

"École et Cinéma" Département du Calvados  
Dossier pédagogique

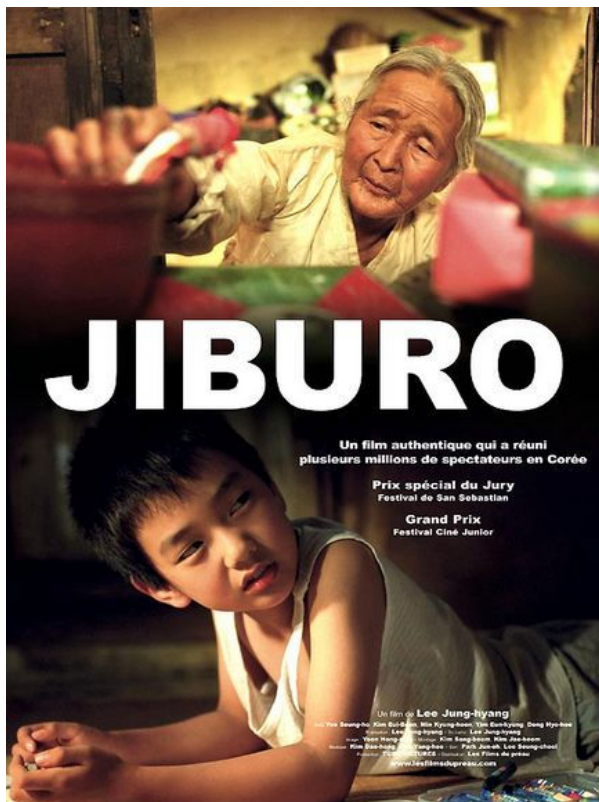
**JIBURO**

Film réalisé par JUNG-HYANG Lee  
Corée du sud 2002

Genre : Comédie Dramatique      Ecriture cinématographique : fiction

La **Corée** est une **péninsule d'Asie de l'Est** d'environ 220 000 km<sup>2</sup> située entre le **Japon** et la **Chine**. Elle est surnommée le **Pays du matin calme** (litt. : *le pays du Matin Frais* : Han-guk (한국, 韓國) ou Joseon (ou Choson) (조선, 朝鮮). La Corée est divisée en deux États depuis la fin de la **Seconde Guerre mondiale** : la **République de Corée**, au Sud, est capitaliste et compte aujourd'hui près de 50 millions d'habitants, la **République populaire démocratique de Corée**, au Nord, est communiste et environ deux fois moins peuplée. Les relations entre les deux États sont tendues.

Les deux Corées ont la même langue officielle, le **coréen**, supposée d'origine **altaïque** en l'absence de preuve. Jusqu'au **XV<sup>e</sup> siècle**, la langue coréenne n'avait pas d'écriture propre, et utilisait les **sinogrammes** chinois par les systèmes **Idu** et **Hyangchal**. Aujourd'hui, le coréen s'écrit majoritairement avec l'**alphabet hangeul**



Pour commencer ou poursuivre son cahier de cinéma, on placera sur une mappemonde photocopiée l'origine géographique du film, le drapeau, le genre cinématographique (Film de science-fiction, comédie, film d'animation, comédie musicale, western, mélodrame, film fantastique, documentaire, burlesque, film de guerre, film d'aventures, film noir, policier, péplum) On collera une reproduction de l'affiche que l'on aura préalablement analysée, soit avant la projection pour émettre des hypothèses sur l'histoire en fonction des éléments visuels, soit après pour réfléchir à la construction du film. On pensera à coller son ticket de cinéma.

## Des pistes pédagogiques : Quoi faire, et comment faire ?

**Après la projection** et l'échange qui aura eu lieu dans la salle de cinéma, une fois revenus en classe et après avoir vérifié que chacun se souvient bien, dans l'ordre, des principaux événements du film on pourra :

☐☐☐ Refaire un portrait plus précis des personnages

☐☐☐ Tracer l'évolution et les étapes des relations entre Sang-Woo et sa grand-mère : comment le petit citadin Sang-Woo s'adapte-t-il à la vie campagnarde ?

☐☐☐ S'interroger sur les relations de Sang-Woo avec deux enfants du village : un garçon, Cheol-Yee et une fille, Hae-Yeon

Le travail s'effectuera à partir de la remémoration de séquences-clés et de leur description ; par des dessins des personnages, des lieux ou de moments forts du film ; par d'éventuelles recherches complémentaires sur la Corée (histoire, géographie, culture); par une réflexion plus générale sur les grands-parents et leur place dans la famille, en se souvenant que *Jiburo* est dédié à « *toutes les grands-mères* », comme l'indique un carton avant le générique final. A chaque fois, on n'oubliera pas que le sens du film passe aussi par des choix et des partis pris cinématographiques (cadre, mise en scène, montage, lumières...) qu'on intégrera à l'approche du film.

### Sommaire

☐☐☐ FICHE 1 : Lecture de 7 photogrammes

☐☐☐ FICHE 2 : Les personnages

☐☐☐ FICHE 3 : Sang-Woo et sa grand-mère

☐☐☐ FICHE 4 : Sang-Woo et les autres enfants

☐☐☐ FICHE 5 : Les séquences du film

### FICHE 1 : Lecture de photogrammes

**On pourra, dans un premier temps, après un regard rapide sur les photogrammes, essayer de les remettre dans l'ordre de l'histoire** (voici les réponses *Lecture de photogrammes* : Au restaurant (séquence 13), La couture (séquence 6), Un « Kentucky fried chicken » (séquence 10), Le linge (séquence 9), Le pot de chambre (séquence 3), Première rencontre (séquence 2), Un foulard sur la tête (séquence 18).

**puis on s'intéressera à chacun plus longuement en s'aidant des questions posées.**

### Au restaurant



- ▣▣▣ Pourquoi grand-mère ne mange-t-elle pas ? Pourquoi ne se contente-t-elle que d'une tasse de thé ?
- ▣▣▣ Que mange Sang-Woo ? De quelle manière ?
- ▣▣▣ Sang-Woo et grand-mère sont **face à face** :
- ▣▣▣ On ne voit pas le visage de grand-mère. Peut-on imaginer son regard ?
- ▣▣▣ On voit le visage de Sang-Woo : que peut-on lire dans son regard ?

### La couture



- ▣▣▣ Sang-Woo et sa grand-mère sont **côte à côte** dans la maison : que fait chacun ? De quelle manière ?
- ▣▣▣ Qu'est-ce que la grand-mère a demandé à Sang-Woo ? Pourquoi ? Comment répond-il à sa demande ? A quel moment du film Sang-Woo préparera-t-il des aiguilles et du fil à sa grand-mère sans qu'elle lui demande ?
- ▣▣▣ Y a-t-il d'autres scènes où grand-mère demande de l'aide à Sang-Woo ? Rappelez-vous des scènes où Sang-Woo demande de l'aide à grand-mère ? Qui demande finalement le plus souvent de l'aide à l'autre ?

