

Jiburo

Lee Jeong-hyang
Corée, 2002, couleur



Sommaire

Générique, résumé, note sur l'auteur	2
Autour du film	3
Le point de vue de Charles Tesson :	
<i>Apprendre à devenir humain</i>	6
Déroulant	16
Analyse d'une séquence	21
Une image-ricochet	27
Promenades pédagogiques	28

Ce Cahier de notes sur... *Jiburo* a été réalisé par
Charles Tesson

Il est édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma*
par l'association *Les enfants de cinéma*.
Avec le soutien du Centre national de la Cinématographie,
ministère de la Culture et de la Communication,
et la Direction générale de l'enseignement scolaire,
le SCÉRÉN-CNDP, ministère de l'Éducation nationale.

Générique

Jiburo

Lee Jeong-hyang¹, Corée, 2002,

87 mn, couleur / titre anglais : *The Way Home* / version originale, sous-titres français, existe également en version française

Production : CJ Entertainment. **Producteur** : Hwang Moo-hyun, Hwang Jae-yo. **Producteur exécutif** : Kim Seug-bum. **Scénario** : Lee Jeong-hyan. **Image** : Yoon Hong-shik. **Direction artistique** : Shin Jum-hee. **Montage** : Kim Jae-feom, Kim Sang-beom. **Musique** : Kim Dae-hong, Kim Yang-hee.

Interprétation : Kim Eul-boon (la grand-mère), Yoo Seung-ho (Sang-woo, l'enfant), Dong Yo-hee (la mère de Sang-woo), Min Kyung-hyung (Cheol-yeo, le jeune garçon), Yim Eun-kyung (Hae-yeon, la fillette).

Résumé

Le temps de retrouver du travail, une jeune mère, installée à Séoul et élevant seule son enfant, Sang-woo, le confie à sa grand-mère, qui vit dans une campagne reculée, coupée de tout, en pleine montagne. Très mécontent de cette décision, l'enfant, qui ne connaît pas sa grand-mère, une vieille femme voûtée, muette, qui s'exprime par gestes, témoigne en toutes circonstances de sa mauvaise humeur, alors que la grand-mère refuse toute relation d'autorité face à son incorrection récurrente, et se montre patiente et compréhensive. Il se réfugie dans son univers qui, outre sa nourriture apportée par sa mère, est composé pour l'essentiel de ses jeux et de sa console vidéo portable. Lorsque les piles de son jeu sont usées, il se rend seul au village voisin pour en trouver, sans succès. Ayant perdu son chemin, il est raccompagné en vélo par un vieux paysan qui lui vient en aide.

Refusant l'amitié du garçon du village voisin, Cheol-yeo, Sang-woo changera d'attitude quand il verra qu'il a pour ami une jeune fille, Hae-yeon, faisant tout désormais pour attirer l'attention de cette dernière. Accompagnant sa grand-mère au marché de la ville voisine, il découvre ses maigres moyens de subsistance (la vente

des produits de son jardin) mais la laisse rentrer seule, préférant la complicité du garçon et de la fillette. Jouant des mauvais tours au garçon, en lui faisant croire qu'une vache enragée le poursuit, il sera heureux de compter sur lui pour écarter le danger lorsque l'animal sera à ses trousses. Il changera d'attitude à son égard, découvrant que les autres peuvent lui être utiles et ne sont pas seulement les jouets de ses amusements personnels.

Lorsque la grand-mère tend à Sang-woo une enveloppe timbrée à son adresse en lui demandant de lui apprendre à écrire quelques formules types (« *Je suis malade* », « *Tu me manques* »), l'enfant découvre la valeur et la signification du besoin de l'autre et du lien affectif. Au moment de la séparation, lorsque la mère revient chercher son enfant, le message offert en cadeau par Sang-woo à la grand-mère sur ses cartes de superhéros qu'il ne ramène pas avec lui (« *Tu me manques* »), vaut à la fois pour elle par rapport à lui (un « modèle » de lettre à son usage, son sentiment envers son petit-fils) mais aussi pour lui par rapport à sa grand-mère, sous la forme d'un aveu implicite.

La grand-mère rentre seule chez elle, découvrant en chemin les cartes laissées par Sang-woo, avant de retrouver sa maison au sommet de la colline.

¹ Le prénom de la réalisatrice est parfois orthographié Jung-hyan. Le nom, Lee, précède le prénom, composé de deux éléments.

Note sur l'auteur

Charles Tesson débute comme critique aux *Cahiers du cinéma* en 1979. Il sera membre du comité de rédaction (1981-1990) et rédacteur en chef (1998 à 2003). Après avoir été distributeur à Lasa Films (1985-1989), il est maître de conférences en cinéma à l'université de Lille 3 (1989-1994) puis au département cinéma à Paris 3, Sorbonne nouvelle, où il enseigne actuellement. Il est auteur de plusieurs ouvrages, sur *Satyajit Ray* (1992), *Luis Bunuel* (1995), *El de Luis Bunuel* (1996) *Photogénie de la Série B* (1997), *Théâtre et cinéma* (éd. Cahiers du cinéma-CNDP, 2007) et *Akira Kurosawa* (Cahiers du cinéma / Le Monde, 2008). En outre, il a rédigé plusieurs *Cahiers de notes* (*Le Cirque*, *L'Homme invisible*, *La Nuit du chasseur*, *Le Passager*, *King Kong*)

Autour du film



Le cinéma coréen est une découverte récente (on le suit régulièrement depuis seulement quelques années : festivals internationaux, sorties en salles), par comparaison avec les autres pays de la région comme le Japon, la Chine, Hong Kong et Taïwan. Considéré il y a peu de temps comme l'industrie la plus florissante du cinéma asiatique (production, taux de fréquentation des films coréens), le cinéma commercial local traverse en ce moment une sérieuse période de doute et ralentit son volume de production.

Le cinéma coréen est né tard, pour deux raisons. L'occupation japonaise tout d'abord (1905-1945), puis, après la défaite du Japon, la guerre civile qui aboutira à la scission entre le nord et le sud. Parallèlement à l'engouement pour l'actuel

cinéma coréen, les institutions locales (KOFIC, Cinémathèque) font découvrir les œuvres passées (rétrospectives au festival de Pusan, éditions DVD). Une nouvelle génération apparaît dans le cinéma coréen au milieu des années 80, avec Park Kwang-su notamment, au moment de la démocratisation du régime, après la fin de la longue dictature militaire. Au milieu des années 90, on assiste à l'effondrement du système traditionnel de production-distribution-exploitation, avec l'arrivée de grands groupes (Samsung, Daewo) qui investissent dans le cinéma (tout devient plus cher, les films, les cachets des acteurs, etc.). Ils font confiance à de très jeunes cinéastes qui réalisent leur premier film et mettent sur pied le modèle du blockbuster coréen, toujours en vigueur, baptisé localement,

non sans ironie, « Hollywood kimchi ». Le cinéma populaire de Hong Kong étant en crise, totalement vidé de sa substance (l'échéance de 1997, la rétrocession à la Chine), la Corée rafle la mise et devient le leader, en termes industriels et économiques, dans le marché asiatique. En 1998, la crise économique qui secoue l'Asie provoque le retrait des groupes industriels mais les banques continuent (le secteur est rentable) et la nouvelle génération de producteurs trentenaires reste en place et ils fondent leur société. On en profite pour moderniser les salles, en construisant des complexes juchés dans les étages à l'intérieur de grands centres commerciaux, et invisibles de l'extérieur, dans la rue. CJ Entertainment, qui a distribué *Jiburo* en Corée, fait partie des nouveaux poids lourds en place, un peu comme Europacorp ou UGC ici.

