

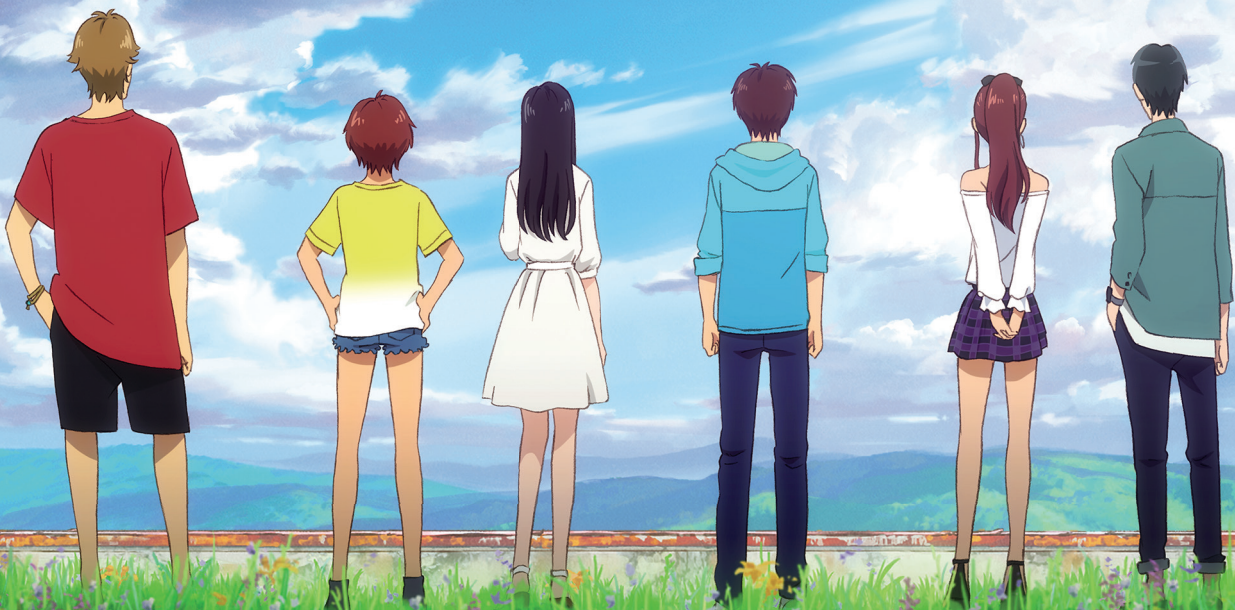
"FRAICHE ET EXALTANTE TRANCHE  
DE REVOLTE ADOLESCENTE"

TELERAMA

# 7 JOURS



06  
OCT.



animascope **Japan Live** Télérama

Eurozoom présente « 7 jours » une production Seven Days War Partners  
D'après le roman "Bokura no Nanokakan Sensou" de Osamu Souda publié par KADOKAWA (KADOKAWA Tsubasa Bunko, KADOKAWA Bunko) • Avec Takumi Kitamura, Kyoko Yoshino et Rie Miyazawa (participation spéciale) • Scénario Ichiroh Ohkouchi  
Illustrations originales Keishin • Animation character Hiroshi Shimizu • Musique Jun Ichikawa • Chansons originales "Kessen Zenya" "Omajinaru" "Spirit" de Sano Ibuki (UNIVERSAL MUSIC / EMI Records) • Production de l'animation AJIADO • Réalisé par Yuta Murano  
© 2019 Osamu Souda, KADOKAWA/Seven Days War Partners



# SYNOPSIS

La veille des vacances d'été, Mamoru découvre que sa voisine Aya, dont il est secrètement amoureux, va déménager. Il lui propose de fuguer une semaine pour fêter ses 17 ans. Ils se cachent dans une usine désaffectée où ils sont rejoints par leurs amis. Ils découvrent bientôt qu'ils ne sont pas seuls à se cacher là : un jeune réfugié thaïlandais tente d'échapper à la police en attendant de retrouver ses parents. La joyeuse escapade prévue par Mamoru se transforme alors en guerre de 7 jours pour sauver leur protégé.