### Un « Kentucky fried chicken »



- ▣▣▣ Que peuvent bien se raconter Sang-Woo et sa grand-mère ? A quel moment du film sommes-nous ?
- ▣▣▣ Pourquoi se parlent-ils avec des gestes ? Est-ce que cela les empêche de se comprendre ?
- ▣▣▣ Pouvez-vous citer d'autres moyens de communication utilisés par Sang-Woo et sa grand-mère ?

### Le linge



- ▣▣▣ A quel moment du film sommes-nous ? Relevez des indices dans le photogramme pour répondre.
- ▣▣▣ Cette fois, Sang-Woo est seul. Où est grand-mère ?
- ▣▣▣ Que regarde Sang-Woo ? De quelle manière ? A quoi pense-t-il ou que ressent-il selon vous ? Attention ! Ce photogramme est en réalité une photographie de plateau prise pendant le tournage.

### Le pot de chambre



- ▣▣▣ Décrivez la situation.
- ▣▣▣ Où est grand-mère par rapport à Sang-Woo ? Pourquoi attend-elle ? Pourquoi ne le laisse-t-elle pas seul ?
- ▣▣▣ Sang-Woo : il tourne le dos à grand-mère, les bras croisés. Pourquoi cette situation est-elle gênante pour lui ?
- ▣▣▣ Beaucoup plus loin dans le film, Sang-Woo va à nouveau aux toilettes (séquence 16). Quelle demande fait-il alors à sa grand-mère ? Pourquoi ?

### Première rencontre



- ▣▣▣ A quel moment du film est-on ?
- ▣▣▣ Grand-mère fait un geste particulier de sa main droite en direction de Sang-Woo : lequel exactement ? Le refait-elle à d'autres moments dans le film ? Pourquoi ?

☐☐☐ Sang-Woo fait lui aussi ce geste deux fois dans le film : souvenez-vous de ces moments. Pourquoi le fait-il ?

☐☐☐ Comment Sang-Woo communique-t-il avec sa grand-mère tout au long du film ?

### Un foulard sur la tête



☐☐☐ A quel moment du film est-on ?

☐☐☐ Pourquoi Sang-Woo met-il ce foulard sur sa tête ?

☐☐☐ A qui appartient ce foulard ?

☐☐☐ Comment le trouvez-vous, Sang-Woo, avec ce foulard sur la tête ? Est-ce qu'il le gardera ainsi, noué de cette manière, sur sa tête ?

## FICHE 2 : Les personnages

### SANG-WOO

Petit garçon urbain habitué au luxe de la vie moderne, Sang-Woo doit passer des vacances chez sa grand-mère habitant à la campagne. Gamin exigeant, capricieux et assez solitaire, sa personnalité se révélera tout au long de ces vacances forcées : sa dureté apparente cache de la tendresse et de la sensibilité. Peut-on, à cause de son jeune âge, excuser son comportement agressif au début du film, à l'égard de sa grand-mère ? On pourra en débattre.

Comme les deux autres enfants du film, Sang-Woo porte des vêtements modernes qui ne ressemblent pas du tout à ceux de la grand-mère. Venu avec ses jouets électroniques, il sera contraint de les abandonner (les piles, séquences 6, 7, 13 et 14) pour des jeux plus « ruraux » (« pierre, ciseau, papier », séquences 7 et 14, jeu qui fait appel aux mains). Les rollers (séquence 5) seront inadaptés sur la terre du chemin ou dans l'espace trop petit de l'unique pièce de la maison de grand-mère. Le robot aussi (séquence 4) est insignifiant à côté de la nature silencieuse et lumineuse qui s'offre aux yeux de Sang-Woo.

### GRAND-MERE

Elle représente toutes les grands-mères aux mains rugueuses mais au visage tendre et gracieux qui ont passé leur vie entière absorbées par les durs travaux de la campagne. D'une extrême lenteur, elle est pourtant très décidée et ferme. Elle est muette et s'exprime donc par gestes. Devenue la vraie maman de Sang-Woo pour ces vacances, elle chérit son petit-fils, soigne ses blessures et ne demande rien en retour. L'amour qu'elle porte à son petit-fils est sans borne. Actrice non professionnelle, la vieille dame qui joue le rôle de la grand-mère a été rencontrée par hasard par la réalisatrice : « Trouver une grand-mère à la fois belle et talentueuse ne se révélait pas un exercice facile et la production était au bord du découragement quand la réalisatrice a vu une vieille femme marcher au loin. Elle a crié : *c'est elle !*

Cette femme a d'abord refusé la proposition en prétextant qu'elle n'y arriverait jamais, puis Lee Lung hyang l'a convaincue » (extrait du dossier de presse du film).

On décrira grand-mère en caractérisant ses vêtements traditionnels, si différents de ceux portés par les enfants, et en décrivant les objets de sa maison (outils de portage, pot de chambre, batte à linge, etc.)

### **CHEOL-YEE (le jeune voisin)**

Agé d'une douzaine d'années, Cheol-yeo est un garçon ouvert et sociable. C'est lui le premier qui propose à Sang-Woo de jouer ensemble. Mais Sang-Woo préfère l'ignorer et lui faire de mauvaises blagues. Sang-Woo est en vérité assez jaloux de lui car il s'imagine que c'est le petit ami de Hae-yeon.

### **HAE-YEON (la petite fille)**

Elle représente un peu la fillette parfaite : elle est jolie, joyeuse, chante très bien et est appréciée par tous. Par timidité sans doute, Sang-Woo n'est pas très gentil avec elle lors de leur première rencontre. Très vite, on comprend qu'elle lui plaît beaucoup et qu'il aimerait en faire son amie.

### **LA MERE DE SANG-WOO**

Cette jeune femme vit à Séoul et n'a pas rendu visite à sa propre mère depuis de longues années. Séparée du père de Sang-Woo à l'âge de 17 ans, elle traverse une période difficile et doit trouver un nouvel emploi. Elle demande alors à sa mère de garder son petit garçon pendant les vacances. Elle communique peu avec sa mère en prétextant un manque de temps et les relations avec son fils ne sont pas non plus d'une grande tendresse.

### **MEME CHOCO-PIE (l'amie de grand-mère qui tient un petit magasin)**

Elle connaît la grand-mère de Sang-Woo depuis très longtemps et communique avec elle par le regard. Elle est vouée à rester dans sa petite échoppe car elle ne peut plus se déplacer à cause de douleurs aux jambes. C'est aussi une dame au grand cœur qui donne tout ce qu'elle a et fait preuve d'une grande lucidité en évoquant ouvertement la fin de ses jours.

