

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

CYCLES 2&3

Flow

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

un film de Gints Zilbalodis



Europe
Créative
MEDIA



TABLE DES MATIÈRES

I. INTRODUCTION

1. Fiche technique et synopsis
2. Technique d'animation : une 3D singulière
3. Lettre aux enseignants (enjeux pédagogiques)
4. Analyse de l'affiche du film
5. Le réalisateur Gints Zilbalodis

II. SOLIDARITÉ ET ÉCOLOGIE (CYCLE 2 ET CYCLE 3)

1. Partenariat, symbiose et entraide, des animaux pas si sauvages
2. La loi de la jungle, une construction humaine

III. UN FILM POST-APOCALYPTIQUE (CYCLE 3)

1. Un petit historique du genre
2. L'esthétique des ruines
3. Le mythe du Léviathan
4. La bateau, un personnage à part entière

IV. UNE FABLE NATURALISTE (CYCLE 2)

1. Des animaux non-anthropomorphes
2. Un récit sans dialogue
3. Symbolique du chat noir
4. Atelier : comprendre les émotions du chat

1. FICHE TECHNIQUE

ANIMATION 3D

PAYS : Lettonie, France, Belgique

GENRE : Fantastique

RÉALISATION : Gints Zilbalodis

MUSIQUE ORIGINALE : Gints Zilbalodis et Rihards Zalupe

DISTRIBUTION FRANÇAISE : UFO Distribution

SORTIE NATIONALE : 30 octobre 2024

DURÉE : 1h25min

SÉLECTION : Sélection Officielle Festival de Cannes « Un Certain Regard », Festival international du film d'animation d'Annecy (Prix du jury, Prix du Public, Prix Fondation Gan à la Diffusion et Prix de la meilleure musique originale)

SYNOPSIS

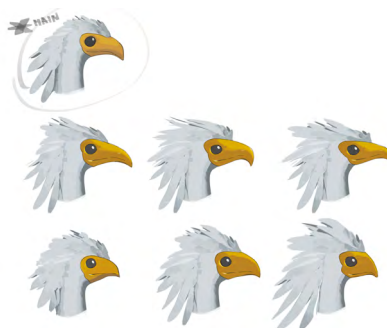
Un chat se réveille dans un univers envahi par l'eau où toute vie humaine semble avoir disparu. Il trouve refuge sur un bateau avec un groupe d'autres animaux. Mais s'entendre avec eux s'avère un défi encore plus grand que de surmonter sa peur de l'eau. Tous devront désormais apprendre à dépasser leurs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

2. TECHNIQUE D'ANIMATION : UNE 3D SINGULIÈRE !

FLOW, c'est d'abord une histoire de première fois. En effet, Gints Zilbalodis, avait réalisé son précédent long-métrage seul !

Pour mettre en scène les aventures de son héros à poils, il s'est cette fois entouré d'une équipe d'une vingtaine d'animateur.ices. Chaque animateur.ice étant capable d'animer 2 secondes de film par jour, on prend rapidement la mesure de ce projet de long métrage de 85 minutes ! Mais là où se distingue vraiment le processus créatif de FLOW, c'est dans sa conception même.

Le réalisateur a d'abord créé entièrement son univers en 3D, en le travaillant comme un décor de jeu vidéo, modélisant des reliefs, dessinant des structures, bâtiments et autres statues, avant de placer dans cet environnement synthétique ses personnages et ses caméras virtuelles. Cette technique autorise des mouvements de caméra propres au jeu vidéo, notamment dans les séquences d'action. Une attention très particulière a été portée sur l'animation des animaux afin de coller au mieux au réalisme de leurs mouvements, qui ont fait l'objet d'études très détaillées, à partir de captations vidéo faites à la maison pour les chiens et chat, au zoo pour les autres animaux ! On remarque enfin que les plans sont souvent longs, ce qui colle à la dimension contemplative et immersive du film.

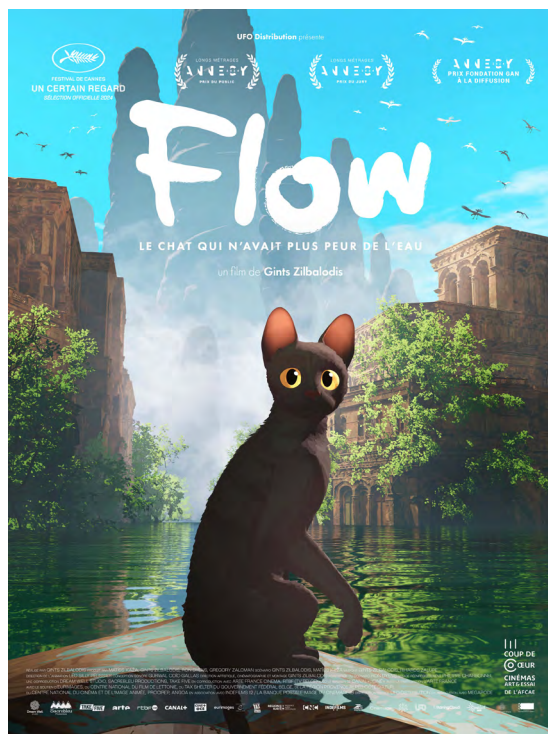


3. PRÉSENTATION ET ENJEUX PÉDAGOGIQUES

Ce dossier pédagogique est destiné aux enseignants, mais également à tout adulte accompagnateur de la séance de cinéma. Il vous est proposé comme un outil d'accompagnement et de réflexion pour exploiter le film en amont de la séance et après la sortie, en particulier avec les élèves des cycles 2 et 3.