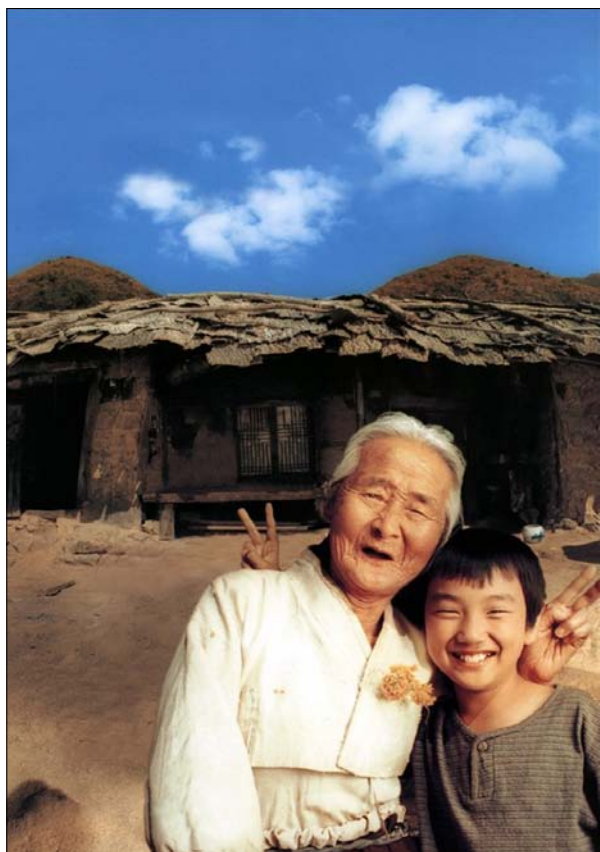


Photo de tournage de *Jiburo*.

Femmes cinéastes en Corée

Pendant très longtemps, il était difficile pour une femme en Corée d'envisager d'être cinéaste. L'ouverture s'est faite avec l'arrivée d'une nouvelle génération au milieu des années 90. Lee Jeong-hyan, la réalisatrice de *Jiburo*, née en 1964, et qui a réalisé son premier film en 1998, *Art Museum at the Zoo*, une romance gentille et sans grand relief, en fait partie. La pionnière des femmes cinéastes s'appelle Pak Nam-ok et elle a réalisé de toute sa vie un seul film, *La Veuve (Mimangin)*, en 1955. En 2001, la cinéaste Yim Soon-rye, qui vient de signer un film remarquable et tout à fait passionnant, *Forever the Moment*¹ (2008) sur l'épopée des handballeuses coréennes aux jeux olympiques d'Athènes (le film insiste la condition de femme sportive non professionnelle, de femme au travail et de femme au foyer et dénonce de façon réjouissante le machisme de l'entraîneur et des instances dirigeantes), a signé un documentaire de 41 minutes, *Keeping The Vision Alive*, qui retrace précisément l'histoire des femmes cinéastes en Corée, tout en rendant hommage à Pak Nam-ok.

Depuis plusieurs années se tient à Séoul le Festival International du Film de Femmes, très actif (Agnès Varda y est allée présenter ses films). Il existe actuellement dans les milieux intellectuels et artistiques coréens, sous l'influence des recherches universitaires américaines (*gender studies*), un courant féministe très actif. Dans le milieu du cinéma, la critique féministe, dont le poids et l'opinion sont prépondérants, s'en prend régulièrement à la vision de la femme dans le cinéma coréen. Les films de Hong Sang-soo en font parfois les frais, mais plus encore ceux de Kim Ki-duk, dont certains sont une proie facile, il est vrai.

Le dernier festival de Pusan (octobre 2008) a révélé plusieurs premiers films de jeunes réalisatrices, très audacieux dans leur sujet, qui laissent prévoir de belles choses, notamment *Sisters on the Road* de Bu Ji-yong (2008), sur l'histoire d'une jeune fille qui, à la recherche de son père disparu, découvre sa seconde vie, déguisé en femme, travesti. Un tel scénario, qui touche à la fonction symbolique paternelle dans un pays où les valeurs confucianistes restent prégnantes, aurait été impensable il y a quelques années.

La réalisatrice, le film

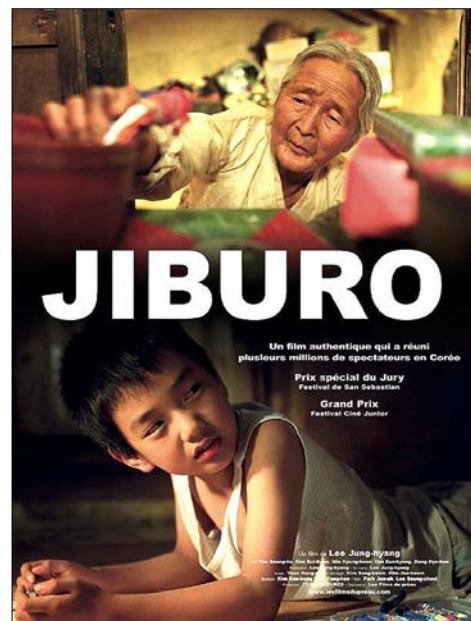
Née en 1964, Lee Jeong-hyang, après des études de littérature française à l'université de Songang, entre à la Korean Film Academy. À sa sortie, elle réalise un documentaire (*A Place for Eve*, 1989), est assistante réalisatrice avant de signer son premier film en 1998, *Art Museum by the Zoo*. En dépit de l'important succès public de *Jiburo*, de ses récompenses nationales (meilleur film et meilleur scénario aux Golden Bell de la Korean Academy Awards) et internationales (prix spécial du jury au festival de San Sebastian), la réalisatrice n'a pas tourné depuis.

Réalisé en 2002, *Jiburo* (*Sur le chemin de la maison*) est un projet qui a mûri de longues années avant d'éclorre. La dédicace *in fine*, quelque peu naïve (« En hommage à toutes les grands-mères »), suggère l'apport d'éléments personnels (sa grand-mère maternelle) fondus dans une fable à la portée universelle.

Pour la réalisatrice, le plus difficile a été de trouver le lieu de tournage et l'interprète pour la grand-mère. Avec toutefois une idée directrice : d'abord trouver le bon endroit et ensuite, partir à la rencontre d'une vieille femme habitant dans cette région – pas question de prendre une femme qui ne soit pas issue du milieu décrit. Finalement, la réalisatrice décide de planter sa caméra au centre de la Corée, dans la province de Choongbuk. Ayant trouvé un petit village peuplé essentiellement de personnes âgées, c'est en se promenant qu'elle croise une vieille femme qu'elle finira par convaincre de jouer le rôle. Tous les autres interprètes sont des acteurs amateurs, à l'exception du rôle central de l'enfant Sang-woo, Yoo Seug-ho étant familiarisé avec la caméra pour avoir déjà tourné dans une série télévisée, *Thorn Fish*.

Le tournage, initialement prévu sur deux mois, a duré trois fois plus de temps. En raison d'une météo pas toujours au rendez-vous de ce que le scénario attendait d'elle, des lieux peu

confortables (pas de route pour transporter le matériel dans certains décors, autour de la maison de la vieille femme notamment). La principale raison provient du changement de méthode de travail, Lee Jeong-hyang souhaitant respecter la chronologie des scènes, et non procéder par lieu, comme il est d'usage, afin de privilégier l'évolution de la relation des personnages au fil de l'histoire, élément clé du film. Ainsi, l'histoire du tournage a été en phase avec le cheminement du film.



Affiche française du film ?

¹ Elle a réalisé son premier film de fiction en 1996 (*Sechinku*) et en 2001 *The Waikiki Brothers*, sur un groupe de jeunes musiciens, plutôt quelconque et sans comparaison avec la qualité de son dernier film. *Forever the Moment* a été montré au festival de Pusan 2008, dans la section « Korean Cinema Today ».





Apprendre à devenir humain

par Charles Tesson

*« Puisse en toi l'idée de ce que tu peux faire pour les autres,
voilà qui te mettra dans le sens du ren ! »*
(Entretiens de Confucius, « Des disciples », Livre VI, 28).