## **FICHE 3 : Sang-Woo et sa grand-mère**

*A partir d'épisodes significatifs, on mettra en évidence le parcours de Sang-Woo : du petit garçon délégué et capricieux au petit fils attentif et affectueux.*

*Attention ! Les quatre étapes proposées ici ne sont pas aussi nettes dans le film et se font par touches successives, dans un mouvement de va et vient qui souligne toute l'intelligence de l'œuvre de Lee Jung-hyang.*

### Le rejet

**Se remémorer la séquence 3 :** Sang-Woo refuse la nourriture proposée par sa grand-mère (quelle est cette nourriture et comment est-elle préparée ?) et préfère celle qu'il a rapportée de la ville (quelles sont exactement ces provisions ?) ; Il refuse toute affection de la vieille dame ; il tente de faire marcher le vieux téléviseur ; il s'enferme dans son jeu électronique ; assis sur le pot de chambre, il ne supporte pas que sa grand-mère soit présente, derrière lui. Injurieux, méchant, violent (la poterie cassée), Sang-Woo sera aussi voleur (l'épingle à cheveux) et capricieux (le poulet cuisiné par grand-mère).

**Dans cette première phase de rejet, Sang-Woo communique essentiellement par des injures, des cris ou par des paroles exigeantes et moqueuses. Sa grand-mère, au contraire, murée dans son mutisme, reste calme et persévère dans ses offres à son petit-fils.**

Mais comment ne pas comprendre les réactions d'un enfant confronté à une vie si radicalement différente de la sienne (du train rapide, confortable et silencieux au bus bondé, bruyant et puant emprunté à l'aller) ?

### La vie commune

**Se remémorer la séquence 11 :** Grand-mère, un matin ne s'est pas levée. Sang-Woo, inquiet l'entoure de couvertures et lui prépare un repas.

**Se remémorer la séquence 13 :** Sang-Woo mange avec une telle glotonnerie qu'il s'est fait des « moustaches » avec la sauce des pâtes ; sa grand-mère ne mange pas, se contentant d'une tasse de thé. Il s'arrête une fois de manger et interroge du regard sa grand-mère : quel est le sens de ce regard ?

Quel est alors le geste de la grand-mère ? Pour une des toutes premières fois, Sang-Woo prend conscience de la présence de sa grand-mère et de ses sacrifices pour son petit-fils.

Si Sang-Woo change d'attitude avec sa grand-mère, il continue à garder des habitudes d'enfant habitué, dans un certain confort, à obtenir tout ce qu'il veut. Mais ces gestes d'enfant gâté sonnent faux et sont de plus en plus disproportionnés en ressemblant à un jeu ridicule : à la séquence 8, revenant bredouille de la recherche de piles au village, il continue à être agressif devant sa grand-mère inquiète venue à sa rencontre ; ou encore, à la séquence 14, rentré avant sa grand-mère par le bus de la ville, il court vers elle quand elle arrive enfin à pied et lui reproche son retard...

**Dans cette deuxième phase, les modes de communication changent : rappeler les gestes de soin, les mains tendues qui proposent et qui donnent ; les regards plus attentifs, jusqu'aux caresses, cette fois acceptées (comme celles de la grand-mère à son petit-fils qui rentre en boitant et pleurant après l'attaque de la vache à la séquence 21)**

### Le partage

**Se remémorer la séquence 9** : il pleut et Sang-Woo s'aperçoit que son linge ne va pas sécher. Il court, après de longues hésitations, le ramasser ; puis, se ravisant, il ramasse aussi celui de sa grand-mère. Il se sèche tant bien que mal ; il se rend compte que la pluie a cessé et étend à nouveau son linge et celui de sa grand-mère. Mais il prend conscience qu'il n'a pas remis les vêtements dans le même ordre que sa grand-mère ; il les replace donc comme ils étaient avant la pluie. De ce court moment (que rappelle la photo de plateau ci-jointe, voir « Lecture de photogrammes »), très judicieusement écrit et filmé par la réalisatrice, on tirera avec les jeunes enfants spectateurs trois remarques essentielles dans la prise de conscience de l'enfant pour expliquer cette étape du « partage » entre lui et sa grand-mère : la première est celle de la décision de Sang-Woo de sortir sous la pluie pour ramasser le linge ; la seconde est celle de ne ramasser que son propre linge puis celui de sa grand-mère ; la troisième enfin est de remettre le linge sur le fil, une fois le soleil revenu, dans le même ordre qu'il était disposé par la grand-mère. **Sang-Woo a relevé ici plusieurs défis** : mettre à mal son confort personnel (se mouiller) ; dépasser ses propres intérêts pour y intégrer aussi ceux de sa grand-mère ; faire en sorte que cet effort de sociabilité ne se sache pas, reste caché (on notera l'habileté de la mise en scène qui alterne un vêtement de Sang-Woo avec un vêtement de la grand-mère au lieu de les séparer nettement sur le fil). Enfin, « cerise sur le gâteau », la séquence se clôt par une caresse de grand-mère sur le front de son petit-fils !

La prise en considération de l'autre (sa grand-mère) passera aussi par l'appropriation du foulard de l'aïeule à la séquence 18 (la coupe de cheveux).

Le partage se concrétisera aussi à chaque fois que Sang-Woo aide ou donne, sortant de sa « tour d'ivoire » pour s'ouvrir aux autres : il tire le chariot de sa grand-mère (séquence 13) ; il porte le ballot de sa grand-mère (après l'avoir refusé au moment de quitter le village) et y glisse son dernier « Choco-pie » (séquence 14) ; c'est enfin et surtout en sacrifiant et transformant son dernier jeu (des photos de robot auxquelles il tenait beaucoup) en messages d'amour à sa grand-mère (séquence 21 et 22) qu'il changera d'échelle de valeurs et s'ouvrira définitivement à autrui.

### L'amour

**Se remémorer les séquences où l'on voit la mère de Sang-Woo (1, 2 et 22)** : comment sont les relations fils-mère ? Préoccupée par ses problèmes personnels (lesquels ? Où est le père de Sang-Woo ?), La mère de l'enfant oscille entre manque d'attention et d'intérêt, incompréhension voire même rejet de son fils qui le lui rend bien. Il n'y a donc pas d'amour entre eux. Les relations entre la mère et la fille sont aussi restreintes au don de vitamines, tellement ridicules dans le contexte culturel de la grand-mère.

**L'amour de la grand-mère pour son petit-fils est inconditionnel dès le début : elle écoute ses moindres désirs, donne tout ce qu'elle peut et cela sans attendre de reconnaissance. Les scènes à citer sont nombreuses ici.**

**Se remémorer les séquences 21 et 22** : Sang-Woo enfin « donne » à sa grand-mère. Ce sera l'apprentissage de l'écriture auquel se prête avec application la grand-mère et où Sang-Woo est

méconnaissable : devenu calme et attentif, il encourage sa grand-mère. Ce sont les larmes de l'un et de l'autre qui, à ce moment-là, seront les preuves d'amour partagé. Loin de creuser une différence, cet apprentissage n'a qu'un seul but : permettre à la grand-mère et à Sang-Woo de rester proches l'un de l'autre malgré leur éloignement. Le don des cartes à la séquence 22 est une vraie preuve d'amour puisque Sang-Woo donne ici une partie de lui-même. Loin d'être larmoyante la fin du film cultive la pudeur des sentiments : lors du départ du bus, la caméra reste sur Sang-Woo sans proposer de contre-champ sur la grand-mère désormais seule ; cependant des plans plus lents et plus longs reconduiront la grand-mère dans la solitude de sa montagne.