Il présente des pistes de travail, de réflexion ainsi que des idées d'ateliers ludiques et didactiques qui ont pour objectif l'expression des enfants, la bonne compréhension du récit et l'approfondissement de certaines notions présentes dans FLOW. Des enjeux pédagogiques fondamentaux, qui donneront aux enseignants l'opportunité de travailler sur les notions d'entraide inter-espèces et d'amitié, ainsi que sur la dimension mythologique et mystique du récit.

Le film est traversé par de grandes questions : qu'advient-il de l'homme quand il ne sera plus sur terre ? Comment sensibiliser les enfants aux enjeux écologiques et faire émerger une conscience collective ? Le film offre l'opportunité de sensibiliser les enfants aux enjeux écologiques, tout en stimulant leur imagination et en les encourageant à s'interroger sur l'empathie, l'entraide et les ressorts indispensables au bon fonctionnement des sociétés humaines. De surcroît, le film évoque tout en finesse la fin, le deuil et le renouveau après la catastrophe. Aussi, nous vous proposons une approche pédagogique de ces thématiques à hauteur d'enfant pour comprendre les enjeux de cette merveille d'animation. Si un tel film est avant tout une œuvre artistique, il peut également servir de support de travail, car il offre une multitude de pistes à exploiter.



4. ANALYSE DE L’AFFICHE DU FILM

L’affiche du film permet d’offrir les premiers éléments d’information aux spectateurs, de créer un horizon d’attentes et d’aider à faire entrer les enfants dans l’univers du film. En groupe ou en classe entière, demandez aux enfants de décrire l’affiche.

- Qu’y a-t-il sur l’image ? Décrire les différents éléments et le fond du décor, les mouvements que suggèrent l’image, le cadrage, les couleurs, la situation et ce que cela évoque ?
- Décrire le chat ? Que fait-il, dans quelle situation se trouve-t-il ? Est-ce que c’est normal que les bâtiments derrière lui soient entourés d’eau ? Est-ce réaliste ?
- Que signifie le titre du film FLOW, LE CHAT QUI N’AVAIT PLUS PEUR DE L’EAU ? Les interroger sur le choix de ce titre.

À partir des informations recueillies, vous pouvez demander aux enfants d’émettre des hypothèses sur le film qu’ils vont découvrir, ainsi que de justifier leurs réponses. Après l’analyse, leur faire enfin découvrir le synopsis du film et comparer avec leurs déductions.

5. LE RÉALISATEUR GINTS ZILBALODIS

Né en 1994, Gints Zilbalodis se passionne très vite pour l’animation. Fan de *Conan, le fils du futur* de Hayao Miyazaki, il est fasciné par les films de Satoshi Kon, Brad Bird ou l’animation en stop-motion d’Henry Selick. Loin de se cantonner au cinéma, il explore par ailleurs le rendu des cinématiques dans l’univers du jeu vidéo. En 2015, le jeune réalisateur letton commence à travailler sur *Ailleurs*, un projet pharaonique qu’il réalise... seul ! Si le procédé est particulièrement fastidieux et lent - il lui aura fallu 6 ans de travail - il offre à Gints une totale liberté créative. Le jeune homme de 21 ans travaille ainsi sans storyboard, et cherche les meilleurs axes pour ses prises de vues en promenant sa caméra virtuelle à l’intérieur des décors. En 2024, à tout juste 30 ans, Gints Zilbalodis récidive avec FLOW. Cette fois, le letton est accompagné d’une équipe qui lui permet de pousser les curseurs esthétiques et techniques bien plus loin.



II. SOLIDARITÉ ET ÉCOLOGIE

1. PARTENARIATS, SYMBIOSE ET ENTRAIDE : DES ANIMAUX PAS SI SAUVAGES !

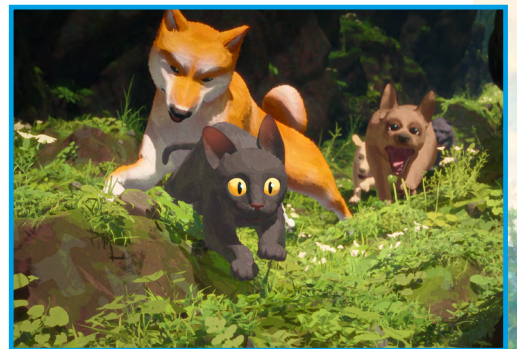
FLOW se distingue des autres films d'animation mettant en scène des animaux par une approche quasi-naturaliste des relations qui unissent ses personnages. Gints Zilbalodis dépeint sans mièvrerie des interactions inter-espèces guidées par l'intérêt commun et l'entraide. Ce parti pris singulier nous pousse à questionner nos représentations de la nature sauvage et impitoyable : et si, au contraire, l'entraide était présente au cœur des écosystèmes naturels ?

Tous les êtres vivants sont impliqués dans des relations bénéfiques avec d'autres individus. Et cela, on peut le constater dès la scène d'introduction de FLOW, avec la petite meute de chiens qui pourchasse notre héros, puis à de nombreuses autres occasions avec le clan de serpenteaux ou le groupe de lémuriens.

Le savais-tu ? On appelle "nuée" un groupe d'oiseaux qui volent dans la même direction !

Le savais-tu ? À l'état sauvage, le lémurien peut vivre dans de larges groupes comptant jusqu'à 30 individus !

Attention, lorsque l'on parle d'individus, on fait aussi référence à des représentants d'espèces animales aussi imposantes que les cachalots ou les éléphants par exemple, mais on inclut également les micro-organismes comme les bactéries ou les virus. D'ailleurs, certains scientifiques considèrent que les relations mutuellement bénéfiques comme la symbiose sont à l'origine même de l'apparition et du développement de la vie sur terre. À des échelles très différentes, il existe donc de nombreux genres de ce qu'on pourrait appeler « entraide ».