## FICHE TECHNIQUE

Japon, 2019, 88 minutes

Réalisation : Yuta Murano

Scénario : Ichirô Okouchi,  
d'après le manga de Osamu Soda

Interprétation : Takumi Kitamura,  
Kyôko Yoshine,  
Rie Miyazawa

# ÉQUIPE DU FILM

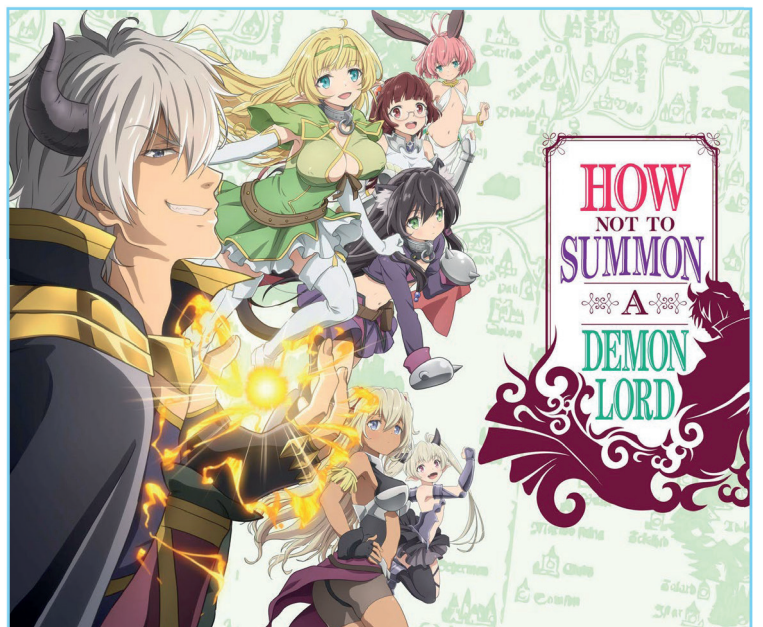
## RÉALISATEUR YÛTA MURANO

Né le 24 septembre 1984, il rejoint le studio d'animation Ajiadô au sein duquel œuvre Tsutomu Shibayama, un réalisateur à qui il voue un immense respect et qui a travaillé sur des films tels que DORAEMON, CHIBI MARUKO CHAN ou bien encore NINTAMA RANTARÔ.



En 2015, il se distingue en tant que réalisateur des épisodes de la série BRAVE BEATS.

Il continue ensuite de faire ses preuves dans la réalisation sur les séries ISEKAI MAO TO SHOKAN SHOJO NO DOREI MAJUTSU et DREAM FESTIVAL (Dreafes). Cet animé est son premier long métrage destiné au cinéma.



# LES PERSONNAGES

## MAMORU SUZUBARA

Personnage principal. Ce lycéen de deuxième année, calme et discret, passe son temps à lire seul à l'école. C'est un passionné d'histoire et il en sait beaucoup sur tout ce qui est tactique militaire. Le salon de discussion en ligne où il retrouve des amis partageant le même centre d'intérêt est sa seule source de soutien. Il a secrètement le béguin pour son amie d'enfance et voisine, Chiyono Aya, mais il ne lui adresse que très rarement la parole à l'école.



## AYA CHIYONO

Camarade de classe et amie d'enfance de Mamoru. Jeune fille bien élevée et assez jolie pour remporter le concours de beauté de son lycée, elle n'est pas pour autant arrogante et s'adresse à tout le monde avec gentillesse. Une semaine avant ses 17 ans, elle est forcée de déménager à Tokyo pour y suivre son père, conseiller régional.

## SÔMA OGATA

Ce garçon de nature enjouée occupe une place centrale dans la classe. Bien évidemment, il a aussi la cote auprès des filles. Il accepte de participer au « camping anniversaire » juste parce que ça a l'air sympa.



## KAORI YAMASAKI

Cette jeune fille sportive très active au sein du club d'athlétisme déteste tout ce qui est tordu. Elle se fait toujours un sang d'encre pour sa meilleure amie Aya. Son père est le patron d'une entreprise de construction.



## SAKI AKUTSU

Cette jeune fille vit sa vie en profitant de l'instant présent, sans jamais se prendre la tête. Elle participe au camping pour faire la fête à l'occasion des 17 ans d'Aya.

## HIROTO HONJÔ

Camarade de classe de Mamoru. C'est son amie d'enfance Saki qui l'emmène camper de force, mais il n'est pas tellement partant.