## FICHE 4 : Sang-Woo et les autres enfants

**Deux autres protagonistes vont aider Sang-Woo à évoluer : ce sont Cheol-yeon et Hae-yeon. On racontera à quels moments du film et dans quelles circonstances Sang-Woo les rencontre. On se demandera à chaque rencontre (ou pour les rencontres importantes) quels sont les enjeux et comment chacune fait grandir Sang-Woo. A quels moments et dans quelles circonstances ?**

☐☐☐Cheol-yeon : séquences 4, 14, 15, 17, 20

☐☐☐Hae-yeon : séquences 12, 14, 15 (20)

### Sang-Woo et Cheol-yeon

☐☐☐**Séquence 4** : *Cheol-Yeon, un garçon du village, offre un panier de fruits à la grand-mère. Il aimerait bien jouer avec Sang-Woo et son robot, mais Sang-Woo ne veut pas.*

On opposera les préoccupations des deux garçons : Sang-Woo est dans une phase d'enfermement sur son univers (souligner son attitude en face du chien de Cheol-yeon) alors que Cheol-yeon est poli et respectueux envers la grand-mère, amical avec Sang-Woo.

☐☐☐**Séquence 20** : *Cheol-yeon crie à Sang-Woo qu'il est poursuivi par la vache ; Sang-Woo ne le croit pas ; la vache surgit réellement derrière lui. Cheol-yeon la dévie et lui fait comprendre qu'il a mal agi la dernière fois.*

Après avoir rappelé pourquoi Sang-Woo ne réagit pas à la mise en garde de Cheol-yeon au début de la scène et pourquoi le spectateur lui-même n'est pas surpris, on racontera les scènes précédentes avec la vache (15 et 17) : on peut penser que Cheol-yeon refait à Sang-Woo la même farce que celui-ci avait voulu faire. On décrira les sentiments par lesquels passe Sang-Woo et Cheol-yeon. On conclura sur ce que vient d'apprendre Sang-Woo : il vient de mesurer dans sa chair ce qu'il fait endurer aux autres.

### Sang-Woo et Hae-yeon

☐☐☐**Séquence 12** : *Descendu aux abords du village, Sang-Woo assiste à une course entre un garçon, Cheol-yeon et une vache. Puis il écrase involontairement les plats d'une dinette avec lesquels joue une fillette, Hae-yeon.*

Hae-yeon met Sang-Woo à l'écart de son jeu parce qu'il ne s'est pas excusé. Sang-Woo se tait, pris en faute mais ne s'excuse surtout pas : « Moi aussi, je... ».

☐☐☐**Séquence 17** : *Il rencontre Hae-yeon qui le cherchait. Sang-Woo en est tout heureux.*

Dans quel état d'esprit est Sang-Woo : il vient de s'excuser d'avoir fait peur à Cheol-yeon. La rencontre avec Hae-yeon n'en est que plus agréable : en gros plan, le soir, nous voyons Sang-Woo jubiler à la pensée de cet aveu d'amitié.

☐☐☐**Séquence 20** : *Revenant avec la peluche blanche de Hae-yeon, Sang-Woo fait une chute.*



On racontera ce qui s'est passé entre le moment où on voit Sang-Woo, de dos partir avec son paquet de jouets sur son petit chariot et le plan suivant où, de face, on le voit revenir vers nous, le chariot vide, mais le regard heureux et le bras gauche chargé de la grosse peluche blanche de Hae-yeon. Sang-Woo revient avec un totem emblématique de son amitié pour Hae-yeon.

### FICHE 5 : Les séquences du film

Définition d'une séquence : suite de scènes formant un ensemble cohérent (autour d'une même action) malgré des modifications possibles du décor.

1 Un enfant, Sang-Woo, est assis dans un train près de sa mère. Il joue, en posant des questions sur sa grand-mère chez qui il va passer des vacances. Le voyage continue dans un vieil autobus rempli de paysans bruyants. Sang-Woo et sa mère doivent ensuite marcher pour accéder à la vieille maison de grand-mère ; mais l'enfant refuse et reçoit une gifle.

2 Sang-Woo découvre pour la première fois sa grand-mère et sa maison délabrée. Resté seul avec elle, il refuse de l'accompagner et l'insulte. Elle lui répond qu'elle est désolée en tournant la main sur sa poitrine.

3 Sang-Woo refuse le repas de sa grand-mère et préfère les provisions apportées de la ville. Il essaie de régler la télévision et joue à sa *gameboy* pendant que sa grand-mère rapièce des vêtements. Dans la nuit, il a besoin d'aller aux toilettes ; installé sur un vieux pot de chambre, sous l'auvent de la maison, il refuse que sa grand-mère reste assise à côté de lui.

4 Cheol-Yee, un garçon du village, offre un panier de fruits à la grand-mère. Il aimerait bien jouer avec Sang-Woo et son robot, mais Sang-Woo ne veut pas.

5 Sang-Woo tente de jouer avec ses rollers sur la terre autour de la maison. Sous ses yeux étonnés, sa grand-mère attrape sans difficulté un objet dans un placard qu'il ne pouvait pas atteindre.

6 Sang-Woo dort : grand-mère s'essaie à un jeu de son petit-fils. Puis chacun s'adonne à ses activités : grand-mère coud et Sang-Woo joue à sa *gameboy*. Il accepte de mauvaise grâce de glisser le fil dans l'aiguille que lui tend sa grand-mère. Il a peur d'un cafard que grand-mère attrape pour le relâcher dehors. Les piles de sa *gameboy* sont usées.

7 Sang-Woo veut de l'argent pour acheter des piles ; il fouille toute la maison et casse un pot pour en trouver. Il se fâche car sa grand-mère marche sur ses images.

8 Pour ennuyer sa grand-mère, il vole son épinglé à cheveux. Il part acheter des piles pour son jeu. Mais il n'en trouve pas et se perd en route. Il se fait raccompagner en vélo.

9 Grand-mère étend du linge mais il se met à pleuvoir. Sang-Woo se précipite pour l'enlever et revient le mettre à sécher dès que la pluie s'arrête.

10 Comme grand-mère demande à son petit-fils ce qu'il aimerait manger, il lui montre le poulet frit du menu d'un *fast-food* qu'il a gardé dans ses affaires. Elle fait bouillir à sa manière une poule qu'il refusera sèchement. Mais la nuit, comme il a faim, il se lève pour dévorer le plat.

11 Un matin, grand-mère ne s'est pas levée ; Sang-Woo va lui chercher des couvertures et lui apporte à manger.

12 Descendu aux abords du village, Sang-Woo assiste à une course entre un garçon, Cheol-yeon et une vache. Puis il écrase involontairement les plats d'une dînette avec lesquels joue une fillette, Hae-yeon.

