouvements de caméra et le langage visuel du cinéma en prises de vues réelles, j'ai tenté de les reproduire en 2D, mais c'était très difficile. C'est ce qui m'a poussé à me former à l'animation 3D. Certains de mes premiers courts métrages réalisés ainsi n'étaient pas très aboutis techniquement, ce qui me poussait à compenser ces faiblesses en utilisant

des mouvements de caméra assez élaborés. Les décors étaient sommaires, les personnages ne semblaient pas avoir de poids lorsqu'ils bougeaient, mais j'ai essayé de faire oublier ces défauts grâce aux déplacements de la caméra, au rythme rapide du montage et à la musique que j'ai composée sans formation préalable.

Pour clarifier les choses, avez-vous appris à faire cela tout seul, ou plus tard, dans une école de cinéma ?

J'ai réalisé mes premiers courts métrages dans le cadre des formations artistiques de mon lycée. Même si cette expérience scolaire a été précieuse, j'ai acquis ces connaissances surtout par moi-même, en créant ces petits films, et en visionnant des tutoriels de réalisation et de techniques d'animation sur YouTube. Par la suite, je n'ai pas fréquenté l'université. J'ai enchaîné les créations de courts métrages parce que l'un de ceux que j'avais réalisés au lycée a été présenté dans des festivals et a gagné un prix. Cela m'a permis de disposer d'un tout petit budget pour en préparer un autre, puis j'ai continué à apprendre ainsi, plutôt que d'aller étudier dans une école d'animation... Je sentais que j'apprenais mieux en avançant à mon propre rythme plutôt qu'en étant obligé de rendre des travaux imposés par des professeurs. Chacun de ces courts métrages m'a aidé à apprendre de nouvelles techniques, et à chaque fois, le suivant était plus abouti. J'ai énormément appris aussi en réalisant mon premier long métrage, *Away*, dont je suis fier, car il est presque « mon film de fin d'études », mon diplôme non officiel, pour ainsi dire. L'ampleur du film m'a permis de progresser, même si je me suis basé sur des choses que je savais être faciles à faire, comme utiliser

A black cat with glowing yellow eyes is floating in space, looking towards the camera. The background is a deep blue with many small white stars, suggesting a view of Earth from space. The cat is positioned on the right side of the frame, with its body angled towards the left. Its eyes are bright and circular, contrasting sharply with its dark fur. The overall mood is mysterious and ethereal.

des cycles d'animation pour créer les plans du garçon fonçant sur sa moto. Ce sont ces petites astuces qui m'ont permis de le finaliser seul, exactement comme lorsqu'un jeune réalisateur de films en prises de vues réelles situe l'action de son histoire dans sa ville natale, fait jouer ses amis et tourne la plupart des scènes dans la maison de ses parents ! Le récit d'*Away* a été construit autour de ces contraintes. Depuis, j'ai appris énormément de choses nouvelles en réalisant *Flow* : ce processus continue.

Que représente l'animation pour vous, sur le plan personnel et en tant qu'artiste et conteur ?

J'ai l'impression qu'elle me permet d'explorer plus profondément le subconscient que je ne pourrais le faire si je tournais un film en prises de vues réelles. L'animation n'est pas autant impactée par les barrières culturelles ou linguistiques : elle peut être bien plus universelle et primale. Je ne pense pas qu'elle devrait être considérée comme un registre à part du cinéma, car il s'agit juste d'une autre technique narrative. J'ai eu d'emblée le sentiment que *Flow* ne pouvait être raconté qu'en animation, parce que tous les personnages sont des animaux, et parce que j'avais des mouvements de caméra très spécifiques en tête. J'espère que cette aventure ne sera pas seulement perçue comme un long-métrage animé, car elle est fortement inspirée par les films en prises de vues réelles. En fait, *Flow* est un mélange de ce que je préfère dans tout le cinéma.

***Flow* est une expérience visuelle quasi onirique, et une fable. Une fois encore, vous n'utilisez que la narration visuelle pour entraîner les spectateurs dans le voyage initiatique des personnages. Pourquoi avez-vous choisi de ne jamais utiliser de dialogues, et ce, dès votre premier court métrage de 2010, *Rush* ?**

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. L'animation est parfaitement adaptée à cette approche, puisque l'on peut concevoir un plan de A à Z avec une précision absolue alors que c'est extrêmement difficile en prises de vues réelles. *Flow* a été conçu d'emblée pour être raconté ainsi. J'essaierai peut-être d'utiliser des dialogues dans le futur si l'histoire en dépend, mais ils seront brefs et le film reposera encore sur la narration visuelle.

