

## GÉNÉRIQUE

Réalisation : Gints Zilbalodis  
Scénario : Gints Zilbalodis,  
Matīss Kaža  
Script : Ron Dyens  
Musique : Gints Zilbalodis,  
Rihards Zajupe  
Sound Design : Gurwal Coïc-  
Gallas  
Directeur d'animation : Léo  
Silly-Pélissier

Production : Matīss Kaža,  
Gints Zilbalodis, Ron Dyens,  
Gregory Zalcman

## FILMOGRAPHIE

Gints Zilbalodis

2024 : *Flow, le chat qui  
n'avait plus peur de l'eau*  
2019 : *Ailleurs*

# TANDEM

Scène nationale Arras Douai

Cinéma, Salle Paul Desmarests  
SEMAINE DU 13 AU 19 NOVEMBRE 2024

## SEMAINE DU 20 AU 26 NOVEMBRE 2024

### UNE PART MANQUANTE Guillaume Senez

Tous les jours, Jay parcourt Tokyo au volant de son taxi à la recherche de sa fille, Lily. Séparé depuis 9 ans, il n'a jamais pu obtenir sa garde. Alors qu'il a cessé d'espérer la revoir et qu'il s'apprête à rentrer en France, Lily entre dans son taxi...

### AU BOULOT Gilles Perret & François Ruffin

« C'est quoi ce pays d'assistés ? De feignasses ? » Sur le plateau des Grandes Gueules, l'avocate parisienne Sarah Saldmann s'emporte: « Le Smic, c'est déjà pas mal. » D'où l'invitation du député François Ruffin : « Je vous demande d'essayer de vivre, madame Saldmann, pendant trois mois, avec 1 300€. – Admettons, mais une semaine, ça sera déjà pas mal. » Alors : peut-on réinsérer les riches ?

### L'AFFAIRE NEVENKA Icíaar Bollaín

À la fin des années 90, Nevenka Fernández, est élue à 25 ans conseillère municipale auprès du maire de Ponferrada, le charismatique et populaire Ismael Alvarez. C'est le début d'une descente aux enfers pour Nevenka, manipulée et harcelée pendant des mois par le maire. Pour s'en sortir, elle décide de dénoncer ses agissements et lui intente un procès.

09 71 00 5678 | tandem-arrasdouai.eu



## FLOW

Gints Zilbalodis

2024, Lettonie-France-Belgique, 1h25

# BIOGRAPHIE

## Gints Zilbalodis

Gints Zilbalodis est un cinéaste et animateur letton. Son premier long métrage *Ailleurs*, qu'il a entièrement créé et réalisé lui-même, a remporté le prix Contrechamp du meilleur long métrage à Annecy. *Ailleurs* 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 *Ailleurs*, 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 le réalisateur

**Les grands espaces naturels et les animaux sont les éléments-clés de vos longs métrages. Quel est votre rapport à la nature et aux animaux ?**

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.

**Comment avez-vous appris à créer des modélisations 3D, puis à les animer ?**

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.

**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.

***Flow* est une expérience visuelle quasi onirique, et une fable. Pourquoi avez-vous choisi de ne jamais utiliser de dialogues, et ce, dès votre premier court métrage de 2010 ?**

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.

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

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. 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.