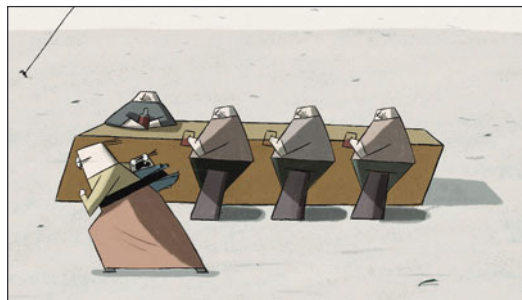


## Fiche technique

Film animé de Robert Loebel  
Allemagne - 2013 - 4 min

Production : Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW) Hamburg / Robert Loebel  
Adresse : Berliner Tor 5, 20099 Hamburg, Allemagne  
Téléphone : +49 (0) 163/9106901  
Courriel : [mail@robertloebel.com](mailto:mail@robertloebel.com)  
Site web : [www.haw-hamburg.de](http://www.haw-hamburg.de)



## Générique

Scénario : Robert Loebel  
Son : David Kamp  
Montage : Robert Loebel

## Synopsis

Il s'agit d'un court film d'animation à propos de la vie routinière des habitants d'un pays venteux.

## Prix en festivals

Prix de la fondation Defa, Mention Spéciale en compétition officielle - Festival du Film de Dresde, Allemagne.  
Mention spéciale, jeune animation - Festival international du film d'animation de Stuttgart, Allemagne.  
Distinction spéciale - Festival international du dessin animé et de l'animation de Séoul, Corée du Sud.  
Mention spéciale - Supertoons, Sibenik, Croatie.  
Mention spéciale, catégorie film d'études - 9<sup>e</sup> festival international du film animé, Varna, Bulgarie.  
Prix spécial - Animax Skopje, Macédoine.  
Mention spéciale - Expotoons, Chili.  
Prix « Veliki Brcko » - PSSST! Festival du film muet, Zagreb, Croatie.  
Prix du meilleur film d'animation, Film de l'année - Festival international du film étudiant de Cambridge, Grande - Bretagne.  
Prix du meilleur court métrage étudiant - Anima, Bruxelles, Belgique.  
Grand prix Europe, Prix du film d'études - Festival du Film d'Animation de Hollande.  
Meilleur court métrage - Festival international du film d'environnement de Paris.  
Grand prix international du jury - Festival Ciné-court animé de Roanne.

## Le réalisateur

Robert Löbel est originaire d'Allemagne et a étudié l'illustration et la conception graphique à la HAW de Hamburg (Haute école pour les sciences appliquées). **Wind** est son film de fin d'études.

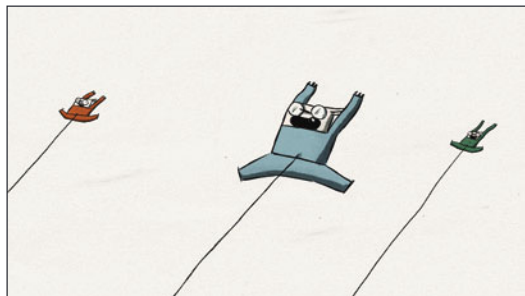
## Entretien avec le réalisateur

« Détruire le système et s'adapter à la vie dans **Wind** de Robert Löbel » par MarBelle (6.01.2014)  
(source : <http://www.directorsnotes.com/2014/01/06/robert-lobel-wind/>)

« Inspiré par les modes de vie ingénieux des personnes les plus pauvres du monde et leur capacité à s'adapter, à travailler et à élever des familles dans des environnements impossibles, le réalisateur Robert Löbel a conçu et créé **Wind**, un des récits animés les plus remarquables de 2013. Après avoir observé les habitants de ce magnifique et mystérieux film s'occuper de leurs affaires dans ce monde tumultueux, avec un sourire suggérant une résolution déterminée, nous invitons Robert à partager son processus de production avec nous. »

## Wind est votre projet de fin d'études à l'école HAW de Hambourg, section design, où vous avez étudié l'illustration et la conception graphique. Comment vous êtes-vous intéressé à l'animation ?

Je pense que j'ai toujours voulu être un animateur. Je me souviens quand j'étais enfant, je regardais souvent des séries télévisées animées. Je suis né en RDA, où il y avait un institut de cinéma traditionnel, la Defa. Ils faisaient beaucoup de magnifiques films d'animation avec des marionnettes ou dessinés à la main. Je me souviens de la dernière chose que je pouvais regarder avant que mes parents ne me mettent au lit. C'était **Le Marchand de sable** (pas la version de Neil Gaiman mais celle pour enfants de RDA). Tous les jours j'étais tout excité de regarder ces épisodes. Après avoir regardé **Le Marchand de Sable**, les enfants ont de la "poudre de sommeil" dans les yeux et doivent s'endormir. Enfant, j'y croyais.