Un enfant des villes, de la génération des jeux vidéo, se retrouve en vacances forcées chez sa grand-mère, en pleine campagne reculée, coupée de tout. Le tableau est dressé mais il s'agit seulement d'un cadre, non de la finalité de l'histoire. Si l'enfant retourne à la fin à Séoul avec sa mère, le film, à aucun moment (c'est heureux) ne l'a mis en demeure de choisir entre deux modes de vie, deux types de confort. Certes, on joue sur les contrastes (une télé qui ne fonctionne pas, la galère pour trouver des piles, l'absence de KFC dans le secteur) mais on ne verra pas au final l'enfant, même s'il se débarrasse de ses jouets avant de rentrer, devenir un adepte d'un retour à la nature ou faire le choix d'un renoncement à l'austérité monacale. L'enrichissement se situe ailleurs. Le parcours de l'enfant ne va pas dans le sens d'une opposition tranchée entre tradition et modernité, le film ayant l'intelligence de ne pas s'enfermer dans ce schéma¹. *Jiburo* ou *Sur le chemin de la maison* (on aurait envie d'ajouter, « sur le chemin de la raison ») est le récit d'une transformation intérieure, l'histoire d'un enfant qui passe de l'égoïsme à la découverte du lien affectif, tissé à partir du besoin de l'autre et de l'expérience du manque. L'envers de l'égoïsme serait moins l'altruisme que le sentiment de solitude,

l'absence ressentie de l'autre et le vide qu'il laisse en soi. D'où l'importance des mots écrits, des dessins, sur lesquels le film s'achève.

Sang-woo est ce qu'on appelle un « enfant-roi », parfois rebaptisé familièrement « tête à claques », tant il est insupportable et caractériel. Des claques, il en reçoit, de sa mère, et il en distribue aussi (il bouscule la grand-mère), même s'il semble plus habile de ses pieds, contre sa mère et contre le pot qu'il envoie valser par terre. Manifestement, personne ne lui résiste et tout



le monde semble s'écraser devant ses caprices et ses exigences. Sa mère n'est plus à la hauteur et ne maîtrise plus la situation. La grand-mère et le jeune voisin, Cheol-yeon, sur le même registre comportemental, ne sont pas rancuniers. Ils le laissent faire ses écarts sans rien lui dire. Ils semblent sans réaction et font montre d'une extrême tolérance. Tous les deux refusent la surenchère du « œil pour œil », celle de la riposte immédiate, du cercle de la vengeance et de la réprimande. Non violents, ils sont tous les deux (on y reviendra) les deux sages confucéens du film, deux maîtres d'une maîtrise qui ne passe pas par le contrôle, la discipline, la sanction et la punition et qui apprennent l'enfant à devenir humain². En revanche, une seule personne lui tient tête, la fillette Hae-yeon qui le gronde ouvertement pour avoir piétiné son aire de jeu et exige des excuses sur le champ. L'enfant s'écrase sans riposter, fait exceptionnel, parce qu'il veut lui plaire, entrant dans un rapport de séduction et de reconnaissance (être vu d'elle, attirer son attention).

Derrière la critique de l'enfant-roi, le film est avant tout une dénonciation du machisme dans la société coréenne, qui commence très tôt, dès l'enfance, comme chacun sait. Ce machisme génère des inégalités de traitement flagrantes compte tenu de la différence de sexe et en raison d'un poids culturel légitimant ces écarts de traitement³. La fillette devient la porte-parole de la réalisatrice dans le discours adressé à l'enfant. Compte tenu du fait que les hommes sont moins nombreux que les filles, elle lui fait comprendre que sa génération, contrairement aux autres (la mère, la grand-mère), ne se laissera pas faire. Si son machisme perdure, il ne trouvera pas à se marier et finira célibataire. Menace explicite, la seule injonction adressée à l'enfant pour l'inciter à changer de comportement à long terme. La parade virile de Sang-woo trouve sa plus belle illustration dans une scène quelque peu intrigante. En marchant sur un chemin, en traînant un caddie derrière lui, il croise un homme qui pousse une carriole devant lui. Il se met aussitôt à l'imiter et pousse comme lui son caddie, selon sa technique. Arrivé à sa hauteur, caddie contre carriole, face à face, plus personne n'avance, comme si l'enfant, en se mesurant à lui, voulait forcer le paysan à s'écarter devant lui, jusqu'à ce que Sang-woo se mette de côté pour lui laisser le passage. Cette épreuve de force signe le personnage.



La réalisatrice Lee Jeong-hyang multiplie dans son film des hommages à des cinéastes, dont aucun n'est coréen. Le plan, revenant à plusieurs reprises, sur les chaussures de l'enfant et de la grand-mère, alignées côte à côte, alors qu'ils dorment, rappelle le cinéma d'Ozu même si *Jiburo*, sur le plan de la mise en scène et du récit, fait surtout penser à un maître du cinéma japonais quelque peu oublié, Keisuke Kinoshita, spécialisé notamment dans le mélo lacrymal humaniste bienveillant⁴. On pense à divers moments à *La Ballade de Narayama* (la version de Kinoshita, dont l'esprit de *Jiburo* se rapproche le plus), notamment lors la scène de la visite au vieux paysan malade. Estimant être devenu une charge pour les autres, il aspire à la mort. De même, le mouvement final du film, avec la grand-mère grimpant seule le sentier vers sa maison juchée au sommet d'une colline, lieu où elle va finir ses jours, évoque cela, en parallèle avec le destin du vieux paysan. Dans *Narayama*, la légende racontée par Shichirô Fukazawa, il s'agit d'une épreuve de la transmission, l'aîné de la famille devant déposer sa mère au sommet de la montagne, la laisser mourir et revenir seul. Tout autre est le principe de *Jiburo*, même si l'enfant prend conscience, à travers sa grand-mère, de ce qu'on appelle

aujourd'hui pudiquement la fin de vie. Sang-woo se suffit de son égoïsme, tant que son entourage, docile, est à son service (dont la grand-mère), avant de découvrir son revers de médaille, celui de la solitude et du besoin de l'autre. Toute la transformation consistera, non à lui faire découvrir le lien social mais à en transformer la nature. Il passe donc de l'instrumentalisation d'autrui (toujours à ses ordres, n'ayant aucune vie propre en dehors de servir ses propres intérêts ou d'exaucer ses désirs), au respect de l'autre, reconnu dans son existence pleine et séparée de lui.

On devine également, en divers points du film, que la réalisatrice nourrit une grande admiration pour le cinéma de Kiarostami. Le plan en plongée qui accueille le bus sur les sentiers sinueux d'un chemin de montagne y fait penser, ainsi que le chemin en zigzag parcouru par la grand-mère à la fin. Tout le périple de l'enfant parti à la recherche de piles évoque en raccourci l'histoire de *Où est la maison de mon ami ?*, à cette différence que le voyage de l'enfant chez Kiarostami est motivé par le souci de l'autre et celui de Sang-woo par un objectif personnel. Dans les deux cas, le comportement des adultes, aiguilleurs qui pointent du doigt une nouvelle direction, est

similaire. Quant au retour de Sang-woo, passager sur le vélo du vieux paysan, au cœur d'une nature magnifiée, il rappelle la fin de *Le Vent nous emportera*, avec l'homme des villes sur la mobylette d'un homme du village.