La **symbiose**, elle, décrit une interaction durable et intime entre deux organismes. Notre système digestif abrite par exemple le microbiote intestinal : un ensemble de milliards de bactéries, de virus, de parasites et même... de petits champignons. Tout ce petit monde joue un rôle essentiel dans la digestion, l'assimilation efficace des nutriments et nous protège contre certaines maladies.

À une échelle plus facile à observer, le **mutualisme** correspond à l'association d'individus d'espèces différentes dans une interaction qui apporte des bénéfices à chacun des individus. Ce qui est intéressant ici, c'est que la survie des différents individus ne dépend pas de cette interaction ! Et c'est exactement ce qu'il se passe dans FLOW, notre drôle d'équipage s'entraide le temps d'un voyage, mais finalement tous se séparent. La survie de chacune des espèces représentées (le chat, le chien, le lémurien, le serpenteau) ne nécessite pas une collaboration sur le long terme de ces espèces entre elles !

L'exemple le plus populaire de cette interaction a été décrit dans le film d'animation *Le monde de Nemo* dans lequel le petit poisson clown et son papa habitent... dans une anémone ! Ce qui est moins connu, c'est que le corps du petit poisson-clown est recouvert d'un mucus protecteur qui lui permet de se protéger du venin de l'anémone. En échange du gîte offert par l'anémone, Nemo et son père servent de leurres pour attirer les proies vers l'anémone... mais cela n'est pas expliqué dans le célèbre film d'animation.

Le savais-tu ? Les humains aussi ont développé au cours du temps des relations mutualistes avec d'autres espèces ! Par exemple, la famille des oiseaux dits *Indicator*, qu'on retrouve dans les régions d'Afrique tropicale, sont connus pour guider les humains vers les colonies d'abeilles afin de profiter des récoltes de miel !

Enfin, on parle de **commensalisme** lorsque des individus d'une espèce tirent profit d'une interaction avec une autre espèce sans lui nuire. Certains oiseaux, par exemple, construisent leurs nids à partir de poils d'autres animaux ! Cependant, l'exemple le plus connu de ce type spécifique d'entraide est appelé **phorésie**. Ce mot un peu compliqué décrit une interaction entre deux individus impliquant... un transport ! Une interaction classique chez le remora, ce petit poisson doté d'une ventouse, qui s'accroche aux flancs des requins...pratique ! Quand aucun requin n'est présent à proximité, le remora peut se fixer à des raies ou même des tortues, pour un voyage plus paisible.



À votre avis, peut-on parler de phorésie lorsque l'oiseau du film transporte notre petit chat ?

En biologie, on utilise la notion d'**altruisme** lorsque la survie même d'un groupe d'individus dépend de la participation de chacun des membres, l'exemple le plus connu est bien sûr la colonie de fourmis, constituée de centaines d'insectes qui ne semblent former qu'un seul organisme. Il n'y a pas ici de considération morale, la petite fourmi ne fait probablement pas un ensemble de bonnes actions en conscience. Par contre, elle effectue une suite d'actions qui, si elle lui coûte individuellement, permet à la fin un gain collectif.

En choisissant, parmi toutes ces formes d'entraide animale, de mettre en scène des représentants d'espèces différentes, unis face à la catastrophe, le réalisateur attire notre attention sur la nécessité d'une collaboration inclusive, faisant fi des différences. Il semble assez clair que ces animaux sont une allégorie des différents peuples humains. En nous montrant que même des animaux parviennent à s'entendre, ne fût-ce qu'un temps, pour surmonter une épreuve, Ginty Zilboladis questionne notre propre capacité en tant qu'espèce humaine à nous unir face aux défis environnementaux auxquels nous sommes confrontés.

Les scientifiques observent donc tout un éventail de relations d'aide au sein de mêmes espèces, comme lorsque les lionnes chassent ensemble par exemple, mais également au sein d'espèces différentes. Si ces relations existent bel et bien dans la nature, leur interprétation par les humains a longtemps fait débat.

2. LA LOI DE LA JUNGLE : UNE CONSTRUCTION HUMAINE

Lorsque paraît, en 1859, *De l'origine des espèces*, œuvre majeure de Charles Darwin, de nombreux penseurs s'emparent de cette théorie qui explique l'origine et le fonctionnement du vivant. Marx, Engels, Freud, tous tentent d'adapter la théorie de Darwin à leurs propres visions des relations humaines, de la politique ou du monde social. Les penseurs socialistes critiquent également le « darwinisme social », une extrapolation qui est faite de la théorie darwinienne qui voudrait que les relations humaines soient essentiellement régies par une lutte de tous contre tous et une compétition exacerbée entre les individus.

La théorie de Darwin est donc vivement critiquée : on lui reproche de transposer le fonctionnement de la société capitaliste et compétitive victorienne sur ses observations du vivant et du monde animal.

Dans le même temps, des penseurs libertaires et anarchistes tels qu'Élisée Reclus et Pierre Kropotkine proposent d'enrichir la théorie darwinienne en cherchant dans leurs observations naturalistes une autre force que la compétition. Kropotkine, intellectuel russe, étudie le comportement des animaux en Sibérie Orientale. Dans ce milieu hostile, il observe de nombreux exemples de coopération tels que nous les avons décrits dans le chapitre précédent.