Avez-vous le sentiment que les films d'animation actuels sont trop bavards ?

Oui, mais ils le sont depuis longtemps, surtout en ce qui concerne les très grosses productions. Beaucoup de films d'animation indépendants sont plus audacieux et s'appuient davantage sur la narration visuelle. J'ignore pourquoi les dialogues ont pris une telle importance. J'apprécie les moments plus calmes d'un film, car ils permettent de changer de rythme et de renouveler l'intérêt lorsqu'une nouvelle scène d'action débute. Ça ne fonctionne plus quand tout est constamment frénétique et saturé de dialogues et de cris. Je préférerais qu'il y ait plus de changements de tempo dans ces blockbusters animés. J'imagine que leurs créateurs multiplient ces échanges de plaisanteries dans le but de distraire les enfants, mais je suis persuadé que les jeunes spectateurs peuvent se passionner aussi pour un film sans dialogues s'il est spectaculaire.

Les thèmes des catastrophes naturelles et des personnages qui s'entraident pour survivre sont importants dans *Flow*. Pourquoi aimez-vous tant raconter ce genre d'histoires ?

Principalement parce que je ne veux pas inclure un méchant ou un antagoniste dans mes films. En revanche, je peux me servir d'une catastrophe pour créer des conflits et forcer les personnages à entamer leur cheminement. Dans *Flow*, l'inondation dévaste de nombreuses parties des paysages naturels. On la perçoit d'abord comme une force négative, mais progressivement, les personnages en viennent à apprécier la beauté de ces panoramas submergés, puisque l'eau a envahi une grande partie du monde. Ces désastres naturels étant connus de tous, ils ne nécessitent aucune explication préalable.

C'est un avantage précieux puisque je n'utilise pas de dialogues : je peux me concentrer sur le traitement des personnages.

Les événements cathartiques suscitent les meilleurs et les pires comportements. Ils vous aident à mettre en place les conflits et les enjeux du récit...

Oui, et ils sont aussi très spectaculaires. On peut utiliser les éléments de décor, les couleurs et le traitement de l'animation pour les décrire très précisément. Tout cela repose sur une conception artistique approfondie. Nous avons passé énormément de temps à créer toutes les conséquences de ce cataclysme.

Dans *Away*, la menace était représentée par le géant obscur qui suit le héros pour le dévorer...

Oui, mais il s'agissait d'un esprit, d'une force primale issue de la nature, ni bonne ni mauvaise, dépourvue d'émotion ou d'intention humaine. En ce sens, le géant est comparable à l'inondation de *Flow*. Il me servait à pousser mon héros à agir.

Bien qu'il ait été créé en mêlant animation 2D dessinée à la main et 3D, votre court-métrage *Aqua* est une ébauche de *Flow*...

C'est exact. *Aqua* est l'un de mes premiers films, et raconte l'histoire d'un chat qui a peur de l'eau. C'était l'idée principale. Mais dans *Flow*, sa transposition en long métrage, il ne s'agit que du point de départ, car le chat est surtout effrayé par les autres... L'inondation en elle-même n'est pas sa raison d'agir. Avec le recul, il m'a semblé que *Aqua* avait des qualités particulières et une énergie que j'ai eu du mal à retrouver dans mes courts métrages suivants, même s'ils

étaient plus aboutis techniquement. Je l'aimais beaucoup. Quelques années plus tard, quand j'ai cherché une nouvelle idée de projet de long métrage, j'ai décidé de transposer Aqua en ajoutant des thèmes concernant notre société. L'autre raison était plus « meta » : je venais d'achever *Away*, dont le héros devait se débrouiller seul pour traverser une île, comme moi qui devais tout faire sur ce film ! J'ai eu envie de m'appuyer à nouveau sur une meta-narration, et j'ai imaginé que le récit de *Flow* concernerait la collaboration du chat avec un groupe de personnages, puisque pour la première fois, j'allais diriger un film en travaillant avec une grande équipe... Dans *Aqua*, j'utilisais beaucoup de gros plans, et le montage était rapide. *Flow* est plus contemplatif, et l'aventure a une toute autre ampleur. J'avais envie d'utiliser la caméra pour susciter la curiosité, le plaisir d'explorer de vastes paysages. C'est l'une des principales différences de style entre *Aqua* et *Flow*.

