



UFO Distribution présente



FESTIVAL DE CANNES  
UN CERTAIN REGARD  
SÉLECTION OFFICIELLE 2024



# Flow

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

un film de Gints Zilbalodis

COUP DE  
CŒUR  
CINÉMAS  
ART & ESSAI  
DE L'AFCAE

REALISÉ PAR GINTS ZILBALODIS PRODUIT PAR MATISS KAZA, GINTS ZILBALODIS, RON FRANS, GREGORY ZALOMAN SCÉNARIO GINTS ZILBALODIS, MATISS KAZA ET GINTS ZILBALODIS, ELI HAPOS ZAL LIE  
DIRECTION DE L'ANIMATION LEO SILVY PELISSIER CONCEPTION SONORE GURWAL COIC GALLAS DIRECTION ARTISTIQUE, CINÉMATOGRAPIE ET MONTAGE GINTS ZILBALODIS ADAPTATION EN SCÉNARIO RON FRANS D'UN ROMAN DE PHILIPPE CHARBONNEL  
UNE COPRODUCTION DREAM WELLS STUDIO, SACREBLEU PRODUCTIONS, TAKE FIVE EN COOPÉRATION AVEC ARTE FRANCE CINÉMA, RTBF ET BELGICA  
Avec le soutien financier du Centre National du Film de Lettonie, du Tax Shelter du Gouvernement fédéral belge, du Département de la Région de Provence-Alpes-Côte d'Azur  
du Centre National du Cinéma et de l'Image Animée, PROCEP, ANGOA en association avec INDEFILMS 12 / LA BANQUE POSTALE IMAGE TV CINÉMA AVEC LE SOUTIEN FINANCIER DE L'ÉTOILE EN ANIMATION AVEC MEGAPODÉ





## Flow de Gints Zilbalodis

ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR

**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.

**Pour revenir à vos débuts, 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 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.

**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.

« L'animation n'est pas autant impactée par les barrières culturelles ou linguistiques : elle peut être bien plus universelle et primale. »

**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.

**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. ●

# Flow

Ce document vous est offert  
par votre salle et l'AFCAE

## 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 s'adapter au nouveau monde qui s'impose à eux.

## En salles à partir du 30 octobre

Lettonie, France, Belgique  
2024 - 1 h 25

### Réalisation

Gints Zilbalodis

### Scénario

Gints Zilbalodis  
Matīss Kaža

### Script

Ron Dyens

### d'animation

Léo Silly-Pélissier

### Musique

Gints Zilbalodis  
Rihards Zaļupe

### Sound design

Gurwal Coič-Gallas

### Producteurs Lettonie

Gints Zilbalodis  
Matīss Kaža

### Producteur France

Ron Dyens

### Producteur Belgique

Gregory Zalzman

### Distribution

www.ufo-distribution.com



## 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.

# AFCAE

ASSOCIATION FRANÇAISE DES  
CINÉMAS ART & ESSAI

L'Association Française des Cinémas Art et Essai (AFCAE) regroupe aujourd'hui plus de 1 200 cinémas implantés partout en France, des plus grandes villes aux zones rurales. Ces cinémas démontrent, par leurs choix éditoriaux et par leur politique d'accompagnement en faveur des films d'auteurs, que la salle demeure le lieu essentiel pour la découverte des œuvres cinématographiques, et un espace public de convivialité, de partage et de réflexion.

Parmi ses actions, l'AFCAE mène une politique de soutien des films d'auteurs, choisis collectivement par des représentants des cinémas de toutes les régions, pour :

- favoriser leur diffusion et leur circulation sur l'ensemble du territoire;
- découvrir et accompagner de jeunes auteurs;
- suivre la carrière de cinéastes et auteurs reconnus.

Créée en 1955, l'AFCAE est soutenue depuis son origine par le Ministère de la Culture et le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC).

### Association Française des Cinémas Art et Essai

12 rue Vauvenargues - 75018 Paris  
T 01 56 33 13 20

[www.afcae.org](http://www.afcae.org)

### Avec le concours du



centre national  
du cinéma et de  
l'image animée