



Wonderful days

de Kim Moon-Saeng

Fiche technique

Corée - 2003 - 1h27

Réalisateur :
Kim Moon-Saeng

Scénario :
Kim Moon-Saeng
Park Jun-yong.

Direction artistique :
Yoon-cheol Jung
Suk-Young Lee

Montage :
Michael McCusker

Musique :
Jaell Sim, Il Won

Effets spéciaux :
Sung-Ho Hong
B n B Animation,
Independence Inc.

Effets visuels :
Young-Min Park

Animation :
Yeong-ki Yoon



Résumé

En 2142, la civilisation a été détruite par la guerre et la pollution mais les survivants qui maîtrisaient la technologie ont construit une ville où la nature est restituée : Ecoban. La seule énergie d'Ecoban provient de la pollution. Les habitants d'Ecoban envisagent de détruire ceux de Marr pour emmagasiner encore plus de produits polluants. Un seul homme se dresse contre Ecoban : il veut juste retrouver le bleu du ciel ! ...

Critique

Ce manga n'a rien d'innocent. C'est une charge politique condamnant la politique de productivisme des pays occidentaux et alertant des menaces environnementales qui pèsent sur notre monde. L'un des meilleurs films d'animation de ces derniers mois se présente aussi comme un film d'action, flirtant avec l'inévitable **Blade Runner** (Ridley Scott a installé pour longtemps l'esthétique de référence dans le domaine futuriste). Dans ce monde au

L E F R A N C E

www.abc-lefrance.com

matérialisme exacerbé, à l'égoïsme des nantis, à l'humanisme méprisé, la seule séquence d'ouverture nous permet de comprendre d'emblée ce rapport déséquilibré qui sous-tendra tout le film. Pourtant **Wonderful Days** n'est pas un simple pamphlet "pro protocole de Kyoto".

Si le discours est intelligent, on est davantage bluffé par la richesse visuelle mélangeant séquences de jeu vidéo (notamment en utilisant une caméra subjective, plan assez rare dans le cartoon), des décors somptueux (notamment cette réplique du Musée Guggenheim, avec œuvres d'art incluses), et un mélange des styles qui ne heurtent jamais. On pourrait parfois croire que les personnages s'animent dans des décors réels. Comme un mix de vitraux de la Renaissance et d'un manga du XXIème siècle.

On pourra toujours pinailler sur le manque d'originalité de l'histoire très shakespearienne (trahisons, jalousies, spectres), où un rebelle joue les virus dans la belle mécanique bien prévue (un Linux dans le monde Bill Gates, si vous préférez). Toujours ce fantasme du messie, modeste mais attendu. La surdose de sécurité ne suffit pas : il y a toujours un malin pour s'infiltrer. Dans cette parabole pessimiste du monde moderne, entre plateformes polluantes et éoliennes en panne, l'auteur insuffle quelques moments de poésie, pas forcément optimiste. Les cauchemars ne forment pas simplement le passé. C'est la réalité qui les hante. **Wonderful days** n'est pas complexe mais n'a rien de simple. Multipliant les références au cinéma (de Buñuel au cinéma russe), il pompe partout (du jeu vidéo à Hollywood), en n'évitant pas, quelques fois, la sortie de route (frôlant le pastiche). En voulant écrire un vrai film, il bloque face à l'émotion (les limites de l'animation) tout en ne se libérant pas forcément du cadre rationnel imposé par le cinéma.

Mais le dynamisme du film - l'action

comme les relations humaines aidant -, la beauté sidérante de certaines séquences, le trip réel du scénario, donnent à ce manga l'allure d'un film de SF dynamité. La mise en scène est étudiée. Pas seulement stylisée. (...)

Vincy
www.ecrannoir.fr

Les visages, masques gracieux zébrés de mèches folles, appartiennent à l'univers du manga. Les décors en trois dimensions, époustouflants, s'étendent plutôt sur les terres sombres de la SF occidentale, tendance **Métal Hurlant** : immensités désolées, chaos de rouille postapocalyptique contre ville-lumière cristalline. Kim Moon-saeng embrasse passionnément toutes les influences pour ce dessin animé futuriste et mélancolique, plutôt destiné aux adultes. Primé au festival de Gérardmer, il est le film d'animation le plus coûteux jamais réalisé en Corée.