Un autre excellent souvenir a été la série hongroise **Les Fantastiques aventures d'Adolar**, que j'adore toujours autant aujourd'hui. Le dessin était super et complètement imaginaire. Plus tard, bien sûr, il y a eu les films de Disney et les séries classiques des années 1990. J'avais 8 ans quand j'ai vu **Aladdin** au cinéma et 10 ans pour **Le Roi Lion**. Tous ces films ont fait partie de mon éducation je pense. Après l'école, j'ai essayé de postuler pour un stage dans un studio où travaillait un ancien animateur de la Defa mais malheureusement je n'ai pas été pris. Mes dessins n'étaient pas assez bons. Alors j'ai pensé que je devais étudier quelque chose qui me permettrait d'améliorer mon travail. De nos jours, même après avoir appris le travail que représente l'animation, j'y suis heureusement accro.

## J'ai vu des critiques comparer Wind à d'autres films de grand vent. Quelles ont été les sources réelles d'inspiration derrière le monde très riche de votre film ?

En 2011 j'ai rendu visite à ma copine à l'université. Elle étudiait l'architecture et j'ai assisté à un de ses cours. Il portait sur les camps informels et ce que l'architecture pouvait faire pour aider ces gens. Le professeur a montré des photos et raconté des histoires d'expériences personnelles. Il parlait de leur vie quotidienne et comment ils réussissent à survivre dans les endroits les plus improbables et les plus pauvres. Par exemple, il y avait une famille qui avait construit une maison dans la réserve centrale d'une autoroute, parce qu'ils savaient qu'un jour le gouvernement viendrait pour les déplacer. C'était leur seule option pour trouver un endroit légal où vivre. Il y a aussi les toits des maisons en Chine ou les maisons en cartons juste à côté des voies de chemins de fer, les maisons sur l'eau et ainsi de suite... C'était la première chose que j'avais en tête.

Après l'inspiration de ce premier thème, fin 2011 il y a eu le mouvement « Occupy Wall Street » et toutes ces critiques du système actuel. Dans notre appartement partagé à Berlin, nous avons de longues discussions autour du petit-déjeuner dominicale à propos de ce mouvement et de ses revendications. Au bout du compte, j'ai pensé que ce serait bien si je pouvais détruire le système pour mon projet de film de fin d'études. Ces deux idées m'ont trotté dans la tête un long moment - d'un côté la chute d'un système, de l'autre, les gens qui apprennent à vivre dans des environnements difficiles. Généralement je cherchais l'inspiration dans des films d'animation avec un conflit fort mais simple. Mes films préférés de tous les temps sont par exemple **Au bout du monde** de Konstantin Bronzit, **La Maison en Petits Cubes** de Kunia Kato, **The Village** de Mark Baker et une série télévisée française, **Les Shadoks**. Leur point commun est basé sur un conflit fort naturel dans lequel des personnages ont une vie quotidienne qui donne l'impression que ce conflit est normal. Ils ont appris à vivre avec, d'une certaine manière.

Donc pour moi, la question était : comment puis-je construire un système abstrait naturel que je pourrais interrompre pour un moment ? La première chose qui m'est venue à l'esprit était le vent. Le vent est naturel et le système visuel parfait. On ne peut pas le voir, pas le toucher mais c'est difficile de vivre avec. Une autre raison qui m'a fait choisir le vent était peut-être que j'ai étudié dans le nord de l'Allemagne près de la mer. Certains de mes amis s'étaient déjà adaptés au vent pour des sports nautiques par exemple.

En terme de design, je voulais garder les personnages aussi simples que possible. L'aspect dur et rude des personnages colle avec la vie dure qu'ils ont et cela a été facile à animer. C'était ma première grosse animation en 2D donc j'étais suffisamment effrayé par certaines scènes. Je me demandais combien de temps cela mettrait pour tout animer. Je n'avais qu'un temps limité, le délai de rendu était la partie la plus effrayante.

Pendant ma tournée en festivals, certains invités m'ont parlé du film *Wind along the coast* de Ivan Maximov. Je n'avais jamais entendu parler de ce film auparavant. J'ai beaucoup aimé mais j'ai pensé « Ok, quelqu'un a fait un film d'animation sur le vent avant moi, je ne peux pas faire quelque chose de totalement nouveau. » Mais dans le film de Maximov, il y a beaucoup de vent mais l'idée principale est différente, donc je n'ai pas renoncé. Après avoir mis *Wind* en ligne, 90 pour-cents des gens l'ont aimé, c'était génial. Mais bien-sûr il y a encore des gens pour dire qu'il s'agit d'une copie. J'ai entendu le nom de Maximov tellement de fois que je l'ai contacté pour lui expliquer ma situation. Nous avons parlé brièvement, c'était très sympa.