Il compile et consigne ainsi de nombreux exemples : des fourmis qui partagent la nourriture à demi digérée à tout membre qui en fait la demande ; des chevaux qui, pendant le blizzard, se collent les uns aux autres pour se protéger du froid ; des pélicans qui, chaque jour, parcourent 45 km pour aller nourrir leur progéniture aveugle et même des hordes de petits rats qui s'associent pour aller piller avec application les réserves de nourriture des villageois locaux !

Dans *FLOW*, on observe des traces de la coopération d'individus de même espèce avec notamment le bateau des lémuriens, chargé d'objets brillants pillés dans les habitations désertées. D'ailleurs la force des groupes d'animaux est bien mise en valeur avec le clan de serpentaires. Et c'est d'ailleurs parce que le groupe d'oiseaux est fort et soudé que l'exclusion de l'un de ses membres nous semble si dramatique. Notre petit équipage d'animaux se retrouve à bord du bateau et recrée une forme d'entraide mais ils appartiennent à l'origine à des groupes bien identifiés. Il est d'ailleurs intéressant de remarquer que seul le chat est un animal réellement solitaire. Tous les autres animaux présents à l'écran sont confrontés à un moment ou à un autre à un groupe de leurs congénères, ce qui crée une tension et met en valeur la force de l'alliance atypique de ces drôles de naufragés.



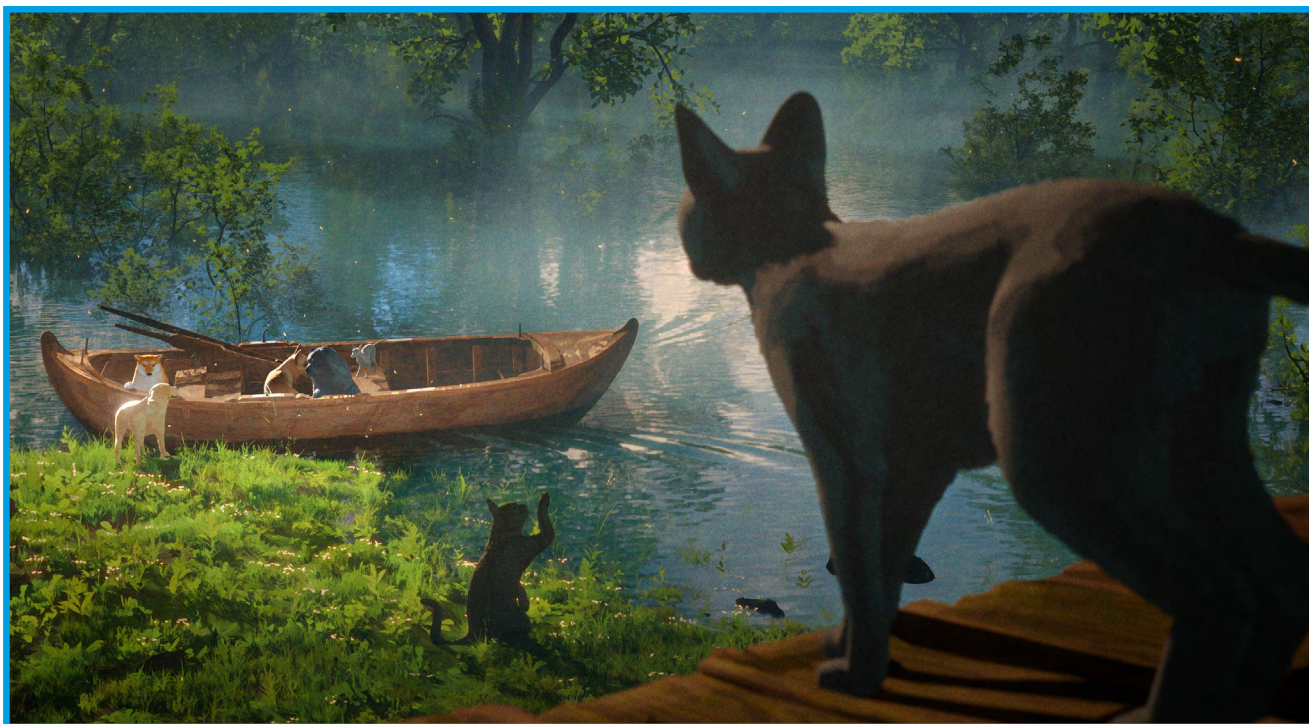
A ton avis, FLOW met en scène des animaux en situation d'entraide ou de compétition ?

D'ailleurs, Kropotkine est catégorique : « nous voyons que les mieux adaptés sont incontestablement les animaux qui ont acquis des habitudes d'entraide. Ils ont plus de chances de survivre »

Et bien entendu, si ce constat est sans appel dans le règne animal, il se transpose tout naturellement aux sociétés humaines.

La façon d'observer et d'interpréter les phénomènes naturels peut amener à des conclusions bien différentes selon les idées des humains qui les observent. A l'époque de Darwin par exemple, le progrès technologique, l'industrialisation galopante et les avancées scientifiques poussent de nombreux penseurs à tenter de justifier des modèles d'organisation de la société plus ou moins inégalitaires par l'observation de phénomènes dits naturels.

A l'inverse, Gints Zilboladis fait, lui, le pari de prendre exemple sur le monde animal tout en échappant à une vision moralisante. Les chiens pourchassent le chat au début du film, les serpentaires se livrent à un combat violent entraînant l'exclusion de l'un d'eux, les lémuriens sont égoïstes et chapardeurs. Et cette précision naturaliste, sans fard, renforce le message du film en nuancant le regard porté sur le monde sauvage. Ce qui aura compté en outre, ce sont les moments de cohésion de notre petit équipage. Dès lors que nos moussaillons en herbes se séparent, les destins individuels semblent s'évanouir.