Peut-on décrire *Flow* comme une fable dans laquelle les animaux nous représentent, nous les humains ? Ainsi que les différents aspects de nos réactions face à l'adversité ?

Oui, je pense que les gens s'identifieront à ces animaux. Mais dès le départ, notre intention a été de représenter leurs comportements de manière crédible. Bien sûr, nous prenons aussi des libertés artistiques, comme dans la scène où le chat agrippe le gouvernail du bateau, ce qui ne se produirait pas dans la réalité ! Mais en dehors de cela, nous avons tenté de rendre les mouvements des animaux aussi plausibles que possible, pour éviter les clichés des bêtes qui agissent et pensent exactement comme des humains. Nos personnages ont des buts simples, essentiels, ce qui est indispensable en l'absence de dialogues. Mais simple ne veut pas dire simpliste : nous nous laissons le temps d'explorer pleinement ces idées et leur signification, sans nous précipiter.

Au début de *Flow*, on considère le chat comme le héros astucieux que nous espérons tous être. Mais plus tard, on réalise que les autres animaux représentent d'autres facettes de ce que nous sommes, y compris les moins positives.

C'est amusant de vous entendre parler du chat comme d'un héros. J'imagine qu'il l'est, mais pour ne rien vous cacher, nous avons aussi envie qu'il se comporte mal ! Les chats



sont très égoïstes et parfois brutaux. Mais j'imagine qu'on finit par tout lui pardonner parce qu'il est trop mignon ! Et parce qu'on l'accompagne dans son voyage initiatique. Au début, le chat est indépendant et n'a aucune envie de côtoyer les autres animaux. Mais je ne voulais pas baser le film sur une idée aussi didactique. J'ai donc créé un nouvel équilibre en ajoutant des personnages comme le chien dont le cheminement est à l'opposé de celui du chat : au début de l'histoire, il suit toujours quelqu'un. Mais il évolue, et à la fin il est plus indépendant et prend ses propres décisions.

Chacune des personnalités de ces bêtes reflète un aspect de l'individu confronté à la vie en société. Le lémurien, lui, collectionne toutes sortes d'objets au cours du voyage. Jusqu'au moment où l'on comprend qu'il se comporte ainsi parce que c'est ce que font tous les autres lémuriens. Autrement dit, il agit ainsi parce qu'il pense que ses semblables ne l'accepteront qu'en fonction de ces possessions matérielles plutôt que pour ses qualités personnelles.

Le lémurien est en quête de validation par les siens. Idem pour l'oiseau blessé, qui voudrait désespérément voler à nouveau pour rejoindre sa nuée. Le dernier, le capybara, est un marginal qui n'évolue pas au fil des événements. J'ai voulu en intégrer un dans l'équipe, car j'ai vu de nombreuses photos de capybaras dormant paisiblement à côté de lions ou de crocodiles ! Apparemment, ils coexistent avec toutes sortes d'animaux, et c'était intéressant d'avoir un tel personnage dans cette histoire.