13 Grand-mère et Sang-Woo se rendent au marché où il revoit Hae-yeon. Avec l'argent gagné par la vente de ses produits, la grand-mère achète à son petit-fils des chaussures et lui offre un repas au restaurant. Sang-Woo va enfin trouver les piles nécessaires à son jeu.

14 Grand-mère va papoter avec une vieille amie qui tient une boutique. Celle-ci lui offre des gâteaux pour Sang-Woo. Il retrouve Cheol-yeon et Hae-yeon mais reste en dehors de leur conversation. Sang-Woo arrive seul en bus au village ; grand-mère arrivera, beaucoup plus tard, à pied.

15 Un jour, Sang-Woo aperçoit Hae-yeon en compagnie de Cheol-yeon. Alors que la fillette s'est éloignée, il fait croire au garçon que la vache le poursuit. Il s'enfuit et, en effet, la vache surgit derrière lui. Cheol-yeon le remercie, ce qui vexa Sang-Woo qui ne s'était pas rendu compte qu'il cassait son robot en trépanant de joie de jouer un mauvais tour à Cheol-yeon.

16 Alors qu'il est aux toilettes, Sang-Woo demande à sa grand-mère de rester à côté de lui pour le rassurer.

17 Sang-Woo recommence le jeu de la vache avec Cheol-yeon mais celui-ci se rend compte que c'est une blague. Sang-Woo lui dit qu'il est désolé (à la manière de sa grand-mère) mais ils se séparent en mauvais termes. Il rencontre Hae-yeon qui le cherchait. Sang-Woo en est tout heureux.

18 Sang-Woo fait un paquet de nombre de ses jouets. Il s'endort pendant que sa grand-mère lui coupe les cheveux. Il est horrifié du résultat et le cache sous un foulard bleu de sa grand-mère.

19 Sang-Woo et grand-mère emballent des jouets. Ils vont visiter un vieil ami à qui elle apporte des provisions rangées dans le foulard bleu.

20 Sang-Woo tire le chariot de sa grand-mère ; elle y a mis la *gameboy* de son petit-fils mais il l'enlève. Revenant avec l'ours blanc de Hae-yeon, Sang-Woo fait une chute. Il boîte. Cheol-yeon lui crie qu'il est poursuivi par la vache ; Sang-Woo ne le croit pas ; la vache surgit réellement derrière lui. Cheol-yeon la dévie et lui fait comprendre qu'il a mal agi la dernière fois.

21 Sang-Woo découvre dans le paquet de la *gameboy* de l'argent pour acheter des piles. Il en est très ému. Une lettre de Séoul de sa mère lui annonce qu'il va bientôt rentrer. Sang-Woo apprend à écrire à sa grand-mère pour qu'elle puisse lui donner des nouvelles. Ils pleurent tous les deux. Il lui prépare des aiguilles enfilées.

22 Le jour du départ, devant le bus, Sang-Woo fait semblant de ne pas pleurer. Il monte dans le bus mais se ravise et redescend pour donner les cartes à sa grand-mère. Assis à l'arrière du bus, il lui fait le signe de la main sur sa poitrine. Grand-mère repart seule mais on découvre les cartes laissées par Sang-Woo : « *Tu me manques* », « *Je suis malade* », « *Pour Sang-Woo de la part de sa grand-mère* ».

23 Grand-mère regagne seule sa petite maison dans la montagne et lit les cartes de Sang-Woo.

CAHIER PÉDAGOGIQUE réalisé par Jean-Claude Rullier, DAAC du Rectorat de Poitiers, dans le cadre du *Regard sur le cinéma coréen* de la 29e édition des Rencontres Internationales Henri Langlois, Festival International des Ecoles de Cinéma de Poitiers, du 20 au 26 mars 2006.

## Mise en scène

Deux choses structurent la mise en scène de ce film, de facture classique : le rythme et le traitement de l'espace.

**Le rythme** est donné par les déplacements des deux personnages principaux (la grand-mère, au pas de tortue, et l'enfant) et les divers moyens de locomotion utilisés (train, autocar, vélo).

**L'espace** peut se répartir de deux manières.

- En fonction des territoires, des lieux montrés et parcourus.
- En fonction du cadre et de la mise en scène, beaucoup de plans jouant sur la coprésence dans le cadre de deux personnages. Jiburo racontant le passage de l'égoïsme au sentiment de l'autre (le besoin d'autrui), le champ devient le marqueur de cette transformation. De plus, les objets, les mots écrits, deviennent les médiateurs de l'échange entre les personnages. Comme le miroir lors de la coupe de cheveux, qui sert à l'enfant pour se voir et pour jouer avec la grand-mère. Parfois l'objet est montré entre deux personnages (l'argent pour payer le restaurant, l'enveloppe tendue à l'enfant) ou en insert, à l'image des cartes de super héros à la fin avec les dessins au verso.

La grand-mère est lente, physiquement (gestes et déplacements), mais sa lenteur intérieure, la patience, est une grande vertu. Puisqu'elle ne répond pas au comportement de l'enfant, le laisse faire sans le corriger, elle laisse ainsi le temps faire son œuvre. Elle ne surenchérit pas, ne rentre jamais dans la temporalité de l'enfant, centrée sur l'immédiateté de la satisfaction de ses désirs.

L'enfant rejette la nourriture qu'elle lui a préparée. Elle n'insiste pas, ne le force pas à manger, le laissant y venir de lui-même (par faim, la nuit), avant de recevoir de l'enfant, sans avoir rien demandé, son repas à son tour. Entre l'enfant pressé et vindicatif et la grand-mère qui prend son temps, se joue la fable du lièvre et de la tortue. C'est le rythme de la grand-mère qui a gain de cause et transforme l'enfant. Le temps et le champ qu'elle lui laisse permettent à l'enfant de prendre conscience des choses par lui-même. Comme avec le petit garçon et les divers épisodes de la vache enragée. Il lui suffira de se retrouver à la place de l'enfant (la figure de la réversibilité, de l'échange, de la symétrie), de réaliser ce que cela signifie de jouer et se jouer de l'autre, jusqu'à le mettre en danger, pour mettre fin à cela et découvrir la notion de dette, Sang-woo étant redevable à l'enfant de l'avoir tiré d'une situation dangereuse.

**Jiburo**, en insistant beaucoup sur la répartition des lieux (la maison de la grand-mère, l'aire d'autobus), fait du cheminement une réalité matérielle ayant valeur symbolique.

Tout ce qui se joue entre l'aire d'autobus et la maison de la grand-mère devient l'espace privilégié de cette marche singulière. Si on voit la mère, au début et à la fin, sur l'aire d'autobus, ainsi que les villageois avant d'aller au marché, le chemin vers la maison est toujours réservé à la grand-mère et Sang-woo et devient ainsi la caisse enregistreuse de l'évolution de leur relation.

Soit l'enfant rechigne à suivre la grand-mère et à se rendre chez elle (au début), soit elle vient à sa rencontre, se souciant de son absence (quand il est parti au village, en quête de piles), soit à son tour, à sa place (toujours la figure de la réversibilité des places, figure centrale du film), il s'inquiète de son absence, lorsqu'elle tarde à venir du marché, et vient à sa rencontre. C'est par ce biais que se donne à voir la transformation de l'enfant.