L'énorme succès de *Jiburo* en Corée est moins le symptôme d'un retour à la nature, ou d'un rejet de la société de consommation (une modernité de fait, avec ses objets), qu'il ne traduit le désarroi d'une nation, profondément confucéenne, confrontée à la perte de ses valeurs, en particulier dans le domaine de l'éducation, par où elles se transmettent. Ce qui est choquant dans *Jiburo* est l'irrespect de l'enfant pour ses aînés et, plus grave, par rapport à sa mère et sa grand-mère (il urine sur ses chaussures, les jette, l'obligeant à marcher pieds nus pour aller chercher de l'eau, etc.). L'un des éléments clé de la pensée confucéenne est la piété filiale (le *xiao*), centrée sur la relation entre le fils et son père, l'élève et son maître, et fondée sur la notion de respect, d'obéissance et de loyauté, de confiance (*xin*), à partir d'une exigence envers soi-même et l'autre⁵. Sur ce point, Sang-woo est singulièrement dépourvu de piété filiale. Il suffit de voir comment il traite sa mère et sa grand-mère, avant de changer progressivement. De ce point de vue, *Jiburo* est un film d'initiation, un récit d'apprentissage, de nature confucéenne, au terme duquel l'enfant apprend à devenir meilleur (l'homme de bien, cher à Confucius, par opposition à l'homme de peu), grâce à la grand-mère, initiatrice de sa transformation, et au voisin, Cheol-ye, plus âgé que Sang-woo (l'équivalent de son grand frère).

Pour Confucius, apprendre est le centre de tout. Non pas au sens commun d'acquérir des connaissances (la connaissance chez Confucius est plus le développement d'une aptitude que l'acquisition d'une connaissance intellectuelle), mais apprendre à faire de soi un être humain. Sa conviction est que la nature humaine est perfectible, et que tout homme se définit comme étant en mesure de s'améliorer, constamment, quotidiennement, tout au long de sa vie. Affirmer et élever le plus haut possible sa propre humanité est la mission sacrée de l'homme sur terre. Car être humain n'est pas une donnée naturelle, cela s'acquiert, cela se travaille, cela se reçoit, se transmet, et constitue une fin en soi de l'existence. Selon Ann Cheng, le *ren* (le sens de l'humain) est pour Confucius la cristallisation

de son pari sur l'homme, la vertu suprême⁶. Le *ren* est « le souci qu'ont les hommes les uns pour les autres du fait qu'ils vivent ensemble ». L'idéogramme qui forme le mot *ren* est composé du radical « homme » et du signe « deux », l'homme ne devenant humain que dans sa relation avec autrui. Dans les *Entretiens de Confucius* on ne donne pas une signification stricte du mot *ren*, encore moins limitative : « Le *ren*, c'est aimer les autres » (XII, 22). Granet précise : « Aimer une vertu, quelle qu'elle soit, sans aimer à s'instruire [apprendre à devenir humain], n'aboutit qu'à grossir un défaut ». De la grand-mère, on peut dire qu'elle met Sang-woo dans le sens du *ren*, qu'elle lui en fait découvrir la valeur et la signification. Aussi bien Anne Cheng que Marcel Granet insistent sur la réciprocité, dans le *ren* et le *xiao* (piété filiale). Entre l'élève et le maître, la grand-mère et son petit-fils, il doit y avoir échange, réversibilité. Ce que l'enfant fait au voisin (la vache enragée), puis cesse de faire, non parce qu'il le lui interdit mais parce qu'il se trouve à son tour à la place du garçon, poursuivi par la vache (réversibilité des places), est la parfaite illustration d'une sentence de Confu-



cius : « Mansuétude [*shu*], n'est-ce pas le maître mot ? Ce que tu ne voudrais pas que l'on te fasse, ne l'inflige pas aux autres (XV, 27). » C'est par « le souci constant des réciprocités équitables » qu'ont peut atteindre le *ren*, ajoute Marcel Granet.

Toute la structure du film repose sur ce souci constant, ce jeu de la réciprocité, de la réversibilité, de la symétrie. Du geste de la grand-mère, qui se caresse la poitrine pour accueillir l'enfant, à ce dernier qui lui renvoie ce geste en guise d'adieu. L'enfant, lorsque la grand-mère lui tend le pot pour faire ses besoins la nuit, refuse sa présence qui l'indispose et lui demande de s'éloigner puis réclame ensuite qu'elle reste à ses côtés, ayant peur de rester seul dans l'obscurité. Quand la grand-mère, de retour avec le poulet, découvre l'enfant endormi, elle prend soin de lui (elle le couvre) puis, réveillé le premier, Sang-woo fait de même avec elle (les couvertures, pour ne pas qu'elle prenne froid), avant de lui préparer à son tour le poulet qu'elle lui avait concocté auparavant. En petit macho, Sang-woo se plaît à traiter Cheol-yeede de « poule mouillée », avant de se retrouver à sa place, poursuivi par la vache enragée, et de se comporter à son tour comme une vraie « poule mouillée » devant le garçon, plus courageux que lui en écartant l'animal.

Sang-woo apprend à devenir humain non seulement au contact des autres et de leur enseignement qui l'amène à prendre conscience de ses actes et de son attitude, mais il apprend aussi de la nature. Dans une scène, on voit la grand-mère, assise sur la terrasse de sa maison, en train de contempler et de se recueillir devant le splendide paysage de montagne, jusqu'à l'infini. L'enfant entre dans le cadre, sans se soucier une seconde de ce que la vieille femme regarde ou fait. Après avoir étendu le linge de l'enfant, la grand-mère le réveille (il dort sur la terrasse) pour le prévenir de son absence. Dès qu'il se met à pleuvoir, l'enfant sort retirer le linge, le met à l'abri, tout en mouillant ses vêtements. Aussitôt fait, il cesse de pleuvoir, ce qui oblige l'enfant à l'étendre, ce que la grand-mère avait fait *pour lui*. Beaucoup d'humour et d'ironie dans cet épisode édifiant où l'action de l'enfant se révèle inefficace (il aurait mieux fait de laisser le linge étendu) et peu bénéfique pour lui, car il mouille en plus ses propres vêtements. Le message



est limpide, puisqu'il s'agit non seulement d'être à l'écoute de la nature (saisir son fonctionnement) mais aussi de laisser faire, puisque l'intervention de l'homme n'est pas toujours nécessaire. Quand Sang-woo part acheter des piles, il n'en trouve pas. Quand il veut sauver son linge, son action se révèle inutile. Bien décidé à apprendre à la grand-mère à écrire quelques formules type, Sang-woo renonce et lui dit : « *Si tu tombes malade, tu n'auras qu'à m'envoyer une feuille blanche, comme ça je saurai que c'est toi et je viendrai vite.* » Le vide non figuré est ce qui permet à l'enfant de savoir. De même, l'action blanche, pour rien, outre le jeu de la réciprocité, très actif dans *Jiburo*, est ce qui lui aura permis d'avancer.

¹ On notera toutefois, selon le scénario du film, que la panne de la console de jeu vidéo portable favorise une certaine forme de socialisation chez l'enfant, ne serait-ce que pour acheter des piles (rencontrer l'autre, même s'il est perçu dans les limites d'une stricte utilité).

² Sur cet aspect, voir aussi « Promenades pédagogiques », la partie « Politesses, violence, éducation, autorité ».

³ On songe également, sur le comportement d'un enfant-roi, à celui de *Ten d'Abbas Kiarostami*, et à son attitude vis-à-vis de sa mère.

⁴ Voir en particulier le fort intéressant *24 Prunelles* (1954), histoire d'une jeune institutrice et de ses élèves dans le Japon des années trente jusqu'à la défaite.

⁵ Le cinéma d'arts martiaux de Hong Kong (les films de sabre, les films de kung-fu de Liu Chia-liang, les premières comédies kung-fu avec Jackie Chan) est celui qui a le plus magnifié la piété filiale en vue d'un apprentissage (celui des arts martiaux, sur un plan physique et moral : le *wu de* ou vertu martiale) dans le cadre de la relation maître/élève.