On voit bien ici que la façon d'observer et d'interpréter ces phénomènes naturels peut amener à des conclusions bien différentes selon les objectifs idéologiques des individus.

Les dynamiques d'entraide ou au contraire de compétition entre les individus ont souvent été des ressorts narratifs forts dans la fiction et la création. Et un genre en particulier permet d'explorer ces relations inter-individuelles dans un cadre souvent débarrassé de toute structuration sociale : le post-apocalyptique !

III. UN FILM POST-APOCALYPTIQUE (CYCLE 3)

1. UN PETIT HISTORIQUE DU GENRE

Le genre post-apocalyptique est en fait un sous-genre de la science-fiction, qui décrit la vie après une grande catastrophe (qui peut être de différentes natures) ayant entraîné la chute de la civilisation.

Le post-apocalyptique se place donc à la jonction de deux grands mouvements : la fin d'une ère et le début de quelque chose d'autre. Dans FLOW, on ressent très vite, par ces décors abandonnés, vides d'êtres humains, que quelque chose s'est terminé. Les lieux désertés laissent la place à une autre histoire, avec d'autres personnages, ici les animaux.

Le décor post-apocalyptique est le plus souvent marqué par une forme de chaos et les relations de dépendance, d'intérêt, de pouvoir, d'amour qui lient les personnages en sont exacerbées. C'est d'ailleurs ces relations de dépendances qui sont placées au cœur de FLOW : au milieu d'un monde en proie à la catastrophe, notre petit groupe d'animaux tente de recréer ensemble un semblant de stabilité.

Si l'on fait généralement remonter le genre post apocalyptique à la première moitié du 19e siècle avec les œuvres de Mary Shelley (*Frankenstein*) ou Jules Verne, le genre commence à développer des archétypes qui nous sont familiers lors de l'entre-deux-guerres. En effet, le genre se fait le reflet des grandes peurs qui hantent l'imaginaire collectif des sociétés occidentales. Ainsi le bouleversement et/ou la destruction du monde laissent de la place à l'imagination d'un monde nouveau, qu'il soit terrifiant ou désirable. C'est ce bouleversement radical et souvent brutal qui offre aux auteurs une grande liberté dans l'invention et la description du monde d'après. FLOW se distingue des canons du genre par sa totale absence d'êtres humains. Cependant, le fait que de nombreuses traces de la présence humaine subsistent permet au réalisateur de justifier l'utilisation par des animaux d'une multitude d'artefacts (bateau, objets). De façon plus subtile, FLOW semble parler au travers de ses personnages non-humains, à la manière d'une fable de La Fontaine, d'un modèle possible de

vivre ensemble. Ainsi, le conte post-apocalyptique se rapproche de l'utopie. Le réalisateur nous donne à voir la rationalité et la sagesse de relations d'entraide contraintes par le cataclysme. Et si aucun humain n'est jamais présent à l'écran, c'est peut-être bien des relations humaines qu'il est en fait question en négatif durant tout le film.



Si la critique du progrès et la mise en garde sur les dangers de la technologie sont des thèmes récurrents du genre

post-apocalyptique depuis ses origines, on remarque un tournant dans les années 1960-1970. Les questions de surpopulation, de surconsommation, de pollution, de surexploitation des ressources naturelles traversent les sociétés occidentales, et les auteurs de science-fiction s'emparent pleinement de ces thématiques, accompagnant à leur façon les luttes écologistes naissantes. On constate ainsi une augmentation sensible des œuvres traitant d'accidents techno industriels et d'effondrements environnementaux à partir du début des

années 1970. Par certains aspects, FLOW semble s'inscrire dans cette tradition : la montée des eaux, sans qu'elle soit jamais expliquée, pourrait être un effet secondaire d'activités humaines, elle nous fait penser à une conséquence du réchauffement climatique par exemple. La nature est mise au premier plan dans le film : une nature luxuriante, presque idyllique... disparue sous les eaux. Cet environnement naturel, autrefois lieu de vie des espèces présentes à l'écran, s'amenuise à grande vitesse au fur et à mesure du film qui met en scène cette urgence, cette réduction physique du territoire - lorsque notre petit héros à poil se retrouve acculé par les eaux au sommet d'une structure monumentale par exemple. Cette montée des eaux peut être interprétée de diverses façons. On peut notamment penser à une allégorie de l'artificialisation des sols et de la réduction des espaces naturels par les activités humaines.

A n'en pas douter, FLOW porte un message écologiste, les problématiques liées à l'eau sont nombreuses et l'explication la plus réaliste de la montée des eaux à laquelle on assiste en ce moment partout sur la planète réside dans la fonte des glaces du Groenland ainsi que de la calotte polaire antarctique.

A ton avis, quel peut bien être le phénomène à l'origine de la montée des eaux dans FLOW ?

Si le genre post-apocalyptique a égrainé de nombreuses angoisses et peurs des sociétés contemporaines mettant en scène des guerres mondiales (voir même extraterrestres !) ou encore la menace nucléaire, la pandémie est LA grande peur du 21ème siècle. En témoigne la popularité croissante du zombie (résultant le plus souvent des mutations d'un virus incontrôlable) depuis les années 2000 : films, séries, jeux vidéo, le zombie devient un personnage marquant de la pop-culture.

La fiction post-apocalyptique est donc un récit né de la catastrophe, même si la temporalité de cette catastrophe est différente d'une œuvre à une autre. FLOW nous plonge au cœur même de l'événement alors même, et c'est ce qui fait l'originalité du film, que le monde semble déjà déserté de toute présence humaine. Et cette présence humaine passée est bien sûr matérialisée par de nombreuses ruines...