### **Comment avez-vous conçu les saynètes variées que nous voyons dans le film ? Y a-t-il d'autres personnages ou situations qui ont été supprimés ?**

J'ai fait un carnet de croquis plein d'idées autour de la vie quotidienne et j'ai essayé de trouver des activités « venteuses » positives et profitables pour les gens. Le vent devrait être une bonne chose pour eux, l'audience ne devrait pas trop penser au mauvais côté de la situation. L'objectif principal était de capturer un échantillon de la population. Donc dans mes croquis j'avais des scènes avec plus d'enfants, par exemple des enfants qui jouaient sur toboggan dans la direction opposée donc ils remontaient le toboggan. Ou une femme enceinte qui donne naissance à un bébé qui s'envole dans le vent et atterrit sur un gros matelas. Une autre idée était un grand sweat qui, quand les personnages ouvrent les bras, marche comme une voile et ils peuvent voler les bras ouverts. J'avais aussi un monument du vent qui s'effondrait à la fin mais la blague tombait à plat selon moi.

### **Pourriez-vous nous guider à travers le processus de production de *Wind* ? Comment avez-vous travaillé avec Jochen Weidner pour terminer la production ?**

Après le processus de conceptualisation et les propositions de croquis, j'ai commencé à créer les cadres stylistiques sur l'aspect du film. C'était mieux de ne pas utiliser de maisons donc j'ai essayé de créer un environnement désert. Les couleurs devaient être un peu marrons et grises et correspondre aux alentours sales. J'ai animé pour la première fois en TV Paint avec un crayon brosse et colorisé avec Photoshop parce que c'était plus facile pour moi de créer mes propres brosses. Après avoir animé chaque scène, j'ai fait la majorité du compositing avec After Effects. Je pouvais facilement faire une boucle avec chaque personnage et fixer le début et la fin des cycles de marches ou des bébés volants. La seule chose qui a pris un peu plus de temps, c'était l'apparence du vent. Au début, il devait avoir l'air d'être dessiné. Ensuite, je voulais créer le vent plus comme une forme incidente. Jochen m'a dit que ce serait beaucoup plus facile avec un système d'exploitation particulier et quelques effets spécifiques dans After Effects. Jochen est un spécialiste d'After Effects, c'était donc génial qu'il accepte de m'aider.



### **David Kamp est un nom devenu synonyme des meilleurs films d'animation de ces dernières années. Comment avez-vous travaillé ensemble sur le son de *Wind* ? Est-ce que ça a toujours été envisagé comme un morceau de musique libre ?**

Je connais le travail d'ingénieur du son de David depuis longtemps. J'en ai pris connaissance pendant mes études. J'avais un boulot d'étudiant dans un magasin de fromage à Hambourg. Parfois j'attendais jusqu'à trois heures que des clients arrivent donc j'en profitais pour regarder les nouveautés sur Vimeo. David apparaissait dans un tiers des vidéos cool de Vimeo. Donc David était bien entendu un de mes ingénieurs du son préféré et j'ai pensé que ce serait génial s'il pouvait faire le son d'un de mes films. Avant mon film de fin d'études, j'ai fait un stage dans un studio d'effets spéciaux à Berlin. Pendant ce temps, je suis allé dans des festivals comme Pictoplasma ou de Faux Images sur des rencontres autour de l'animation. Et le monde est petit donc nous nous y sommes rencontrés.

Dans mon processus de pré-production pour *Wind*, j'ai fait un storyboard qui à la fin ressemblait à une BD colorée de *Wind*. J'ai envoyé ce storyboard à David. Après trois jours à me ronger les ongles, il m'a dit qu'il aimait et qu'il acceptait de faire le son du film.

Je pense que la musique dans l'animation est géniale mais pour ce film en particulier, ça n'a jamais été une option. Le vent est le personnage principal du film. Depuis le début nous voulions tous les deux un bruit intense de vent ! J'aime vraiment beaucoup quand la machine s'arrête et que tout est silencieux, c'est un contraste intéressant.