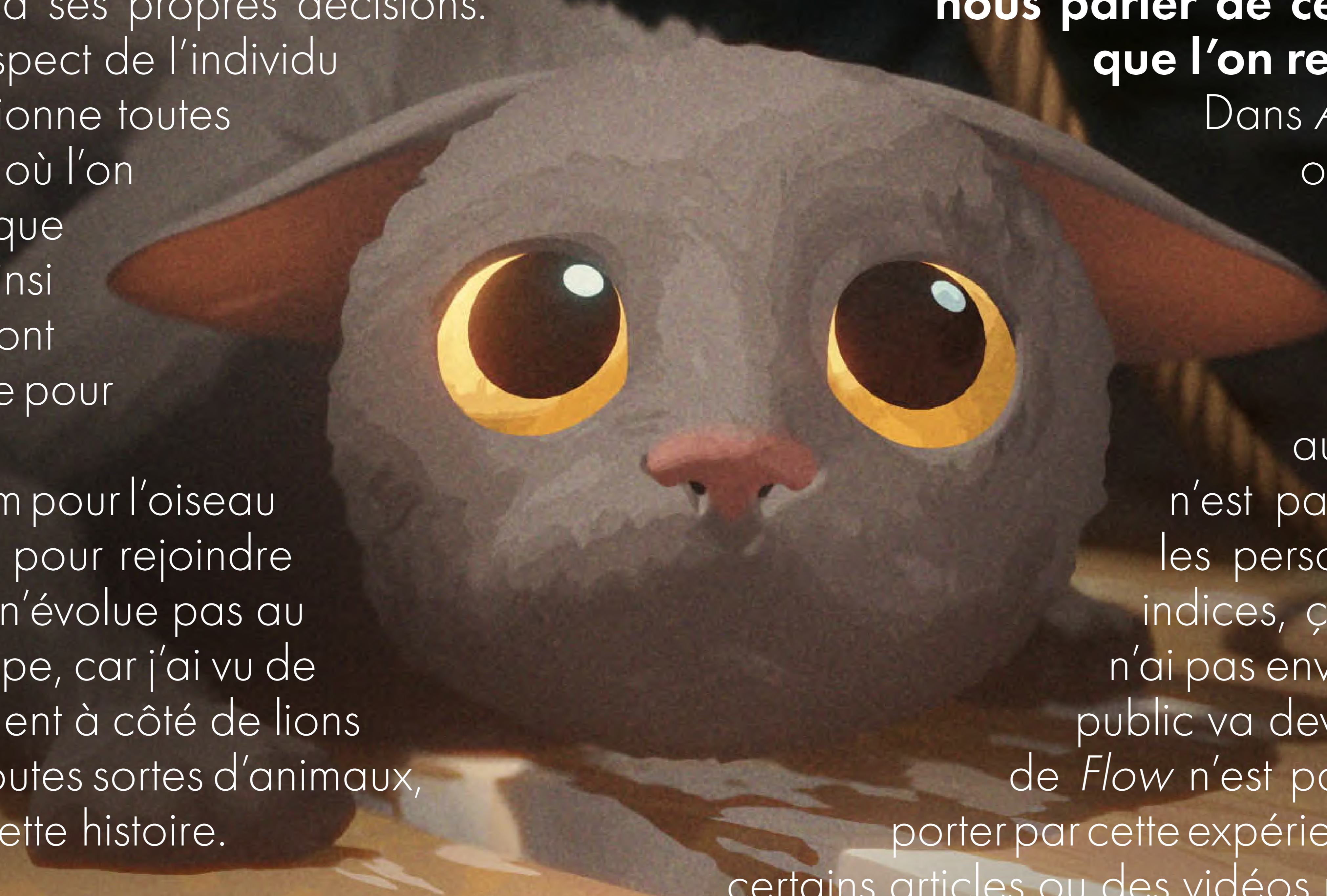
Le comportement du lémurien est-il aussi une satire du consumérisme, de nos achats impulsifs, parfois irrationnels ?

Oui. J'espère que le public arrivera aussi à comprendre ses motivations, malgré tout. Même s'il agit de manière irrationnelle dans les circonstances de cette inondation, il a

été formaté par la société des lémuriens, et c'est difficile pour lui de renoncer à ce comportement.

L'atmosphère onirique de *Flow* est fascinante. On a le sentiment de se retrouver entre la réalité et l'imaginaire, presque comme dans un rêve qui se poursuit au réveil, et qu'on n'a pas envie de quitter. Pouvez-vous nous parler de ces ambiances de rêves et de cauchemars que l'on retrouve dans vos films ?

Dans *Away*, c'était délibéré, notamment dans la scène où le garçon s'endort et rêve. Dans le cas de *Flow*, ce n'était pas prévu, mais le rythme du film et son langage cinématographique donnent ce sentiment, cette impression « d'augmentation de réalité » qui me plaît beaucoup. J'aime aussi ne pas tout expliquer. La raison de l'inondation n'est pas précisée, ni la signification des statues que les personnages découvrent. Nous donnons quelques indices, ça et là, mais jamais d'explication complète. Je n'ai pas envie de concevoir un film comme un puzzle dont le public va devoir retrouver puis assembler les pièces. L'intérêt de *Flow* n'est pas de résoudre une énigme, mais de se laisser porter par cette expérience visuelle... J'imagine que d'ici quelques temps, certains articles ou des vidéos postées sur le web présenteront des théories sur la signification de la fin du film, mais je n'ai pas envie de livrer ces réponses. La conclusion de *Flow* est plus ouverte, et j'espère que cela vous permettra d'y penser un peu plus longtemps et de continuer à vous poser des questions sur cette histoire. Cela étant dit, la trajectoire des personnages est clairement définie : le



chat évolue constamment et n'aborde plus la vie de la même manière à la fin du film.