⁶ Ann Cheng, *Histoire de la pensée chinoise*, Seuil, 1997. Sur Confucius, voir le chapitre « Le pari de Confucius sur l'homme ». Sur le même sujet, voir aussi Marcel Granet, *La Pensée chinoise*, (« Confucius et l'esprit humaniste »), Albin Michel, 1988. Chez Granet, on parle de *jen* (et non de *ren*), que l'auteur traduit par « un sentiment actif de dignité humaine ».



Séquence 1



Séquence 2



Séquence 2



Séquence 4



Séquence 5



Séquence 5

Déroulant

Générique.

1. [0'54] Dans un train, un enfant, Sang-woo, en train de jouer avec sa voiture miniature, interroge sa mère, visiblement fatiguée et harassée, au sujet de sa grand-mère chez qui il se rend et qu'il ne connaît pas. Est-elle sourde, muette, de mauvaise humeur ? La mère ne lui répond pas. Fondu au noir. Un autobus sillonne une route de montagne sinueuse, bordée de végétation. Tandis que la mère dort, l'enfant sort son jeu vidéo. Il est irrité et indisposé par le comportement des villageois qu'il estime bruyant et envahissant. Descendu à l'arrêt de bus, l'enfant, qui ne veut pas aller chez sa grand-mère, refuse de suivre sa mère. Elle le frappe au visage pour l'obliger à venir. L'enfant riposte en lui donnant des coups de pied. Inscription du titre *Jiburo* sur l'image alors qu'ils s'éloignent.

2. [3'40] La mère, s'excusant d'être rarement venue la voir, raconte à la grand-mère ses déboires (le père de l'enfant, dont elle est séparée depuis l'âge de 17 ans, son commerce qui lui a laissé des dettes), et lui confie son enfant le temps qu'elle trouve un nouveau travail. Indifférent, l'enfant regarde la maison (un insecte pris dans une toile d'araignée, un autre sur le plancher), urine dans les chaussures de la grand-mère, refuse de la saluer, au prétexte qu'elle est sale. Sa mère le corrige, en vain. Elle part par le dernier bus, après avoir offert un cadeau à la grand-mère (du linge de corps, et du *ginseng*¹).

3. [5'23] Une fois le bus avec la mère parti, l'enfant refuse de rentrer avec la grand-mère. Il l'insulte, la traite d'attardée, de vieille folle, menace de la frapper, la suit à distance. La grand-mère, muette mais pas sourde, s'exprime par gestes, semble affectée mais ne réagit pas. On la voit cheminer seule, avec sa canne, pliée en deux, sur fond de musique de piano.

4. [7'33] Le soir, lors du dîner, l'enfant refuse la nourriture de la grand-mère, préférant les plats laissés par sa mère. Le lendemain matin, l'enfant tente d'allumer la télévision, en vain, puis se replie sur sa console portable de jeux vidéo. La nuit, l'enfant étant saisi d'une envie pressante, la grand-mère lui glisse un pot et reste à ses côtés pendant qu'il fait ses besoins, ce qui le contrarie.

5. [10'28] Le lendemain matin, alors que la grand-mère part chercher de l'eau avec

des seaux, un enfant du village en contrebas, Cheol-ye, apporte de la nourriture à la vieille femme, préparée par sa mère. Il tente de sympathiser avec Sang-woo, occupé avec son robot superhéros, et l'invite à venir jouer avec lui, dans sa maison, quand il le voudra. Le jeune citadin, peu sociable, refuse qu'il touche à son jouet et donne un coup de pied à son chien. Seul dans la maison, Sang-woo joue avec des cartes de superhéros puis il descend au village, avant de faire marche arrière. Seul à la maison, il essaie ses rollers puis continue sous le regard de sa grand-mère, occupée à ses travaux de couture. Il joue aux jeux vidéo quand elle fait le ménage, sans se soucier d'elle. Sur la terrasse, la grand-mère contemple le coucher de soleil, chose sans intérêt pour l'enfant. Le soir, avant de se coucher, elle aide l'enfant à attraper une torche.

6. [15'25] Pendant que l'enfant dort sur la terrasse, la grand-mère joue avec un de ses jeux (glisser des pièces en bois dans les formes appropriées), puis renonce, faute de comprendre le principe. Plus tard, à la nuit tombée, l'enfant, en rechignant, consent à l'aider (lui passer le fil dans le chas de son aiguille) avant de revenir à ses jeux vidéo. Il prend peur à la vue d'un cafard que la grand-mère attrape, lui offre (elle croit qu'il le veut) avant de le jeter par la fenêtre sans le tuer. Alors que l'enfant joue avec son jeu vidéo, la grand-mère, qui recoud ses chaussures, l'interrompt pour qu'il passe le fil dans l'aiguille (« *C'est casse-pieds* », lui dit-elle). Sa console ne fonctionne plus car les piles sont à plat.

7. [20'03] Alors que la grand-mère cuisine, l'enfant lui réclame de l'argent pour les piles mais elle n'en a pas. Contrarié, il la bouscule alors qu'elle lave son linge, puis fouille dans ses affaires à la recherche d'un objet à troquer. De colère, l'enfant case un récipient, jette les chaussures de la grand-mère dans les toilettes. En l'absence de la vieille femme, partie chercher de l'eau pieds nus, il couvre les murs de la maison de graffitis blessants (« *Attardée* »). Il hurle après elle quand elle piétine sans le faire exprès une de ses cartes. Le soir, alors qu'il joue à « Pierre, ciseaux, papiers », il aperçoit la broche dans les cheveux de la grand-mère, qu'il convoite puis vole le lendemain quand elle fait sa sieste sur la terrasse.

8. [23'47] Muni de la broche et de sa console, l'enfant descend au village, à la recherche de piles. Égaré, il demande son chemin à un vieux paysan qui le renseigne. Au village, on le renvoie de magasin en magasin, faute d'avoir les bonnes piles. La grand-mère, à son réveil, cherche sa broche et se recoiffe. L'enfant erre dans le village, croise une vache, ne retrouve plus son chemin pour rentrer. Un vieux paysan, qui le voit marcher en pleurant, le ramène chez lui sur son vélo.

9. [28'42] L'enfant attend seul, sur le chemin vers la maison (cf. décor fin séq. 3), n'osant pas rentrer. La grand-mère vient à sa rencontre, passe devant lui sans rien dire et poursuit son chemin. Quand l'enfant demande où elle va, elle fait demi-tour. L'enfant rentre à la maison, marchant devant elle.

10. [30'24] L'enfant dort à la manière de la grand-mère (la tête contre l'oreiller en bois) sur la terrasse, tandis qu'elle étend le linge dehors. Elle le réveille pour le prévenir de



Séquence 6



Séquence 7



Séquence 7



Séquence 8



Séquence 8



Séquence 10



Séquence 10



Séquence 11



Séquence 11



Séquence 12



Séquence 13



Séquence 14

son départ. Dès qu'il pleut, l'enfant retire le linge, le met à l'abri, mouillant ses vêtements, puis se voit contraint de l'étendre aussitôt, l'averse étant de courte durée. À son retour, la grand-mère réveille l'enfant et lui demande ce qu'il veut manger. Il demande du *Kentucky Fried Chicken* et elle comprend du poulet, qu'elle part acheter au village. En son absence, l'enfant efface les graffitis insultants et s'endort. La grand-mère rentre sous la pluie, prend soin de l'enfant endormi et prépare le poulet. Elle le réveille mais il refuse le poulet bouilli (« Ça pue ! »), chiale, boude (il voulait du KFC), renverse la nourriture, sans que la grand-mère lui en tienne rigueur. La nuit, il se réveille, affamé. En cachette (filmé en ombre chinoise), il dévore le poulet. Au matin, réveillé le premier, il offre sa couverture à la grand-mère, toujours endormie, pour qu'elle ne prenne pas froid. Il remet sa broche dans ses cheveux, puis prépare le repas (les restes du poulet) à son réveil et le lui sert.