2. UNE ESTHÉTIQUE DES RUINES

FLOW met en scène un monde abandonné par l'être humain, dans lequel la nature a repris ses droits. Un monde vert, envahi de végétaux dans lequel la présence humaine est seulement suggérée par des bâtiments abandonnés et des cités en ruine. Ici, la pierre est mangée par la mousse et le lierre grimpe sur les façades. Élément archétypale du genre post-apocalyptique, la ruine est un décor de choix surtout exploité dans l'univers du jeu vidéo. Elle autorise en effet de nombreux itinéraires alternatifs et invite à l'exploration.

Le film use d'une esthétique romantique, les ruines se fondent avec grâce dans une nature sauvage et paisible, accueillant le regard du spectateur-voyageur, l'invitant aussi à la rêverie. C'est d'ailleurs l'aspect fragmentaire de la ruine qui autorise cette rêverie. Les ruines permettant de visualiser les vestiges d'un passé et ainsi de s'affranchir d'explications (et, dans FLOW, de paroles). Ces bâtiments abandonnés, muets, nous donnent des indices sur l'avant, sur ce qui a précédé la catastrophe. Étrangement, la tradition architecturale de ces ruines, souvent monumentales, semble emprunter autant à la statuaire antique qu'aux architectures médiévales et aux pagodes asiatiques. Il devient clair que cette civilisation chassée par les eaux appartient, elle aussi, aux mondes de l'imaginaire.

Dans une lecture écologiste du film, la ruine marque également l'arrêt du progrès humain, le moment où l'artificialisation des sols s'arrête.

3. LEVIATHAN, LÉGENDES ET SIGNIFICATION

Si FLOW est peuplé de nombreuses créatures familières, il en est une que vous n'avez jamais observée dans la nature. Une créature marine à l'envergure irréaliste, véritable serpent de mer géant, qui pourtant traverse le film avec une grâce étrange, subtile et discrète.

Vous l'avez peut-être deviné, nous parlons ici ... du léviathan !

Cette créature mythologique occupe une place de premier plan dans le bon déroulement du récit du fait notamment de ses interventions miraculeuses et salvatrices, mais aussi de par la signification symbolique extrêmement importante qu'elle revêt.



Serpent de mer destructeur, on trouve les premières traces du Léviathan chez les phéniciens qui l'utilisent pour représenter une forme de chaos primitif. Il est ensuite mentionné dans l'Ancien Testament, en hébreu Léviathan signifie d'ailleurs "enroulé" ou "tortueux", ce qui explique et fixe sa représentation graphique. On le retrouve souvent représenté dans l'architecture religieuse médiévale. Unanimement décrit comme une créature marine, les marins du Moyen Âge le confondent généralement avec... les baleines et autres cachalots ! D'ailleurs on pourrait à première vue s'y méprendre et confondre le léviathan de FLOW avec une (très) grosse baleine. Mais selon les lieux et les époques, d'autres peuples ont pu en faire des descriptions qui le rapprochent d'autres animaux aquatiques comme le crocodile en Égypte antique. En tout cas, le Léviathan inquiète ! D'autant que sa bouche serait une porte menant directement aux enfers. Considéré comme une créature de l'apocalypse, il se déchainera lors du jugement dernier.

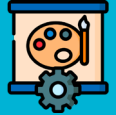
C'est cette présence du léviathan qui nous informe aussi symboliquement sur la nature du cataclysme en cours. Un point de rupture a été atteint, la créature gigantesque vient souligner la dimension totalement hors du commun des événements qui se déroulent sous nos yeux.



Il est intéressant de noter que Gints Zilbalodis utilise son Leviathan comme une carte joker, sauvant, à plusieurs reprises, in extremis notre petit héros d'une fin tragique. En cela, il représente un pouvoir quasi divin, il se démarque d'ailleurs du bestiaire classique par des dimensions colossales. Le léviathan appartient définitivement à l'univers du merveilleux et

tranche par sa présence irréaliste dans la description naturaliste des espèces présentes dans le film. Son agonie à la fin du récit semble signifier un retour à la normale. Cependant une petite surprise attend les spectateurs à la fin du générique, le léviathan réapparaît nageant dans l'océan. Ce très court plan, en forme de clin d'œil, confirme la dimension surnaturelle de la créature et questionne le spectateur sur l'issue réelle de cette histoire. L'eau est-elle revenue ? Notre petit équipage bigarré a-t-il survécu à cette nouvelle catastrophe ? Autant de questions qui restent en suspens et dérivent doucement dans le clapot d'un océan désormais infini.

ATELIER : DESSINE UN MONSTRE APOCALYPTIQUE !



Tout comme le léviathan, tu peux toi aussi dessiner ton propre monstre mythologique ! Pour cela, tu peux t'inspirer de nombreuses créatures dans la littérature antique ou dans les récits bibliques. N'hésite pas à définir son habitat naturel (airs, fonds marins, forêts) et ses pouvoirs spéciaux ! Et encore plus important : trouve une signification symbolique à cette créature, représente-t-elle plutôt la destruction ? Ou le renouveau ?



4. LE BATEAU, UN PERSONNAGE À PART ENTIÈRE

Dans le film FLOW, le bateau est quasiment un personnage à part entière, il revêt une importante charge symbolique, onirique et spirituelle à la fois. Véhicule privilégié des âmes errantes, le bateau (et son conducteur, le passeur) occupe une place importante dans de nombreuses mythologies. On pense à Charon qui dans la mythologie grecque fait traverser aux défunts le fleuve Styx, faisant le lien entre le monde des vivants et celui des morts. Les morts doivent d'ailleurs payer leur traversée à Charon, c'est pour cela que les grecs anciens étaient enterrés avec une pièce dans la bouche. Et ne croyez pas que la traversée était de tout repos pour nos pauvres défunts, ils devaient en plus ramer sous le regard sévère de Charon qui se contentait de diriger l'embarcation.