Mais je n'ai pas envie d'expliquer la logique de ce monde, car c'est le récit initiatique des protagonistes qui m'intéresse le plus.

Il y a aussi une scène de rêve dans *Flow*, mais son but est d'explorer les pensées et les motivations du chat. Tout est construit autour de lui : les environnements et les autres personnages avec lesquels il interagit servent à raconter son histoire. Du moins, c'est ainsi que tout a débuté. Par la suite, les autres animaux ont commencé à mener leur propre vie, et cela a fait surgir de nouvelles trames narratives les concernant. L'atmosphère onirique s'est imposée plus tard. C'est sans doute quelque chose qui me vient naturellement.

Le titre anglais *Flow* se réfère à la fois à l'inondation et à la narration visuelle fluide à plus d'un sens, puisque nous suivons les personnages réfugiés dans la barque, et que le courant nous entraîne à la découverte d'autres horizons... Pourriez-vous parler de ce titre ?

Je crois qu'il reflète bien le côté « road movie » du film, puisque l'action se déroule sans dialogues, sur un bateau qui avance et nous permet de découvrir constamment de nouveaux paysages. Pour moi, c'était important que cela détermine très clairement la fin de la route, le but que les personnages doivent atteindre. L'inondation donne aussi un sentiment d'urgence, comme l'exprime le chat qui essaie d'atteindre les tours qui vont lui permettre de se libérer de ses peurs. Toute la narration est liée à lui. Ce n'est pas un "MacGuffin" Hitchcockien, un prétexte pour forcer

le personnage à agir, mais un besoin lié à ce qui le terrorise. Au début, le chat escalade des choses pour éviter les problèmes. Il se hisse au sommet de la maison, et plus tard en haut du mât de la barque. Et quand il atteint enfin ces très hautes tours, il gravit l'escalier de l'une d'entre elles pour fuir ses difficultés. Partir pour éviter d'affronter des problèmes ou des situations déplaisantes est une réaction humaine très répandue, et cela m'arrive aussi. Mais finalement, arrivé tout en haut, le chat décide de faire demi-tour et de relever les défis de ce monde, quitte à prendre des risques et à renoncer à son confort.

***Flow* est votre première expérience de collaboration avec de nombreux artistes et techniciens. Comment cela vous a-t-il permis d'évoluer en tant que scénariste et réalisateur ?**

J'avais 24 ans quand j'ai achevé *Away*, et j'ai commencé à développer *Flow* juste après, en disposant d'un plus gros budget et d'une grande équipe. Sa création a pris presque deux fois plus de temps : cinq ans et demi. Tout était plus ambitieux, plus grand, plus complexe. J'ai appris énormément de choses nouvelles. Il y a peu, j'ai retrouvé les premières esquisses que nous avions préparées pour *Flow*. Grâce aux talents réunis dans notre équipe, ce qu'on découvre dans le film est infiniment supérieur. C'était sensationnel de pouvoir



travailler avec des gens aussi doués et compétents, même si au début, je dois avouer que cela m'intimidait. Cette collaboration a été assez facile en général.

Dans certains cas, c'était plus compliqué car avant, quand un problème se posait pour créer un plan, je prenais le temps de le résoudre pour découvrir comment faire. Mais pendant la production de *Flow*, il a fallu aussi que j'explique à quoi je voulais aboutir, sans savoir comment y arriver ! Heureusement, nous avons trouvé les moyens d'avancer et de communiquer, en utilisant beaucoup de références visuelles et d'esquisses. J'ai procédé de même pour créer une première ébauche de la musique, en ajoutant des images de références et des croquis à mes essais. J'ai avancé d'abord de mon côté, puis nous avons fait appel à un autre compositeur, Rihards Zalupe, un musicien professionnel, ce qui n'est pas mon cas. Ce n'est que la deuxième fois que je fais cela. Je n'avais aucune expérience préalable avant de composer la musique d'*Away* : je ne joue d'aucun instrument, par exemple. Mais mon esquisse de musique a été utile : je l'ai donnée à Rihards, et elle m'a permis de lui expliquer des choses que j'aurais été incapable de décrire, ne possédant pas le vocabulaire musical nécessaire. J'ai procédé ainsi pour communiquer dans d'autres domaines, en créant parfois des modélisations 3D basiques, ou des croquis qui servaient de points de départ aux équipes. Ensuite, elles amélioraient tout cela. La communication n'est pas passée par les mots, mais par la collaboration en elle-même.