(...) C'est dans cette fable écolo, parabole (trop ?) limpide sur les déséquilibres contemporains, que Moon-saeng installe un mystérieux drame sentimental, dessine un triangle amoureux farouchement, résolument romantique : Jay, femme flic rêveuse et grave ; Simon, son supérieur, et Shua, le beau rebelle. A l'image du spectaculaire « musée » d'Ecoban, où Jay et Shua s'affrontent, entre un vitrail et un tableau de Klimt, le film déploie nombre de richesses. Les prouesses techniques (mélange d'animation traditionnelle, d'images de synthèse satinées et de prises de vues réelles) donnent le vertige : celui des profondeurs et du rêve... Le songe est un peu hypnotique, il fait du spectateur un rêveur, penché sur l'épaule des personnages, attentif à leurs douleurs muettes, à leurs passions héroïques. Mais le film fait aussi la part belle à l'aventure, déchirant de longs plans

contemplatifs, d'accès de violence d'une frénésie chorégraphique. Suivant ce rythme, **Wonderful Days** nous enivre et s'enivre, jusqu'à l'apothéose, lacrymale et échevelée.

Cécile Mury
Télérama n° 2840 - 19 juin 2004

Les lendemains ne chanteront pas. Ils seront perpétuellement pluvieux et la pollution empêchera de voir le soleil et le bleu du ciel. **Wonderful Days** imagine ainsi un futur catastrophique et totalitaire, un monde de la grisaille météorologique éternelle où une minorité de nantis imposerait sa loi à une majorité de déshérités.

Sur ce schéma d'une anticipation pessimiste, conforme à nombre de contre-utopies totalitaires de la science-fiction littéraire et cinématographique depuis, au moins, le **Metropolis** de Fritz Lang, le film de Kim Moon-saeng entremêle diverses thématiques, mélange le divertissement juvénile à la réflexion philosophique, à moins que ce ne soit l'inverse. Car **Wonderful Days** frappe le spectateur par la manière dont un humour enfantin, essentiellement produit par divers personnages secondaires et caricaturaux, voisine avec une gravité messianique et sentimentale.

(...) Le sentiment donné par le film d'un collage d'éléments hétérogènes est aussi une conséquence de la façon dont, avec talent, le graphisme y souligne la radicale séparation de l'humain et de ce qui l'écrase. **Wonderful Days** est d'abord impressionnant par la beauté cruelle de son univers de machines, de tuyaux, de plates-formes de forages, de métal et de béton.

Il l'est également par la complexité d'un récit au cours duquel il est fréquent que l'on perde pied avant de se rendre compte qu'il fonctionne sur des bases simples. Moins que de l'accomplisse-

ment d'un amour prédestiné, et surtout du désir que se réalisent les rêves de l'enfance (ici, voir le bleu du ciel), c'est de la trouble identité de l'autre avec soi-même dont parle, in fine, **Wonderful Days**. En retrouvant Jay, Shua affronte aussi Simon, son ennemi juré.

La leçon du film, telle que les péripéties la dessinent, c'est finalement la manière dont les personnages prennent conscience que leur adversaire peut être semblable à eux-mêmes. **Wonderful Days** est une histoire de frères ennemis. De là à voir dans le film une métaphore de la situation géopolitique de la Corée...

Jean-François Rauger
Le Monde - 16 juin 2004

L'avis de la presse

Première - Christophe Narbonne

Ce premier long métrage, mélange de 2D, de 3D et de maquettes, est une éblouissante démonstration de la virtuosité de Kim Moon-Saeng.

Aden - Philippe Piazza

Le résultat est d'une beauté plus fascinante que l'intrigue où se mêlent amour, dépit, réflexions écologiques et faits d'armes désespérés.

Le Figaro - La Rédaction

Un film d'animation qui mêle décors 3D et personnages 2D avec brio, même si on est dans le déjà vu.

Le Monde - Jean-François Rauger

Le sentiment donné par le film d'un collage d'éléments hétérogènes est aussi une conséquence de la façon dont, avec talent, le graphisme y souligne la radicale séparation de l'humain et de ce qui l'écrase. **Wonderful Days** est d'abord impressionnant par la beauté cruelle de

son univers de machines, de tuyaux, de plates-formes de forages, de métal et de béton.

Studio - Thierry Cheze

La précision des détails plonge le spectateur au coeur de l'action, et l'univers visuel, qui rappelle aussi bien **Métal hurlant** que les créations de Gaudi, est un délice de chaque instant. Sans compter une bande originale très éloignée des canons du genre, et dont les douces mélodies renforcent l'aspect crépusculaire de cette oeuvre.

Ciné Obs - Bijan Anquetil

Wonderful days atteint parfois, visuellement, l'état de grâce. On regrette d'autant plus l'absence de surprise d'un scénario qui ne permet pas aux personnages de prendre toute leur ampleur.

Libération - Didier Peron

Wonderful Days est une copie conforme des mangas japonais, et on ne sait pas, du coup, quel est l'apport d'une éventuelle korean touch, tant les personnages, les décors, l'intrigue, paraissent proches d'oeuvres en provenance de Tokyo.

A voir à Lire - Romain Le Vern

On est impressionnés par la fluidité de l'ensemble mais le manque d'originalité d'une intrigue aux influences trop évidentes (...) empêche le film de sortir du rang. Accessoirement, les ressorts sont convenus et la conclusion, sans surprise.