En Egypte antique, c'est à bord des mandjet et mesektet, deux barques, que voyage le dieu Rê entre le jour, monde des vivants, et la nuit, royaume des morts.

Ainsi le bateau accompagne lui aussi le passage d'un monde à un autre, d'un avant à un après la catastrophe.

Dans le film, le frêle esquif, seul refuge offrant protection aux animaux naufragés, est un lieu de rencontre et d'expérimentations, où les espèces vont devoir cohabiter pour survivre. À bord de l'embarcation, chaque animal a sa fonction : l'oiseau dirige le gouvernail, le lémurien devient rapidement la vigie attirée, le capybara sera le nourricier et le chat noir fait le lien entre toutes ces espèces tandis que les chiens se font docilement à leur rôle de mousses. Le bateau devient aussi le fil conducteur du récit, emmenant nos personnages à travers les paysages en forme de niveaux de jeu vidéo, où seuls des vestiges de la civilisation humaine persistent. Tel un oasis, il offre des moments de repos à nos animaux qui y profitent d'un peu d'ombre et d'une relative stabilité dans le chaos ambiant.

Il n'est pas non plus sans rappeler l'arche de Noé, qui, d'après la Bible, est un navire construit sur l'ordre de Dieu afin de sauver Noé, sa famille ainsi qu'un couple de toutes les espèces animales pour les sauver du Déluge sur le point d'advenir. Dans FLOW, l'arche devient alors un asile pour les espèces et leur permet de survivre à la montée des eaux.

 *Dessine ton propre bateau : quelles espèces voudrais-tu sauver d'un déluge ?*



IV. UNE FABLE NATURALISTE (CYCLES 2 ET 3)

1. DES ANIMAUX NON-ANTHROPOMORPHE : LE NATURALISME (CYCLE 3)

Dans FLOW, ce qui surprend en premier lieu, c'est le parti pris : créer des animaux naturalistes. Loin de l'anthropomorphisme cher à Disney et de ses animaux dotés de paroles aux comportements humains, FLOW met en scène des animaux hyper réalistes : le chat miaule et se prélassait au soleil ; le chien remue la queue quand il est content, il vit en meute ; le capybara dort énormément ; le lémurien est territorial ; les oiseaux mâles sont dominants etc. Le film s'inspire de la nature dans toute sa complexité et parfois même dans une forme de crudité. Flirtant avec les limites du film animalier documentaire, le film s'inscrit très clairement dans une esthétique naturaliste. En effet, ici, c'est la nature sauvage et les animaux dans leur description la plus pure qui crèvent l'écran et créent le récit.

Qu'entend-on par Naturalisme ?

Le Naturalisme est un mouvement artistique émergeant dans la deuxième partie du XIXe siècle, ayant pour objectif de représenter la nature telle qu'elle est, sans aucune exagération ni scénographie. Issu du courant Réaliste et en opposition au romantisme, il en adopte les techniques tout en se focalisant sur une représentation authentique et non scénarisée de la nature. Le Naturalisme relègue l'homme au second plan, ce sont la nature et l'animal qui occupent le devant de la scène.



Expliquer l'anthropomorphisme aux élèves (cycle 2)



L'anthropomorphisme est un procédé consistant à attribuer des sentiments, des passions, des actes et des traits de caractères humains à ce qui ne l'est pas (objet et animaux par exemple). Des fables de la Fontaine à Wall-E, l'anthropomorphisme est couramment utilisé dans la fiction pour aborder des thématiques sociales controversées par exemple, mais également pour faciliter l'identification du spectateur à un personnage non humain. Walt Disney avait bien mesuré toute la puissance de ce procédé en créant son personnage mythique : Mickey, une souris qui parle et marche sur ses deux pattes.

En outre, cette approche artistique trouve son utilité dans le fait de rendre les dessins expressifs plutôt que réalistes. Avec FLOW, le réalisateur parvient à allier réalisme et sensibilité pour doter ses personnages d'une vaste palette d'émotions, jouant avec les frontières de l'anthropomorphisme.

ATELIER : CRÉER UN DESSIN RÉALISTE D'UN CHAT PUIS À CÔTÉ UN CHAT ANTHROPOMORPHIQUE ET LES COMPARER !

*Quelle attitude adopte le chat réaliste / quelle est sa posture / son comportement ?
Quelle émotion a le chat anthropomorphe / Est-ce qu'il porte des habits etc ?*



2. UN RÉCIT SANS DIALOGUE (CYCLE 2 ET 3)

Interroger les élèves : pourquoi le film est sans dialogue ?

Qu'est-ce que cela apporte au récit ?

Connaissent-ils d'autres films sans dialogue ?

Si le film est sans dialogue, c'est avant tout pour être au plus proche de la nature. Les animaux ne parlent pas dans la réalité ! Pour autant, le film est loin d'être muet. La musique joue un rôle prépondérant dans le récit, elle crée une atmosphère singulière : tour à tour le spectateur oscille entre des moments d'extase, de peur et de joie. La musique entraîne l'image et l'action se dessine, par exemple au début du film, où au loin, on entend des bruits d'eau, on devine alors qu'un cataclysme est en train d'arriver.