11. [41'51] En se promenant, Sang-woo croise une fillette, Hae-yeon, en train de prévenir le jeune voisin, Cheol-ye, qu'une vache enragée le poursuit. Sang-woo discute avec la fillette, se fait gronder par elle pour avoir piétiné son aire de jeu. Il est vexé que le jeune voisin dise au revoir seulement à elle.

12. [43'36] L'enfant, avec un caddie, croise sur son chemin un paysan qui pousse sa charrette. Il l'imité, arrive à sa hauteur et doit s'écarter pour lui laisser le passage. Avec la grand-mère et ses victuailles du jardin, ils attendent le bus pour aller au marché, à la bourgade voisine. Les gens du village discutent entre eux en attendant. Au marché, l'enfant marche avec la grand-mère mais il la délaisse quand il aperçoit la jeune fille du village, qui l'ignore totalement. Il observe de loin sa grand-mère tenter de vendre sa minuscule récolte et réalise comment elle gagne sa vie. Elle lui achète des chaussures de sport, lui offre un repas, sort son argent et paie, ce que voit l'enfant. Sang-woo s'arrête devant une vitrine où on vend des piles mais dit à la grand-mère ne plus en vouloir.

13. [49'02] À la gare routière, la grand-mère, qui ne sait pas lire, cherche le bon autobus pour retourner. Elle veut offrir à manger à Sang-woo qui veut un *Choco Pie*, comme celui que mange un enfant à côté. La grand-mère discute avec la vendeuse, une vieille femme qui prend de ses nouvelles et lui offre les gâteaux. Dans l'autocar, Sang-woo est assis à côté de Cheol-ye et de la voisine du village, Hae-yeon, avec une peluche, son « lapin des neiges ». Il prend les gâteaux et fait comprendre à la grand-mère qu'il souhaite rentrer avec ses amis. Il refuse de prendre avec lui ses affaires, qu'elle a du mal à porter. L'autobus part sans elle. La fillette se demande pourquoi la grand-mère ne voyage pas avec eux et Cheol-ye, prétendant connaître son langage des signes, répond qu'elle viendra plus tard, ayant des choses à faire.

14. [54'51] L'enfant attend la grand-mère à l'arrêt d'autobus, non loin de sa maison. Un autocar arrive, mais sans elle. Il rentre seul. Il joue, allongé sur la terrasse, attend, puis revient à l'arrêt où un autocar arrive, de nouveau sans la grand-mère. Alors que le véhicule s'éloigne, l'enfant voit la grand-mère sur le chemin, venue à pied. Il va au-

devant d'elle, prend ses affaires, et elle lui fait signe d'avancer. Il ouvre la voie, sur le chemin de la maison, s'arrête pour glisser dans ses affaires le *Choco Pie* qui lui reste, un sourire aux lèvres.

15. [58'35] Dehors, l'enfant semble s'ennuyer, seul avec son jouet (le robot superhéros). Il regarde l'aire de jeu construite par la fillette. Il l'entend chanter, puis la voit accompagner le jeune voisin, Cheol-ye. Pour jouer un mauvais tour au garçon, il lui fait croire que la vache enragée le poursuit, s'amusant à le voir courir pour rien. La vache est là, mais le garçon parvient toutefois à l'éviter. Sans le faire exprès, Sang-woo, en se moquant de Cheol-Yee, a marché sur son jouet, hors d'usage désormais.

16. [60'00] La nuit, alors que le vent souffle fort, l'enfant, qui veut aller aux toilettes, peu rassuré, demande à sa grand-mère de rester à ses côtés (« *Tu es où ? Je ne te vois pas !* ») et surtout de ne pas s'endormir.

17. [61'45] Cheol-ye transporte des fagots de bois sur son dos et l'enfant, à nouveau, lui fait croire que la vache enragée le poursuit, en le traitant de « *poule mouillée* ». Il tombe dans sa course et réalise en se retournant que Sang-woo s'est moqué de lui. Ils se croisent tous les deux, le voisin ne dit rien mais Sang-woo, un peu gêné, ne sachant que dire, alors que le chien du garçon aboie après lui, reproduit le geste de la grand-mère (passer sa main sur sa poitrine) avant de s'éclipser sur le champ en courant. Il rencontre la fillette toute souriante qui a demandé après lui et le cherchait, ce qui le ravit. Au moment de s'endormir, Sang-woo, tout sourire, ne dissimule pas sa joie, tout en se cachant sous la couverture.

18. [64'24] Sang-woo range tous ses jouets dans un sac plastique. Il tente de se coiffer mais sa coupe ne lui plaît pas. Il s'amuse avec la grand-mère (il capte le soleil dans un miroir et le réfléchit sur son visage) et lui demande de lui couper les cheveux mais est mécontent de sa coupe, trop courte, alors qu'il voulait se faire beau pour séduire la jeune fille, Hae-yeon. Il part en colère et la grand-mère ramasse ses affaires. Sang-woo a mis tous ses jouets dans son sac mais ne veut pas de la console de jeu que lui tend la grand-mère, inutilisable sans piles. Elle l'enveloppe dans du papier cadeau usagé et il la traite d'idiote à faire cela. Endormi sur la terrasse, elle le réveille, mais il ne veut pas aller avec elle, prétextant une visite de Hae-yeon.

19. [68'55] Finalement, Sang-woo a rejoint la grand-mère venue rendre visite au vieux paysan malade qui avait ramené l'enfant sur son vélo (cf. fin séq. 8). L'homme, usé, aspire à la mort, estimant être devenu un poids pour son entourage. La grand-mère lui offre du *ginseng*, cadeau de sa fille, inutilisé.

20. [70'16] Ayant improvisé un bandeau pour cacher sa coupe de cheveux, Sang-woo refuse de porter les chaussures de sport que sa grand-mère lui avait achetées (« *Elles sont moches !* ») et donne un coup de pied dedans. Il part avec le caddie, chargé de son sac de jouets. À l'intérieur du sac, il découvre la console que la grand-mère a rajouté, enveloppée dans le paquet cadeau du présent offert par sa mère. Quand il s'en aperçoit, il la met dans sa poche. Il revient tout content avec l'animal en peluche de la pe-



Séquence 15



Séquence 17



Séquence 17



Séquence 18



Séquence 19



Séquence 20



Séquence 20



Séquence 20



Séquence 22



Séquence 23



Séquence 23



Séquence 24

tite fille, échangé contre ses jouets. En voulant se servir du caddie comme d'une carriole dans une pente, il tombe et se blesse. Il marche en claudiquant lorsque le jeune voisin le prévient que la vache enragée arrive mais, ne le croyant pas, il continue à son rythme. Quand elle surgit vraiment, le voisin vient à son secours et détourne l'animal, qui le poursuit, épargnant ainsi Sang-woo, tombé à terre. Confus, piteux, désolé, le genou en sang, Sang-woo ne sait comment le remercier, s'excuse pour l'autre fois mais Cheol-yeo ne lui en veut pas.

21. [74'32] L'enfant marche en claudiquant. Il réalise qu'il a toujours la console dans sa poche et découvre, en ouvrant le paquet, de l'argent glissé par la grand-mère. Il est ému jusqu'aux larmes et marche vers la maison. À proximité, sur le chemin, il pleure, appelle la grand-mère qui vient à son secours. Elle vérifie ses blessures, tente de le consoler. Elle lui tend une enveloppe timbrée, à l'adresse de l'enfant.

22. [76'40] Sur un cahier d'écolier, Sang-woo a rédigé plusieurs formules de lettres (« Je suis malade », « Tu me manques ») et demande à la grand-mère de s'entraîner à les écrire. La tâche étant trop difficile, il lui dit d'envoyer une feuille blanche si elle est malade, et il viendra vite la voir. Il pleure, elle sèche ses larmes également. Avant de partir, Sang-woo prépare du fil et des aiguilles, chose que la grand-mère ne peut faire seule. La nuit, il se réveille et se sert de ses crayons.