## MALET

Enfant thaïlandais de 11 ans qui était caché dans la mine avant l'arrivée de Mamoru et de ses amis. Il est à la recherche des membres de sa famille qui se sont dispersés pour échapper à un contrôle de l'immigration.



## MASAHIKO HONDA

Secrétaire du conseiller régional Hideo Chiyono, le père d'Aya. Au premier coup d'oeil, il semble peu entraîné à faire du bon travail, mais il est en réalité très intelligent et excelle dans ce qu'il fait.



## HITOMI NAKAYAMA

Elle a autrefois lutté contre les adultes au cours d'une guerre des 7 jours. Trente ans se sont écoulés depuis, mais comment va-t-elle aujourd'hui prendre part à la nouvelle guerre qui s'annonce ?



# ANALYSE DU RÉCIT

## LE SCHÉMA NARRATIF

Le schéma narratif d'un récit est le déroulement de ce récit et des actions qu'il raconte. Après avoir vu le film, à vous de restituer les différentes étapes du récit !

- ▶ **Situation initiale** : qui est le protagoniste ? comment décririez-vous sa personnalité ? quel est son environnement ?
- ▶ **Élément perturbateur** : qu'est-ce qui vient rompre le quotidien du protagoniste ?
- ▶ **Péripéties** : quels sont les différents événements qui découlent de l'élément perturbateur ? comment évoluent les personnages ? que font-ils ?
- ▶ **Élément de résolution** : qu'est-ce qui met un terme aux actions ?
- ▶ **Situation finale** : quel est le résultat de l'histoire ? comment a-t-elle affecté les personnages ?

## PISTES DE REFLEXION THEMATIQUE

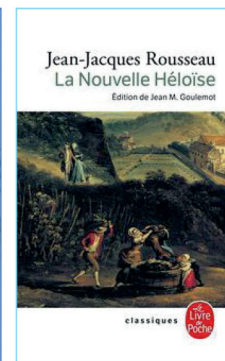
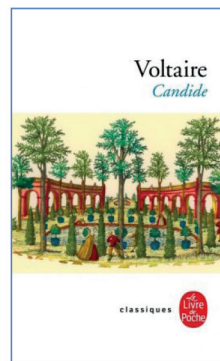
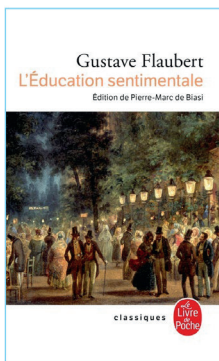
### UN RÉCIT INITIATIQUE

7 JOURS met en scène un groupe d'adolescents confronté à l'adversité : que ce soit au sein de leur propre groupe que par rapport au monde extérieur.

En effet, chaque personnage semble correspondre à un stéréotype : le protagoniste Mamoru est le timide amoureux, Aya est la jeune fille désirée, Saki l'amie effrontée etc. Tous sont différents. L'évolution du récit tend à complexifier ces étiquettes et à donner du relief aux personnages grâce à leurs interactions. Cela passe aussi par certaines révélations qui vont modifier le regard du spectateur sur les événements précédents. Par exemple la meilleure amie d'Aya finit par lui avouer qu'elle est amoureuse d'elle et cette révélation voit leur compréhension mutuelle s'enrichir : chacune en ressort grandie. Concernant leur adversité face au monde extérieur, sa plus belle manifestation réside dans le fait que le groupe décide de s'exclure du "monde des adultes" pour sept jours.

Cette mise en scène de la jeunesse que les événements font grandir s'inspire de la tradition littéraire du roman d'apprentissage ou "récit initiatique". Celui-ci puise son inspiration dans l'ancienne épopée ou le roman de chevalerie : le héros y prouve au monde ainsi qu'à lui-même sa qualité de personnage héroïque par des actions vertueuses. Le genre évolue et prend son essor au XVIII<sup>e</sup> siècle sous la plume de grands écrivains notamment en France : Voltaire (*Candide*), Rousseau (*La Nouvelle Héloïse*) et plus tard Flaubert (*L'éducation sentimentale*). Ces récits mettent en avant différents types d'éducation : éducation sociale, morale ou encore sentimentale comme le titre Flaubert. Bien des décennies plus tard, le cinéma s'empare de ce type de récit et des sous-genres se développent, à l'instar du *teen movie* américain. Il est question de s'adresser directement aux adolescents en les mettant en scène dans ce moment de bascule : de l'âge naïf à la compréhension du monde.