Pouvez-vous nous expliquer ce que le logiciel Blender vous permet d'accomplir dans le film ?

L'un des grands avantages de Blender, c'est qu'il intègre un logiciel de rendu en temps réel appelé Eevee. Je ne vous garantis pas que je suis au courant des tout derniers

logiciels disponibles, mais quand j'ai commencé à faire des recherches pour développer *Flow*, Blender et Eevee ont été de précieux atouts. Ils m'ont permis d'expérimenter et de créer rapidement de nombreuses variantes de mes essais. Je pouvais tester d'autres angles de camera, lancer un rendu, et voir très vite si cela fonctionnait ou pas. J'ai pu avancer de manière plus spontanée et intuitive, moins rigide. Et bien évidemment, le fait que ce soit un logiciel gratuit est un avantage budgétaire quand on travaille sur un film d'animation, car on n'a pas à acheter des licences pour chacun des membres de l'équipe. De plus, comme Blender peut être customisé, nos talentueux techniciens ont créé des outils spécialement pour *Flow*. Cela nous a permis de les ajuster en fonction de nos besoins.

Les animaux sont merveilleusement bien animés dans le film. Pouvez-vous nous parler de ce travail accompli par l'équipe dirigée par Léo Silly-Pélissier ?

Flow est une co-production entre trois pays, la Lettonie, la France et la Belgique. L'animation a été créée en France et en Belgique, à l'exception de quelques tests réalisés en Lettonie, mais l'essentiel de ce travail a été fait en France.

Nous avons une équipe de très jeunes animateurs, ce qui était vraiment sensationnel. Ils étaient tous extrêmement enthousiastes, talentueux et désireux de livrer le meilleur travail possible. Ils voulaient faire leurs preuves, et ont investi beaucoup de passion dans leurs animations. C'était amusant de les voir regarder souvent des vidéos de chats parce qu'ils avaient besoin de se référer à des exemples précis

pour avancer. Comme nous voulions que les personnages bougent de manière très naturelle, ils ont créé d'énormes archives de vidéos de chats, de chiens et d'autres animaux. Pour les effets sonores aussi, nous avons collé à la réalité en n'utilisant aucun artiste de doublage imitant des cris d'animaux, mais seulement des enregistrements faits dans la nature.

Vous n'aimez pas expliquer des scènes mystérieuses, mais j'aimerais malgré tout évoquer l'oiseau blessé qui se rend au sommet de la tour et disparaît dans la lumière issue du ciel étoilé. Est-ce un passage qui va le mener dans l'au-delà ?

Oui. Mais cette scène a été conçue aussi pour refléter l'évolution du chat, car ce qui se passe est un tournant pour lui. Auparavant, le chat essayait seulement de grimper de plus en plus haut pour échapper à la montée des eaux et rester en sécurité. Il espérait continuer à vivre seul grâce à cela. Quand il suit l'oiseau blessé jusqu'au sommet de la tour, ils atteignent les étoiles. Arrivés là, au seuil de l'espace, ils découvrent l'environnement ultime pour vivre seul : il n'y a plus rien, plus aucune vie ni présence qui vous causera des problèmes. C'est la raison pour laquelle il gravit cet escalier qui le mène à une telle hauteur, à la lisière du vide intersidéral. Toute la narration visuelle a débuté à partir de cette idée. Dans une version antérieure de la séquence, le chat était seul. Puis j'ai réalisé à quel point la présence de l'oiseau blessé amplifierait l'impact émotionnel de la scène, et je l'ai ajouté. Le chat le suit, et quand l'oiseau disparaît, il ressent une telle solitude qu'il comprend que ce n'est pas ce qu'il veut faire. Ce moment précis exprime ses émotions conflictuelles, c'est le tournant de son périple, qui le pousse à redescendre pour affronter le monde.