On marche à deux sur ce chemin, on se soucie de l'autre, dont on ressent le manque, et les objets, en l'absence de l'autre, rappellent sa présence. C'est sur le chemin que l'enfant découvre les billets glissés par la grand-mère sous sa console de jeu pour acheter des piles. C'est sur le même chemin que la grand-mère découvre les inscriptions et les messages au dos des cartes postales de super héros, signifiant ainsi qu'elle n'entre pas seule chez elle, mais « accompagnée » de l'autre. Auparavant, en allant au-devant de l'enfant écorché (une chute, la vache enragée), la vieille femme, toujours sur ce même chemin, tendait une enveloppe timbrée, message adressé à l'enfant pour ne point l'oublier.

Ainsi, par le jeu des intervalles, des distances, au fil de la marche entre l'enfant et sa grand-mère, par le jeu des objets et des inserts, le film, sur le plan de la mise en scène, donne la mesure affective de la relation à l'autre

## Analyse de séquences

### La coupe de cheveux

[de 65' 03, ch. 7, à 67' 27, durée 2' 24]

Après avoir mis ses jouets dans un sac, en vue de les donner à la fillette Hae-yeon, en échange contre son lapin en peluche, Sang-woo se regarde dans une glace. Mécontent de sa coupe de cheveux (une frange rebelle sur le front le contrarie), il demande à la grand-mère d'arranger cela. Après avoir joué avec elle, en réfléchissant les rayons de soleil sur son visage avec le miroir, l'enfant lui explique ce qu'il veut. Elle lui coupe les cheveux mais l'enfant, très mécontent du résultat, part en colère, laissant à la grand-mère le soin de ramasser ses affaires qu'il a jetées par terre.

On sait très tôt dans **Jiburo** que Sang-woo est un enfant violent, agressif, égoïste, ingrat, voire odieux. On le voit par la suite changer de comportement, évoluer, mais l'un des mérites du film est de ne pas montrer l'enfant basculer soudainement et totalement dans une bonté absolue et irréversible. Pour preuve, cette brève scène où il se montre ingrat, caractériel et malpoli. Et pourtant, il s'agit d'une séquence où on voit l'enfant rire et jouer avec la grand-mère. Chose exceptionnelle. On y passe par conséquent d'une extrémité à l'autre.

**Cette séquence peut se décomposer en quatre ensembles.** Le prologue se déroule à l'intérieur de la maison et on y voit seulement l'enfant. Les trois autres ensembles se passent à l'extérieur de la maison, et sont consacrés à la coupe de cheveux, décomposée en trois temps, avec sa préparation, son exécution puis son résultat.

**Dans la première partie**, en guise de prologue, on voit l'enfant seul dans la maison, filmé en gros plan, en train de se regarder dans une glace. Il veut être beau avant de voir la fillette. La frange sur le front ne lui plait pas, il tente de la corriger en se coiffant autrement mais comme il n'a pas de gel, la seule solution sera de la couper. D'où le recours à la grand-mère. Cet ensemble est composé de deux plans du visage de l'enfant de face. Dans le premier, on voit son reflet dans le miroir (image moins nette, plan subjectif, à la place de l'enfant) et dans le second, l'emplacement de la caméra se substitue au miroir. La réflexion de l'enfant (« j'ai même pas de gel ») lance la musique et le mouvement suivant.

**La seconde partie**, ou préparation de la coupe, toujours sur fond de musique légère et entraînante, se décompose en deux temps. La partie jeu (deux plans), avec le reflet du soleil sur le visage de la grand-mère, le rire en off de l'enfant, et le contrechamp sur le visage de l'enfant souriant, tenant près de son visage la glace qui capte les rayons du soleil. Les préparatifs s'ouvrent sur un plan moyen où on voit l'enfant assis de face, miroir dans la main, la grand-mère qui couvre ses épaules d'un linge, sur fond de paysage de montagne. Suivent trois plans où l'enfant, avec ses doigts, signifie à la grand-mère de couper juste un peu. Elle mime le geste (doigts collés à son front) puis on le revoit à nouveau. Il y a en trois plans un accord-raccord gestuel entre la grand-mère et l'enfant.

**La troisième partie**, celle de la coupe de cheveux, comprend quatre plans, composés d'inserts qui fragmentent le visage de l'enfant (on voit seulement, à la faveur d'un recadrage, le visage de la grand-mère en entier). Le premier plan est un insert sur la nuque, avec les ciseaux en amorce et en reflet dans le miroir le visage de l'enfant, tout joyeux. Le second cadre le sommet de crâne, où les ciseaux de la grand-mère sévissent. On voit ensuite les cheveux coupés sur les épaules de l'enfant puis un insert sur le dos du miroir dans les mains de l'enfant. Quand il le baisse, cesse de le regarder (de se

voir par conséquent), la musique s'assombrit et le soleil se reflète à nouveau. Le mécontentement de l'enfant, dépité par la coupe de cheveux, avant d'être clairement exprimé (4ème partie), est déjà annoncé par le miroir posé sur ses genoux et la musique. En même temps, ce geste est nécessaire au récit. Il faut que l'enfant cesse de voir ce que la grand-mère lui fait pour capter sa déception, quand il se regarde sitôt la coupe terminée.

**La quatrième partie** ou réaction à la coupe de cheveux, en trois plans, commence avec le visage de l'enfant, yeux fermés et cheveux coupés. La caméra recule et découvre la grand-mère lui caresser les cheveux. La coupe est finie, l'enfant se regarde dans le miroir et se met à geindre, très mécontent (« c'est affreux ! »). Le plan suivant sur la grand-mère reproduisant le geste veut lui faire comprendre qu'elle a coupé ce qu'il a demandé. Le troisième plan, où tous les deux font le même geste (de la coupe souhaitée), devient l'expression d'un malentendu, alors qu'ils croyaient s'être compris (cf. fin 2ème partie). Le dernier plan, en plongée, a valeur d'épilogue. De colère, l'enfant jette le tissu qui couvrait ses épaules et sort du cadre à droite. La grand-mère se baisse pour le ramasser, prend le miroir à terre et sort par la gauche. Le plan reste quelques instants sur la chaise au centre du décor vide.