Le récit de 7 JOURS s'inscrit donc dans une constellation d'œuvres diverses ayant pour point central la fuite et / ou la réunion d'un groupe de jeune, leur tentative d'affranchissement face au modèle dominant. Ses thèmes (la recherche identitaire, l'inversion de l'ordre établi et l'éveil amoureux) en font sans conteste un récit initiatique, inspiré entre autre du *teenage movie* mais transposé à la culture japonaise avec ses caractéristiques.



## COMPARAISON AVEC LE TEEN MOVIE AMÉRICAIN

### DÉCOR TYPIQUE : LE LYCÉE



7 JOURS

CLUELESS, Amy Heckerling (1995)



### LE GROUPE HÉTÉROCLITE



7 JOURS

BREAKFAST CLUB, John Hughes (1985)



### LA JEUNESSE CONTRE LE MONDE

Des adolescents qui se rebellent contre l'ordre établi, les films, les livres et même la vie réelle fourmillent d'exemple d'histoire de ce genre ! Le film 7 JOURS met en évidence cet affrontement générationnel. D'abord dans les dialogues, il est sans cesse question des adultes contre les enfants / adolescents. Le père d'Aya symbolise "l'adulte" dans tous ses travers: très autoritaire, culpabilisant, ses fonctions au gouvernement lui confèrent un statut dominateur qu'il use à mauvais escient. Il est ce contre quoi se battent symboliquement les jeunes héros.

Eux n'acceptent plus qu'on leur dise quoi faire. C'est pour échapper à cette emprise que Mamoru et Aya, vite rejoints par leur camarades de classe, s'installent pour ces 7 jours qui marqueront le reste de leur vie dans une usine désaffectée.

# PISTES DE REFLEXION THEMATIQUE

## UNE HISTOIRE GÉNÉRATIONNELLE JAPONAISE

A l'origine, 7 JOURS est un roman d'Osamu Souda *Seven Days War* (*Bokura no Nanokakan Sensou*, 1985) écoulé à plus de 20 millions d'exemplaires. Le livre a fait l'objet d'une première adaptation cinématographique en 1988, le film en prise de vue réelle *Bokura no Nanokakan Sensou* a fait sensation à sa sortie au Japon avec une affiche mémorable qui met en scène les adolescents sur un tank. Si après avoir vu 7 JOURS cette image vous dit quelque chose, vous avez l'oeil ! Dans l'adaptation animée 7 JOURS, la mystérieuse correspondante de Mamoru et qui l'aide dans sa quête se trouve être une des protagonistes du film de 1988 ! L'actrice Rie Miyazawa reprend alors le rôle qui l'a fait connaître plus de 30 ans auparavant. Un joli clin d'œil au

spectateur, et la preuve que cette histoire de rébellion se partage de génération en génération pour les spectateurs japonais et au-delà. 7 JOURS de Murano est donc plus qu'une adaptation moderne de cette histoire de jeunes rebelles, il peut se regarder comme la suite animée du film de 1988.