Qu'espérez-vous que les enfants et les parents apprécieront en découvrant *Flow* ?

Je suis très curieux de voir comment le public réagira. Il y a beaucoup de choses différentes à découvrir dans cette histoire qui pourra satisfaire les enfants comme les adultes. Les parents comprendront le symbolisme plus profond des situations, et je crois que les enfants aussi, à leur manière, car ce n'est pas l'apanage des grandes personnes. Certains membres de notre équipe ont montré des extraits de *Flow* à leurs jeunes enfants, et ils semblaient fascinés par cet univers. Mais je ne raisonne pas en ces termes. Je ne cherche pas à créer un film pour les enfants, mais celui que je voulais voir, en espérant que tout le monde le comprendra et l'aimera.



LES SOCIÉTÉS DE PRODUCTION

DREAM WELL

Dream Well Studio est une société de production basée à Riga, en Lettonie. Elle est surtout connue pour le long métrage d'animation *Away*, réalisé par Gints Zilbalodis, qui a remporté 13 prix dans des festivals internationaux, dont le prix Contrchamp à Annecy. Le studio a travaillé aussi sur *Flow*, du même réalisateur.

SACREBLEU PRODUCTIONS

Créée en 1999 par Ron Dyens, Sacrebleu Productions se lance dans l'aventure du long-métrage d'animation avec *Tout en haut du monde*, Prix du Public à Annecy, sorti en 2016, ayant attiré près de 600 000 spectateurs en France et vendu dans plus de 20 pays à travers le monde.

Début 2020, le long-métrage d'animation *L'Extraordinaire voyage de Marona* d'Anca Damian sort en salles après de nombreuses sélections en festival (Annecy, European Film Awards...), et est vendu dans plus de 15 pays.

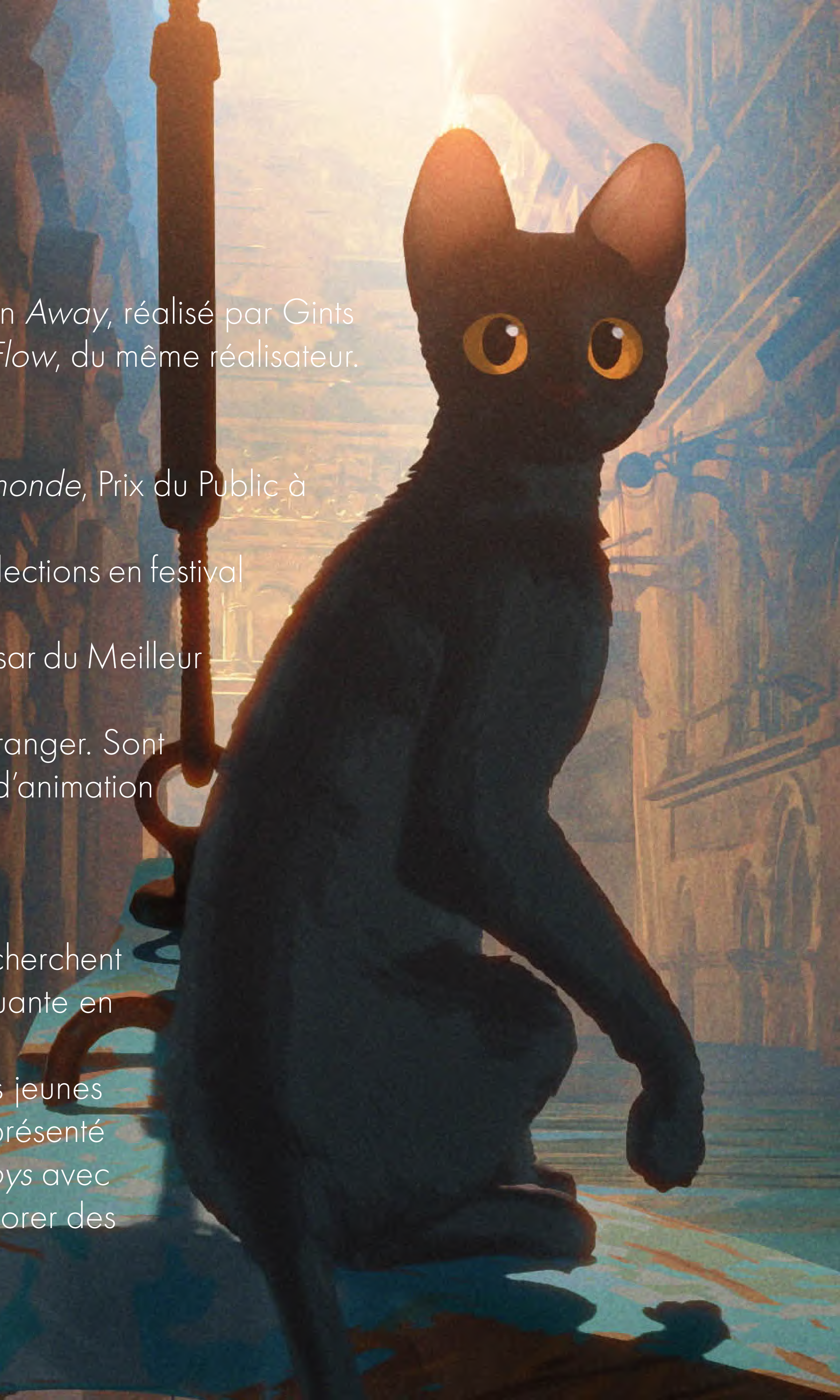
Ma Famille Afghane, le long-métrage de Michaela Pavlatova, sorti en salles le 27 avril 2022, reçoit le Prix du Jury à Annecy puis le César du Meilleur film d'Animation.