Chronic'art - Vincent Montagnana

Wonderful days (...) se vautre avec complaisance dans les clichés les plus usés de la Japanim'. (...) Et on espère des jours meilleurs pour l'animation coréenne de masse, lorsqu'elle se sera débarrassée de l'influence castratrice des grands-maitres nippons.

Positif - Nicolas Rioult

A trop vouloir brasser les références, l'originalité du traitement visuel se dilue

peu à peu dans un récit confus et impersonnel.

Brazil - Alex Masson

Oui, c'est très beau et ça affirme que l'animation coréenne, jusque-là utilisée comme main-d'oeuvre au rabais sur les finitions de films et séries télé occidentales, est une industrie capable de rivaliser formellement avec les monuments de la japanimation, mais il faut encore que le fond rattrape la forme pour qu'on puisse être convaincu qu'un **Akira** coréen est possible.

Ciné Live - Marc Toullec

Un film d'animation esthétiquement abouti et riche, auquel manque surtout une histoire à hauteur du potentiel technique et visuel.

Entretien avec le réalisateur

Comment vous êtes-vous intéressé à l'animation ?

Dès le plus jeune âge, en regardant des séries télévisées pour la plupart japonaises comme **Tiger Mask** ou **Le roi Léo**. Je m'amusais aussi à créer des flip-books pour mes camarades d'école. Quand je me suis lancé dans la réalisation de films publicitaires, mon premier travail a été un film d'animation pour une marque de chaussures.

Il a bien marché et j'ai réalisé ensuite une série de spots pour une marque de chewing-gum qui ont reçu des récompenses. Je me suis peu à peu différencié des autres réalisateurs de pub en utilisant prioritairement le dessin animé, l'animation en pâte à modeler et les effets visuels pour illustrer au mieux mes sujets.

Quelles études avez-vous suivies pour atteindre vos objectifs ?

J'ai suivi des études de design visuel à l'université. Quand j'étais étudiant, j'aimais beaucoup la technique du collage qui consistait à recycler des éléments graphiques et des photos récupérés un peu partout. Je me suis aussi intéressé à la conception d'espaces scéniques destinés au théâtre. J'ai appliqué ensuite ce que j'avais appris aux images en mouvement.

Considérez-vous votre carrière publicitaire comme un "entraînement" qui vous a permis de réaliser votre premier long métrage ?

Absolument. Tous les spots de pub que j'ai réalisés sont des reflets de ma personnalité, de mes sentiments et de mon imagination. Cet apprentissage m'a permis de maîtriser de nombreuses techniques que j'ai appliquées à la réalisation de **Wonderful Days**.

*Comment l'opportunité de réaliser **Wonderful Days** s'est-elle présentée à vous ? Ce concept était-il en développe-*

ment depuis longtemps ?

Oui. Le film a connu une très longue période de développement, d'abord parce qu'il fallait démontrer que la technologie envisagée était viable, et ensuite parce qu'il fallait être sûr que l'histoire pouvait être adaptée à cette technologie. Quand j'ai lu le script pour la première fois, j'ai immédiatement senti qu'il allait être un support idéal pour créer des images nouvelles, comme personne n'en avait vu.

Le thème central du film est clairement l'impact de la civilisation humaine sur l'environnement écologique. Qu'est-ce qui vous a poussé à illustrer ce sujet et quels autres thèmes avez-vous voulu aborder ?

Pour être honnête, ce n'est pas une histoire uniquement liée à la destruction de l'environnement. J'ai surtout voulu raconter une fable sur la nature humaine, montrer comment les hommes peuvent réagir de manière bornée, mettre en péril leurs relations avec d'autres peuples et détruire peu à peu tout leur environnement en poussant une logique absurde jusqu'au bout. (...)

<http://www.commeaucinema.com>

Le réalisateur

Diplômé des Beaux-Arts, Kim Moon-Saeng s'est spécialisé dans le design tridimensionnel et l'art industriel, qu'il met en pratique depuis plus de quinze ans dans des spots publicitaires. Durant cette formation, il s'intéresse à l'animation sous toutes ses formes (2D, 3D, pâte à modeler, maquettes et collages) et reçoit ses premiers lauriers. Avant d'envisager une suite à **Wonderful Days**, Kim prépare un film d'arts martiaux en prises de vues réelles, sur fond d'images de synthèse. (...)

<http://www.filmdeculte.com>

Filmographie

Wonderful day 2003

Documents disponibles au France

Revue de presse importante
Positif n°520
CinéLive n°80
Fiches du Cinéma n°1753

Pour plus de renseignements :
tél : 04 77 32 61 26
g.castellino@abc-lefrance.com