23. [79'37] Sang-woo, sa mère et la grand-mère attendent l'autobus, sur fond de végétation automnale. La mère lui promet de revenir, de lui apporter des vêtements neufs. Le bus arrive et l'enfant monte avec sa mère sans dire au revoir, puis redescend et offre à la grand-mère ses cartes avec les superhéros. Il remonte dans le bus. La grand-mère frappe au carreau, guettant de l'enfant un signe, un regard, mais rien. Quand le bus démarre, la mère salue la grand-mère (musique) et l'enfant se lève de son siège et va vers la vitre arrière pour voir la grand-mère. Il lui dit en revoyant en reproduisant son geste (se caresser la poitrine). Le bus s'éloigne.

24. [82'10] Fondu au noir. Sur le chemin de sa maison, la grand-mère marche lentement, sur fond de végétation automnale. Suite de fondus enchaînés. Elle regarde les images offertes par l'enfant, avec au dos, des modèles de lettres pour elle (« Je suis malade », « Tu me manques »), avec des dessins la représentant, conformes à la situation indiquée. On la voit de nouveau reprendre son chemin de terre bordé de pierres, jusqu'à ce qu'elle parvienne à sa maison, située au sommet d'une colline. Fondu au noir. Carton : « En hommage à toutes les grand-mères. »

25. [85' 20] Générique de fin, sur fond noir. Fin [87'50, durée DVD].

¹Le *ginseng* est une plante surtout cultivée en Corée, dont les racines ont des vertus toniques pour l'organisme et le mental (contre le stress). Il s'agit d'un produit relativement cher, décliné sous différentes formes (thé au *ginseng*) et traditionnellement offert en cadeau.

Analyse de séquence

Le chemin, la grand-mère et l'enfant

Il ne s'agit pas d'une séquence proprement dite mais d'un ensemble de séquences concernant un lieu unique (le chemin, entre l'arrêt d'autobus et la maison de la grand-mère) qui revient à plusieurs moments et concerne uniquement la grand-mère et l'enfant, puisque, significativement, aucun autre personnage de la fiction ne l'emprunte. Chaque séquence, autonome, distincte des autres par des éléments du décor (le chemin de terre consolidé par des pierres, bordé d'arbres) et la façon dont ils sont filmés, dialogue avec l'autre. Se construit ainsi, autour de ce lieu, toute une trame où se condense et se

donne à voir l'essentiel de la relation entre la grand-mère et l'enfant et son évolution. À noter que ce chemin est toujours montré dans le même sens, en direction de la maison, et jamais dans le sens inverse, de la maison à l'arrêt d'autobus.

PE : Plan d'Ensemble ; PL : Plan Large ; PM : Plan Moyen ; PRT : Plan Rapproché Taille ; PRP : Plan Rapproché Poitrine ; GP : Gros Plan.

Séquence 1

Situation : La grand-mère et l'enfant, qui ont accompagné la mère à l'arrêt d'autobus, rentrent à la maison (cf. découpage, séquence 3).

1. PM. La grand-mère, de face, salue sa fille dans l'autobus qui la ramène tandis que Sang-woo est en retrait, près du panneau indicateur de la station. Elle se retourne, le dos courbé, et veut prendre l'enfant par la main pour rentrer mais il ne veut pas qu'elle le touche et, d'un geste, menace de la frapper.
2. PRP sur la grand-mère de face (l'enfant est en amorce de dos) qui se caresse la poitrine en décrivant un cercle.
3. PRP en contrechamp sur l'enfant qui la traite d'attardée.
4. Retour sur le visage de la grand-mère en GP, affectée. Elle fait demi-tour et s'éloigne de dos. Panoramique droit qui dévoile le chemin de graviers, alors qu'en



Séq. 1 - 1



Séq. 1 - 1



Séq. 1 - 2



Séq. 1 - 3



Séq. 1 - 4



Séq. 1 - 4



Séq. 1 – 5

off l'enfant continue de l'insulter (« *Vieille folle* », « *Pauvre muette* », « *Sourde attardée* »), puis entre dans le cadre, en amorce de dos. La grand-mère se retourne et lui fait signe de venir, mais il rechigne.

5. PM sur le chemin, avec la grand-mère de face qui avance et l'enfant au fond qui suit à distance. Quand elle se retourne pour vérifier qu'il suit, il se tourne pour ne pas la voir. Elle reprend son chemin et sort du cadre. Début air de piano.

6. PL, contrechamp. La grand-mère gravit le chemin. L'enfant entre dans le cadre de dos au premier plan. Ils sont séparés à distance par un tronc d'arbre. Quand elle le regarde, il fait demi-tour pour éviter son regard. Le plan s'arrête lorsque la vieille femme disparaît sous le feuillage et que l'enfant arrive à hauteur de l'arbre.

Séquence 2

Situation : L'enfant, parti seul au village chercher des piles sans prévenir sa grand-mère, se perd en route et est ramené par un paysan sur son vélo. Arrêté sur le chemin non loin de la maison, il croise la grand-mère venue à sa rencontre (cf. découpage, séquence 9).

1. GP sur le visage de l'enfant, arrêté en chemin, hésitant à rentrer.
2. Raccord dans l'axe en PL, avec l'enfant en amorce, flou, à l'entrée du chemin, avec la grand-mère qui arrive au fond. La mise au point se fait sur l'enfant, tournant le dos à la grand-mère et visiblement mal à l'aise.
3. PM sur le chemin vu latéralement, avec un tronc d'arbre au milieu. La grand-



Séq. 1 – 6

mère entre par la gauche, un panoramique l'accompagne. Elle passe derrière l'enfant, en bordure du chemin, qui lui tourne le dos, et poursuit comme s'il n'était pas là.

4. PR de la grand-mère de dos qui s'éloigne, vue par l'enfant.

5. PM sur le chemin, avec l'enfant immobile à gauche et la grand-mère à droite, arrêtée. Quand elle reprend sa marche, sort du cadre, l'enfant l'interroge : « *Où vas-tu ?* » Recadrage droite pour accompagner leur déplacement. À la question de l'enfant, elle s'arrête, fait demi-tour, marche vers lui. Les mains dans les poches, toujours embarrassé, l'enfant fait demi-tour et marche devant elle en direction de la maison (recadrage gauche accompagnement). Début musique.

6. PM large sur le chemin, avec l'enfant au fond et la grand-mère derrière lui qui rentrent à la maison. Musique. Fin lorsque l'enfant est masqué par les arbres.

Séquence 3

Situation : Au marché à la bourgade voisine, Sang-woo préfère monter dans le bus avec le garçon et la fillette, laissant sa grand-mère rentrer seule. À la station d'autobus, non loin de la maison, l'enfant attend sa grand-mère (cf. découpage, séquence 14).

1. Ouverture sur le panneau de la station d'autobus, sur fond d'arbres, et panoramique descendant sur l'enfant, assis dans un panier de la grand-mère. Chants d'oiseaux.



Séq. 1 – 6

2. PE en plongée sur l'arrêt de bus, avec l'enfant assis. Un autobus arrive, l'enfant se lève, une mère et son enfant descendent mais la grand-mère n'est pas là. Le bus fait demi-tour. L'enfant marche en direction de la maison.

3. Insert sur les mains de l'enfant qui joue à « *Pierre, ciseaux, papier* ».

4. Plongée en PRT sur l'enfant, allongé sur la terrasse, continuant à jouer. Il sort un paquet de *Choco Pie* de sa poche qu'il entend garder pour demain.

5. PRT sur l'enfant qui s'approche de l'aire d'autobus. Bruit d'un car en off.

6. PE en contrechamp subjectif de l'autobus qui s'approche, dépose un monsieur et repart.

7. Reprise 5 sur l'enfant déçu.

8. Contrechamp en subjectif sur l'arrière de l'autobus qui s'éloigne et dévoile au passage la grand-mère marchant le long de la route.