Le plan final en forme d'épilogue, par son cadrage, nous prive volontairement du beau paysage de montagne, celui qu'on voyait au début de la coupe quand la grand-mère enroulait le linge sur les épaules de l'enfant assis, se regardant dans la glace. En partant chacun dans leur direction, le fossé se creuse, ils s'éloignent, se tournent le dos et la caméra insiste sur le vide de cette provisoire séparation. En revanche, le plan avec le paysage de montagne, juste après leur complicité ludique (le soleil sur le visage de la grand-mère), témoigne d'une harmonie, d'une unité, d'une sérénité. La fin redonnera cela quand, entre l'enfant et la vieille femme, il y aura des mots échangés. L'enfant ne tiendra plus le miroir, mais la grand-mère tiendra les cartes postales dans ses mains avec les mots écrits et les dessins au dos. Les ciseaux ne servent pas seulement à couper, ils brisent l'unité. Plans en insert, morcellement du corps, ils préfigurent la rupture. L'autre objet est le miroir. Dans le prologue, l'enfant se suffit à lui-même et le contrechamp ferme l'espace, puisqu'on est à la place de l'enfant en train de le voir se regarder puis à la place du miroir, en train de le regarder se voir. Puis le miroir devient l'expression d'une complicité entre la grand-mère et l'enfant, d'une ouverture à la vie, sur l'extérieur (la nature) et sur l'autre (la vieille femme). Il reflète le soleil, il provoque la joie et le rire de l'enfant. Au début, l'enfant n'aime pas sa tête, à cause du miroir (la frange qui dépasse) puis encore moins après la coupe. Cette blessure narcissique en deux temps dont la grand-mère fait les frais (comme une domestique, elle se baisse pour ramasser ses affaires), est liée à la transformation de l'enfant, soucieux de plaire à la fillette, d'être vu au mieux, à son avantage. A la place du miroir, c'est à la fillette que pense Sang-woo. Ils sont idéalement ses yeux.

L'autre aspect est celui du malentendu, de l'incompréhension par le langage des gestes. L'enfant pense que la grand-mère a compris ce qu'il voulait et, à la fin, quand ils refont tous les deux le même geste, le désaccord est là, chacun ayant interprété à sa manière.

## Pistes de travail

### Deux pistes peuvent être privilégiées,

- 1 l'une concernant **le monde du jeu** dans le film, autour de l'enfant,
- 2 l'autre **la notion de langage et d'échange**, par les mots et les gestes (les signes).

1 Dès le premier plan, dans le train avec la mère, l'enfant s'occupe avec un jouet. Dans l'autobus qui le conduit chez sa grand-mère, indisposé par les villageois, Sang-woo sort sa console de jeu pour dresser un mur entre eux et lui, et se réfugier dans son monde, où nul ne peut venir le déranger et encore plus, jouer avec lui. Les jouets de l'enfant, qu'il emmène en vacances, assurent un lien transitionnel entre l'univers qu'il quitte (Séoul) et celui où il se rend, totalement inconnu. De ses jeux, Sang-woo fait un usage personnel. Il refuse que le voisin touche à son jouet de robot super héros. Quand il est allongé en train de jouer avec sa console, tellement absorbé dans son activité, il ne bouge pas et oblige la grand-mère à faire le ménage autour de lui. Les jeux nourrissent l'activité imaginaire de l'enfant, dont il est l'unique voyageur (ses cartes de super héros). Lorsque la console de jeux ne fonctionne plus, les piles étant usées, c'est l'enfant lui-même qui tombe en panne. Ne manquant toutefois pas de ressources, on le verra prêt à tout pour retrouver l'usage de son jeu (le vol de la broche, l'expédition au village) mais devra déchanter. Une fois devant une boutique au marché qui vend les piles adéquates, l'enfant n'en veut plus, signe que ce manque à jouer à été comblé. La réalité locale a remplacé le monde imaginaire du jeu, importé de la ville. Pour un tout autre jeu, puis qu'il s'agit d'un jeu de séduction, afin de plaire à la fillette et d'écartier le rival, en la personne du voisin, avec lequel Sang-woo refuse de jouer. Toutes les scènes avec la vache enragée visent à ridiculiser Cheol-ye, à se moquer de lui (il le traite de « poule mouillée »), avant que l'enfant ne soit pris à son propre piège, tel l'arroseur arrosé, ce qui mettra fin à ce jeu cruel et dangereux. Si l'enfant échange ses jeux avec la fillette, deux sont à part. La console, dont il ne veut plus, faute de piles, avant de découvrir l'argent donné par la grand-mère pour en acheter d'autres, ce qui le bouleverse. Quant aux cartes de super-héros, il ne veut pas s'en défaire (la transaction avec la fillette) avant de changer d'avis et de les destiner à la grand-mère, pour un tout autre usage (les dessins au dos, avec les messages). C'est dans la transformation des cartes de super héros que se lit l'évolution du personnage, tourné vers son monde imaginaire, celui du jeu, et ensuite vers l'autre dans la réalité (sa grand-mère), expression d'un lien affectif.

Sur un plan pédagogique, il serait instructif de faire l'inventaire des formes de jeu dans le film (le jeu de la fillette, la grand-mère jouant avec les jouets de l'enfant, etc.), de voir à quoi ils servent et surtout de saisir comment ils décrivent l'évolution de l'enfant et de son histoire.

2 Le langage écrit et parlé, le langage gestuel, occupent une place centrale dans le film, en complément du monde du jeu. Langage corporel agressif de l'enfant, envers sa mère et sa grand-mère, qu'il bouscule. Langage verbal insultant envers la grand-mère, y compris sous forme écrite (le graffiti au mur, où il la traite d'attardée). La transformation se produira lorsque la grand-mère tend à l'enfant une enveloppe à son adresse, en prévision de son retour à Séoul. Comme la grand-mère ne sait pas écrire, on voit l'enfant se transformer en professeur d'école et apprendre à la vieille femme. Il rédige sur un cahier des modèles de phrase, que la grand-mère doit reproduire, ce qui lui est difficile. Les cartes de super héros offertes à la grand-mère, avec les messages et les dessins au dos, matérialisent l'échange et figurent le lien entre la vieille femme et l'enfant. Il y a celui qui écrit et le destinataire qui reçoit le message. Le mot, le dessin, l'objet (la carte) rendent l'absent présent et comblent un vide. Ils deviennent la marque d'un lien affectif exprimé, d'une attention à l'autre.

La grand-mère, étant muette, a recours au langage des signes, au registre limité. La plupart du temps, elle a recours au mime, pour visualiser la réalité évoquée (le poulet, la coupe de cheveux, demander si l'enfant veut manger). Le plus souvent, cette complicité entraîne un malentendu (cf. l'épisode du poulet et de la coupe de cheveux). Plus intéressant est le geste de la grand-mère en réponse au mauvais

geste de l'enfant qui menace de la frapper pour l'avoir touché. On la voit se caresser la poitrine d'un geste circulaire. Que veut-elle dire par là, à l'enfant ? Une forme d'excuse ? Une marque d'affection ? Quand l'enfant la presse de lui donner l'argent qu'elle n'a pas pour acheter ses piles, elle reproduit à nouveau ce geste, de même lorsqu'elle rentre du marché à pied et que l'enfant se plaint qu'elle a mis du temps pour venir. Quand il y a échange et réciprocité par le mime, il y a un malentendu, conséquence de l'immédiateté de l'accord. En revanche, si on voit l'enfant à deux reprises le geste de la grand-mère, jamais ils ne font ce geste ensemble. Un seul le fait, pas l'autre. Sang-woo, tout piteux devant le voisin après lui avoir joué un mauvais tour en lui faisant croire que la vache enragée le poursuivait, ne sait quoi lui dire. Il fait le geste de la grand-mère avant de s'enfuir à toutes jambes. A la fin, après avoir donné ses cartes de super héros à la grand-mère, on le voit faire le signe à la grand-mère au fond du car, comme un retour à l'expéditeur. Il y a là véritable échange, vraie réciprocité, sans l'ombre d'un malentendu.