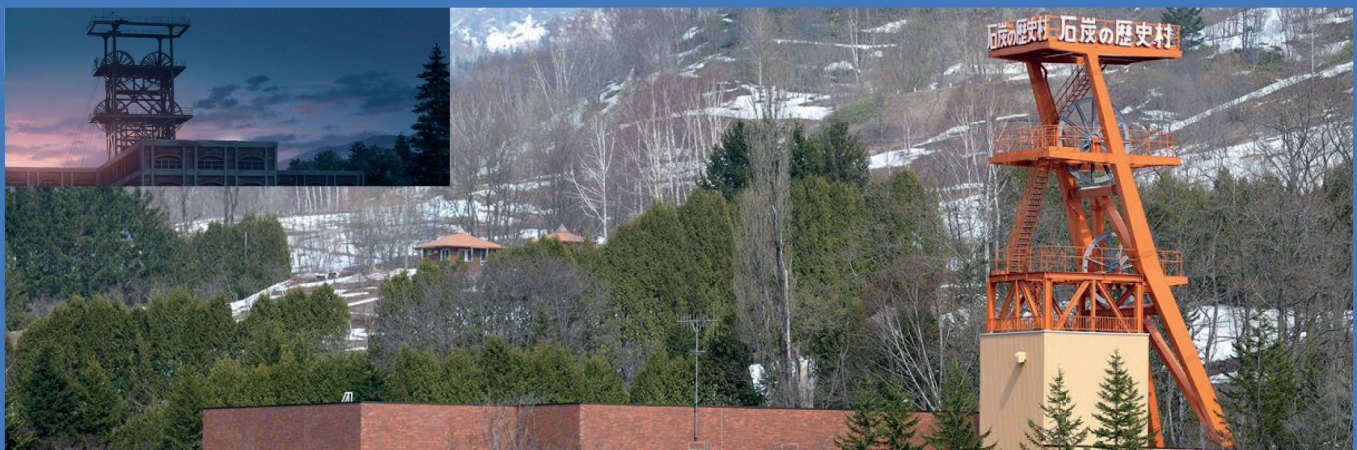


## LA "GUERRE" DANS UNE USINE

Mamoru est un adolescent passionné d'Histoire, ce qui lui vaut quelques moqueries au lycée. Si les héros rivalisent d'ingéniosité pour échapper aux adultes, c'est en grande partie grâce aux connaissances historiques de Mamoru !

Les héros appliquent en effet des tactiques de guerre. Mamoru cite par exemple l'opération Overlord (aussi connue sous le nom de Bataille de Normandie) qui permit aux Alliés pendant la Seconde Guerre Mondiale d'ouvrir un nouveau front en Europe de l'Ouest et combattre les troupes du IIIe Reich.

Le titre original du film SEVEN DAYS WAR peut aussi se lire comme une référence à une bataille, "la bataille des sept jours" qui eue lieu pendant la Guerre de Sécession aux États-Unis (1862). Le lieu privilégié de cette "guerre" menée par les adolescents est ici une usine désaffectée. 7 JOURS n'est pas un huis clos au sens strict mais une grande partie de l'action se déroule dans ce lieu désaffecté dans la préfecture d'Hokkaido. Historiquement, Hokkaido est un haut lieu d'extraction du charbon comme dans la ville de Yubari où l'on peut visiter l'ancienne usine transformée en musée.





# PISTES DE REFLEXION THEMATIQUE

## ANALYSE DE SÉQUENCE

Au jour 2, les forces de l'ordre tentent de s'introduire dans l'usine pour déloger ses occupants et d'arrêter Malet qui est clandestin.

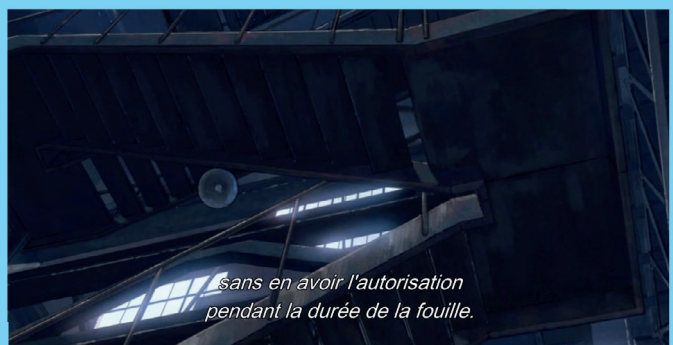
1) Comment sont représentés les personnages du plan [1] ? Est-ce conforme à la représentation étudié plus haut des adultes contre les adolescentes ?



2) Mamoru est sur le toit. Comment sont composés les plan [2] et [3]? Quelle impression cela donne de la scène ?



3) Les plans [4] et [5] sont des détails de l'usine. A votre avis, pourquoi les inclure alors qu'en voix-off le policier donne ses instructions ?



## LA MUSIQUE

Le thème du film *Sensou Zenya* ("Last Night's War") a été composé par Sano Ibuki.

Vous pouvez l'écouter ici :

<https://www.youtube.com/watch?v=Kr5iwa3CDxo>

- ▶ A quel moment du film cette musique se fait entendre?
- ▶ Qu'est-ce que cela dit de cette scène ?