Les bruitages quant à eux sont aussi très importants : si les animaux ne parlent pas, ils sont tout de même dotés de capacité cognitive : ils miaulent / aboient / sifflent / grognent / crient. Une palette d'émotions qui permet de donner aux animaux une humanité. Dans FLOW, le réalisateur donne une grande importance au son extra-diégétique. Il accentue les émotions des personnages, nous plonge dans une atmosphère à la fois tendue et poétique.

Demandez aux enfants de repérer les passages où la musique nous semble mélancolique / inquiétante / mystique ?



3. SYMBOLIQUE DU CHAT NOIR (CYCLE 2 ET 3)

Dans FLOW, le personnage principal est sans aucun doute le chat noir. Mais connaissez-vous sa signification ?

Le chat noir a toujours été associé à des mythes et des croyances, bien plus que le chien. Son air mystérieux, ses yeux capables de voir dans le noir, son allure furtive et silencieuse, son association à la magie et la sorcellerie ont fait de lui un être tantôt admiré, tantôt craint, voire pourchassé suivant les époques et les cultures.

À l'époque de l'Égypte antique (2000 avant J-C), le chat était vénéré par les égyptiens. Il était considéré comme un protecteur, il était considéré comme l'incarnation de Bastet, déesses à tête de chat, protectrice des mauvais esprits et des maladies. Dans l'Égypte Antique, les chats avaient le droit à leur sépulture et étaient momifiés, au même titre que les hommes.

Au Japon, le chat est synonyme de porte-bonheur. En témoigne cette petite figurine que l'on croise souvent dans les restaurants japonais : un petit chat doré, aux oreilles rouges et à la patte relevée, le Maneki-neko. Il est censé apporter la prospérité et la chance. On dit que si sa patte droite est levée, elle favorise l'argent, tandis que la gauche favorise l'amitié.

Mais durant le Moyen Âge, le chat noir avait mauvaise réputation ! En Europe, il fut très vite associé au diable et aux sorcières avec qui il partageait magie noire et sortilèges... On disait que croiser un chat noir le premier jour de l'année entraînait un an de malheur.

Il existe tout de même quelques croyances plus joyeuses autour du chat noir. Les Celtes le considéraient comme un porte-bonheur et quiconque tuait un chat encourait 17 ans de malheur !

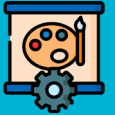
On dit aussi que les chats auraient... 9 vies ! Le savais-tu ? Les origines de cette croyance restent encore incertaines, on l'attribue aux Égyptiens ou aux Hindous. Selon les Égyptiens, les chats possédaient des pouvoirs divins comme l'immortalité... leur capacité à survivre à des chutes de plusieurs mètres a sans doute participé à la création de ces légendes !

Dans FLOW, notre chat noir a sûrement plusieurs significations : dans les premières images du film, on l'aperçoit flânant dans un jardin rempli de statuettes de chat, comme s'il était vénéré et admiré. En témoigne également la monumentale statue de chat qui surplombe le paysage et devient d'ailleurs le dernier refuge terrestre de notre petit héros. Dans le film, le chat noir est plutôt synonyme de chance, puisqu'il se sort de n'importe quelle situation, chute, noyade, vol plané, et semble être la mascotte d'un drôle de groupe de survivants. Pour autant, le chat noir est aussi un présage de malheur, et dès le début du film, c'est bien une catastrophe naturelle qui envahit le paysage.

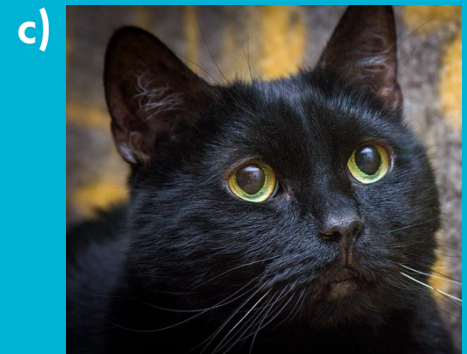
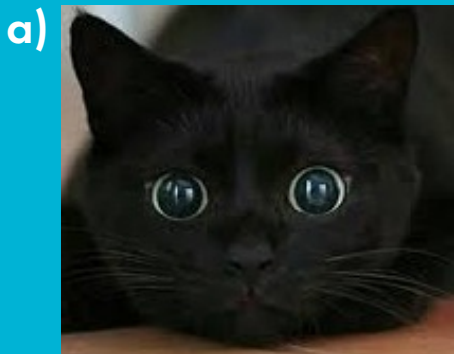
4. LES ÉMOTIONS DU CHAT : LE COMPRENDRE (CYCLE 2)

Le chat de FLOW est présenté comme le personnage principal au sein du groupe d'animaux rescapés. On le retrouve tout le long du film comme guidant le groupe et le récit, traversant par là-même une grande variété de situations. Le chat s'exprime en grande majorité par ses mouvements corporels et ses postures. Cependant, cette apparente simplicité de la mise en scène physique du personnage permet une totale identification du spectateur et une compréhension aisée des enjeux du film et des émotions qui traversent son héros.

ATELIER : DISCERNER LES ÉMOTIONS DU CHAT



Saurez-vous reconnaître ses émotions ?



a) le chat est joueur, il a les pupilles rondes !

b) le chat est apaisé et détendu, ses yeux sont mi-clos, ses moustaches sont abaissées, ses oreilles sont penchées vers l'avant.

c) le chat a l'air confus ou triste : parfois, le chat ne sait pas vraiment ce qu'il ressent par rapport à une situation ou à un environnement.

d) le chat heureux tient ses oreilles droites, vers le haut. Il peut cligner des yeux ou les tenir mi-clos. Ses moustaches se relâchent et se détendent et il peut se mettre à ronronner.

e) le chat a l'air agressif et en colère, le chat couche ses oreilles et redresse ses moustaches