Sacrebleu Productions a également produit plus de 90 courts métrages sélectionnés dans près de 2000 festivals en France et à l'étranger. Sont notamment primés : *Chiennes d'histoires* (Palme d'Or 2010), *Le Repas Dominical* et *L'Heure de l'Ours* (César du Meilleur Court-Métrage d'animation respectivement en 2015 et 2021), *Tram* (Cristal du Meilleur Court- Métrage 2012)...

TAKE FIVE

Située au cœur de Bruxelles, Take Five est une maison de production indépendante fondée par Gregory Zalcmann et Alon Knoll. Ils cherchent la synergie entre un récit fort avec une ambiance graphique singulière, une philosophie qui a guidé leur première réalisation marquante en 2015 : *Dernière porte au sud*.

Suite à ce succès, ils ont collaboré avec Bruno Tondeur, Hannah Letaïf et Margot Reumont, enrichissant leur filmographie avec des jeunes talents Belges. En parallèle, ils ont coproduit à échelle européenne des projets de longs métrages tels que *The Island* d'Anca Damian présenté à Annecy en 2022, et *Sirocco et le royaume des courants d'air* en 2023. En outre, leur collaboration sur la websérie *Boys Boys Boys* avec Melting Productions en 2023, diffusée sur Arte, témoigne de leur capacité à explorer de nouveaux formats. Take Five continue d'explorer des territoires inédits, affirmant sa position en tant que collaborateur de choix dans le secteur de l'animation européenne.



FICHE TECHNIQUE

Réalisateur Gints Zilbalodis

Scénario Gints Zilbalodis, Matīss Kaža

Production Dream Well Studio (Lettonie), Sacrebleu Productions (France), Take Five (Belgique)

Script Ron Dyens

Producteurs Matīss Kaža, Gints Zilbalodis, Ron Dyens, Gregory Zalcmann

Musique Gints Zilbalodis, Rihards Zalupe

Sound Design Gurwal Coic-Gallas

Directeur d'Animation Léo Silly-Pélissier

Distribution UFO Distribution



Dream Well
studio



Sacrebleu
Productions

TAKE FIVE

arte

rtbf .be

CANAL+

CINE+
OCS

eurimages

COOPÉRATIVE
EUROPEENNE
DE PRODUCTION
CINÉMATOGRAPHIQUE

BELGIAN
TAX
SHELTER

RÉGION
SUD
PROVENCE
ALPES
CÔTE D'AZUR

INDÉFILMS

INDÉFILMS

LA
BANQUE
POSTALE

SOFICA
Cinémage

CHARLES

UFO
UFO DISTRIBUTION

SharingCloud

Cinéfeel
PRO

National Film Centre of Latvia

FRANÇOIS
KULTURAPĀRSTĀSTĪBAS
FRANŠ



UFO
UFO DISTRIBUTION