Si **Jiburo** est l'histoire d'un enfant égoïste et individualiste qui finit par s'ouvrir aux autres et comprendre l'importance du besoin d'autrui sur un plan affectif, on peut étudier cette évolution à partir de ces **deux pistes proposées, celle sur le jeu et l'autre sur le langage.**

*Charles Tesson août 2009* Lux production en collaboration avec le CNC

## **D'autres pistes pour la classe**

### **Le récit d'une prise de conscience**

Sang-woo découvre un monde inconnu qui va le changer progressivement.

On notera les étapes de cette découverte et les moments clés de la transformation du jeune garçon.

**Au début**, il reste enfermé dans ses habitudes de citadin, refuse toute ouverture : il se croit résolument supérieur au monde des « attardés » que sont les paysans. La preuve de cette supériorité réside dans ses « possessions » : sa gameboy, les images des super-héros de la télévision, ses jouets de citadin. Son refus vient aussi de son apparente autonomie : sa mère lui a laissé du coca-cola, de la nourriture en conserve, des barres chocolatées – une nourriture industrielle qui, dans un premier temps, semble inépuisable.

On notera qu'à ce moment le jeune garçon ne regarde rien autour de lui. On rappellera deux scènes significatives : celle où la grand-mère veut lui donner une friandise soigneusement conservée dans un placard mais qu'il ne voit même pas car il a déjà puisé dans ses propres réserves de chocolat ; celle où, sans se soucier du repos de sa grand-mère, il joue tard dans la nuit sur sa gameboy dont le bruit lancinant et agaçant envahit toute la petite maison.

**Les choses commencent à bouger** lorsque les réserves s'épuisent.

**Deux moments déterminants** vont obliger Sang-woo à s'ouvrir :

- **D'abord** les piles de sa gameboy rendent l'âme. La frustration et la fureur du garçon sont sans limite. Il parcourt la campagne à la recherche d'un magasin. Il vole à sa grand-mère son seul bijou (une épingle à chignon) pour s'acheter des piles. Mais tous ses efforts restent vains : qui songerait à vendre des piles pour gameboy dans cette campagne sans ressources ? Après cette expérience malheureuse, le jeune garçon est obligé de regarder autour de lui. Il sort de la maison et rencontre les enfants du village. Il regarde coudre sa grand-mère et finit par l'aider à enfiler ses aiguilles. Il rentre le linge quand il pleut en commençant par le sien puis s'occupe aussi de celui de la vieille femme.

- **Le deuxième moment** déterminant intervient quand la nourriture apportée de la ville est épuisée. Sang-woo veut du *fried chicken*, comme sur le menu d'un fast-food qu'il a emporté avec lui. La grand-mère essaie de le comprendre et finit par lui trouver une poule qu'elle fait bouillir, croyant ainsi le satisfaire. Le désespoir du garçon est terrible. Mais ce « ratage » est pourtant décisif. La préparation du volatile a demandé un échange et avec le langage des signes, tant bien que mal, la grand-mère et son petit-fils ont eu le plaisir de se comprendre. De plus, poussé par la faim, Sang-woo finit par manger avec plaisir. Ensuite, comme la grand-mère, épuisée par son travail, tombe malade, Sang-woo, pour la première fois, s'occupe d'elle et la soigne.

À partir de ces deux moments, le jeune garçon devient moins exigeant. Il comprend peu à peu – en l'accompagnant à la ville ou chez des amis – que sa grand-mère est une personne à part entière. L'affection que lui porte discrètement la vieille femme a raison des préjugés du jeune citadin. Et quand elle n'est plus là, elle lui manque. On rappellera l'anxiété de Sang-woo qui l'attend à l'arrêt du bus alors qu'elle est restée en ville pour régler des affaires. On évoquera aussi les dernières scènes où Sang-woo sacrifie les photos de ses super-héros pour permettre à sa grand-mère de lui envoyer de ses nouvelles après son départ.

### Le portrait d'une grand-mère

Le film brosse un portrait délicat et complexe du personnage de la vieille femme, un personnage qui se révèle peu à peu. Au début du film, elle semble pauvre, fruste et diminuée, voire « attardée » comme lui crie son petit-fils. La vieille femme est en effet presque en haillons, ses chaussures sont éculées. Courbée en deux, elle marche très lentement, appuyée sur son bâton. Et surtout, elle est muette. Mais peu à peu le spectateur découvre une femme beaucoup plus résistante qu'il n'y paraît, capable de porter des seaux d'eau pour se ravitailler, de marcher des heures sous la pluie pour aller chercher ou vendre de la nourriture. Elle lave et reprise soigneusement ses vêtements, range et balaie régulièrement sa maison. On découvre ensuite que la grand-mère est respectée, aidée, au village comme à la ville. Les enfants et les adultes la comprennent, écoutent ses signes, et lui répondent. On rappellera la séquence où elle se rend à la ville voisine pour vendre ses légumes au marché. On comprend alors que la grand-mère est réellement autonome, aussi bien physiquement que financièrement, et qu'elle gère astucieusement sa pauvreté. Ces scènes ne se déroulent pas toutes sous le regard du jeune garçon ; elles sont destinées au spectateur qui lui aussi apprend à mieux connaître la vieille paysanne.

On notera que ce portrait se bâtit aussi par des plans plus descriptifs que narratifs pour dessiner les principaux traits de caractère de la vieille femme. Deux de ces traits sont la patience et la faculté de vivre en harmonie avec la nature. Plusieurs images montrent la grand-mère contemplant le magnifique paysage qui entoure sa maison ou appréciant la beauté des quelques objets domestiques qu'elle possède. On la voit aussi supporter avec le plus grand calme les caprices du jeune garçon et essayer de comprendre, pendant qu'il dort, le fonctionnement de ses jouets.

Pour apprécier le chemin parcouru au cours du film, on pourra mettre en parallèle la séquence où la vieille femme apparaît pour la première fois au début du film et la dernière séquence qui la montre remontant le chemin de sa maison après le départ de son petit-fils. Dans les deux images, la silhouette est la même : celle d'une vieille femme qui marche lentement, courbée sur son bâton. Mais dans la deuxième image, la silhouette a acquis une noblesse particulière. Le personnage n'a pas changé mais il apparaît alors au spectateur comme le symbole d'une certaine sagesse, issue du respect de la tradition et de la transmission de l'expérience.

Anne Henriot Professeur de lettres *Extrait du site Scérén Crdp*

***Vous pouvez télécharger ce dossier sur le site de votre circonscription à la rubrique «Ecole et cinéma»***

**Contact :**

**Pierre Gallo – Conseiller Pédagogique Arts Visuels IA 14 - 02.31.45.96.83**