### **Wind a eu beaucoup de succès en festival avant sa première en ligne, comment avez-vous décidé du timing pour la sortie du film en ligne ?**

Chaque fois que mon film a été sélectionné pour des festivals, j'ai repoussé la date de l'Avant-Première en ligne. J'ai aussi pensé qu'il ne serait peut-être pas sélectionné en festival s'il était déjà en ligne. C'était ma première expérience dans des festivals internationaux. Maintenant je sais que se rendre dans des festivals est le meilleur moyen de rencontrer d'autres réalisateurs. On a une super vision à l'intérieur du status quo de l'animation. La première en festival était à Pictoplasma à Berlin en avril 2013. Maintenant, après 8 mois de voyage, est venu le moment idéal de le mettre en ligne. C'est aussi une façon de m'éclaircir les idées pour mon prochain film, j'ai vu mon film 10 000 fois environ ! J'ai fait presque tous les festivals pour *Wind*, j'ai envie de faire quelque chose de nouveau à présent.

### **Avec 608 000 vues et 7 000 qui ont aimé, le film est un succès évident. Que peut-on attendre de vous dans le futur ?**

Je réfléchis à un nouveau concept pour un projet personnel. Rien n'est décidé encore mais je veux définitivement retourner sur la route des festivals en 2015 – je croise les doigts. Je travaille aussi sur l'animation du film d'un ami en ce moment. C'est une très belle histoire qui sortira je l'espère au printemps 2016.

## **Analyse du film**

Le film montre comment des personnages inventent des moyens de vivre dans un contexte de vent permanent et leur capacité d'adaptation. Il est construit sur des effets comiques, les situations font rire en même temps qu'elles suscitent des questionnements et même de l'inquiétude.

Le récit se déroule en trois phases de longueur inégale : la quotidien de ces individus dans un environnement difficile, l'origine du vent, la vie sans le vent avant qu'il ne reprenne...

Le graphisme simple, le fond majoritairement gris ou beige, les quelques couleurs éteintes (gris, noir, bleu, vert, beige, marron, jaune, bordeaux) confèrent au film un sentiment d'étrangeté. Le réalisateur a décidé de faire se dérouler l'action de son film en extérieur, dans un décor complètement désolé, sans aucune construction. Toutes les situations en sont d'autant plus étranges et absurdes mais en même temps c'est au moment où le vent s'arrête que l'on comprend à quel point ces habitants se sont adaptés à leur environnement : l'homme aux chapeaux en empile plusieurs, les bébés tombent, la douche coule normalement et l'homme se retrouve à quelques mètres et ne peut plus se laver... Tout est conçu pour que la vie avec



le vent soit la plus normale possible et quand il n'y en a plus, c'est alors que la vie devient compliquée pour ces individus.

Un autre élément essentiel du film est le bruit du vent que l'on entend tout au long du film sauf lorsqu'il s'arrête, ce qui était une volonté du réalisateur. L'absence de bruit est d'autant plus marquante et remarquée qu'elle était omniprésente avant. Il y a d'autres bruits dans le film (claquement de ciseaux, balles de ping-pong, bruits émis par le chien, pleurs et gazouillis d'enfant, sifflement d'un personnage) mais ils sont comme atténués, comme lorsqu'on entend du bruit à travers le vent, ce bruit qui prend le

dessus sur tout, comme une force que l'on ne peut pas contrer mais à laquelle on doit s'adapter, ce qu'ont fait ces personnages.

## Pistes de réflexion

- Est-ce notre environnement qui nous façonne et induit notre façon de vivre ?
- Sont-ce les êtres humains qui font leur environnement et par conséquent celui de tous les êtres vivants ?
- Le bruit du vent qui souffle en continu sur le spectateur influence-t-il sa perception du film, sa longueur, son plaisir ?

## Pistes d'animation

### Questions

- Qu'est-ce qui fait rire, qu'est-ce qui inquiète ?
- Quels aspects de la vie quotidienne sont transformés par le vent ?
- Quels sont les mécanismes d'adaptation mis en place par les personnages ?
- Quels liens, quelles ressemblances et quelles différences avec nos modes de vie ?
- Quels sont les mécanismes de production du vent ?
- Autres conditions extrêmes ?

### Animation

- Regarder des images de tornades, de réacteurs.
- Comment produire du vent ?
- En courant... En laissant se dégonfler un ballon de baudruche...
- Force du vent en passant la main par le fenêtre lorsqu'un véhicule se déplace.
- Observer les effets du vent à l'aide d'un ventilateur, d'un sèche-cheveux.
- Expérimenter le dessin ligne : effet minimaliste.

## Pour aller plus loin

- Wind along the coast* de Ivan Maximov (2003)
- Au bout du monde* de Konstantin Bronzit (1999)
- La Maison en Petits Cubes* de Kunia Kato (2008)
- The Village* de Mark Baker (1993)
- Le Vent* de Victor Sjöström (1928)
- La Femme des sables* Hiroshi Teshigahara (1964)