9. Reprise 7 en PRP sur l'enfant qui a vu la grand-mère. Début musique avec piano.

10. PRT en contrechamp subjectif sur la grand-mère qui avance.

11. Reprise 7 sur l'enfant de face courant vers sa grand-mère.

12. PM sur la grand-mère marchant de profil vers la droite. L'enfant entre en courant par la droite. Elle lui fait signe de repartir, de faire demi-tour vers la maison. L'enfant lui fait part de son inquiétude (« *Tu en as mis du temps !* »). Elle se frotte la poitrine, l'enfant prend ses affaires qu'il avait auparavant refusé de prendre

(cf. fin séquence 13) et sort du cadre. La grand-mère reprend sa marche.

13. PL sur le chemin vu de face avec l'enfant au premier plan et la grand-mère qui suit au fond. L'enfant, désormais en PRP, souriant, s'arrête. Panoramique descendant. Il sort de sa poche son *Choco Pie* restant et le glisse dans les affaires de la grand-mère. Panoramique ascendant sur son visage. L'enfant sourit, repart, sort du cadre.

14. PE du chemin avec l'enfant qui s'éloigne au fond et la grand-mère qui suit à distance. Mouvement de grue (latéral droit, en hauteur) qui les recadre dans l'axe du chemin. À la fin du mouvement, le corps de l'enfant est masqué par celui de la grand-mère.

Séquence 4

Situation : Après avoir échangé ses jouets contre le lapin en peluche de la fillette, Sang-woo se blesse avec le caddie et est sauvé de l'attaque de la vache enragée par le jeune voisin Cheo-yee (cf. découpage séquence 21).

1. Longue focale sur la crête du chemin où l'enfant apparaît de face en claudiquant (PL), le lapin en peluche à la main. Il s'arrête, sort de sa poche la console emballée dans du papier cadeau et ouvre le paquet.

2. Insert en raccord dans le mouvement sur le paquet ouvert, avec des billets glissés sous la console par la grand-mère.

3. GP sur la réaction de l'enfant, ému. Musique.

4. Reprise 2. Il sort les deux billets de 1000 wons [soit environ la somme de 1,2 euros].

5. Reprise 3. L'enfant pleure à chaudes larmes.

6. L'enfant reprend son chemin et dépasse le tronc d'arbre en amorce. Il se rapproche de la caméra de face (PRP) et s'arrête lorsqu'il voit hors-champ la grand-mère venue à sa rencontre, et il se met à pleurnicher davantage.

7. GP sur la grand-mère qui entend l'enfant.

8. Reprise fin 6 sur l'enfant marchant en pleurant (PRP).

9. Contrechamp en PRP sur la grand-mère venant vers lui.

10. Vue latérale en PM du chemin de terre bordé de pierres. La grand-mère s'approche de l'enfant, pleurant toujours, et vérifie sa blessure au genou. Elle le console, lui caresse le visage.

11. PRP de la grand-mère de 3/4 face avec l'enfant en amorce à droite. Elle lui tend une enveloppe timbrée. L'enfant cesse de pleurer.

12. Insert sur la lettre (une enveloppe timbrée à son adresse) donnée à Sang-woo.

Séquence 5

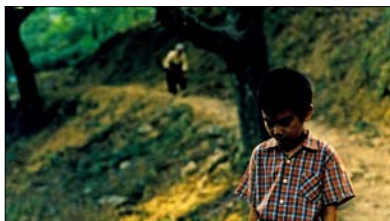
Situation : La grand-mère a accompagné à la station d'autobus Sang-woo et sa mère, qui rentrent à Séoul. Après les derniers adieux, elle rentre seule chez elle (cf. découpage séquence 24).

1. Fondu au noir. Musique légère et entraînante. PE, la grand-mère s'éloigne de dos, sur l'aire d'arrêt d'autobus.

2. Fondu enchaîné en PL. Après avoir passé devant l'arbre, la grand-mère poursuit son chemin, à son rythme (panoramique accompagnement gauche).

3. Fondu enchaîné, dans l'axe du chemin, avec la grand-mère qui s'éloigne de dos au fond.

4. Fondu enchaîné en insert sur une carte



Séq. 2 – 2



Séq. 2 – 3



Séq. 2 – 3



Séq. 2 – 4



Séq. 2 – 5



Séq. 2 – 6



Séq. 3-1



Séq. 3-2



Séq. 3-2



Séq. 3-3



Séq. 3-4



Séq. 3-5



Séq. 3-6



Séq. 3-7



Séq. 3-8



Séq. 3-11



Séq. 3-12



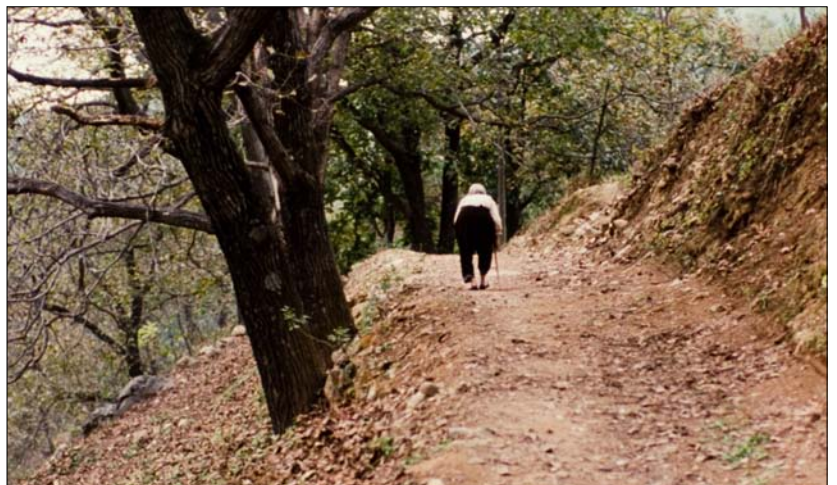
Séq. 3-13



Séq. 3-14



Séq. 3-13



Séq. 3-14

de superhéros offerte par l'enfant. Elle retourne le paquet de cartes et voit un dessin avec une inscription, « *Je suis malade* », puis une autre carte « *Tu me manques* » (plan 5, insert, fondu enchaîné), une troisième, avec un autre dessin et « *Je suis malade* » (plan 6, insert en fondu enchaîné), une quatrième avec « *Tu me manques* » et un autre dessin (plan 7, insert en fondu enchaîné). Fondu enchaîné sur un texte qui défile horizontalement (plan 8) : « *Pour Sang-woo, de la part de grand-mère.* » Fondu enchaîné sur un autre dessin (plan 9) avec « *Tu me manques* ».

10. Fondu enchaîné en PL sur la grand-mère de dos qui continue de gravir le chemin bordé de pierres, en zigzag, vers la droite puis la gauche. Panoramique d'accompagnement ascendant. Le plan s'achève lorsque la grand-mère arrive devant sa maison. Fondu au noir.

Commentaire

Lorsque la mère descend de l'autobus avec son enfant, on les voit se disputer et s'éloigner au fond sur l'aire de graviers, moment où s'inscrivent en coréen les lettres du titre *Jiburo*. On passe ensuite directement à l'intérieur de la maison de la grand-mère. En revanche, lorsque la grand-mère et Sang-woo accompagnent à l'arrêt du bus la mère de l'enfant qui repart à Séoul, on revoit cet espace, où se rejoue une scène similaire de dispute (entre la mère et l'enfant d'abord, avec la grand-mère et l'enfant ensuite), avant de découvrir l'autre partie du chemin en légère pente ascendante qui conduit à la maison. Cette allée, bordée d'un tronc d'arbre en amorce qui découpe l'espace, clairement située entre la maison de la grand-mère et

l'arrêt d'autobus, devient le lieu privilégié où se donne à voir, sous forme de leitmotiv, l'évolution du lien entre la grand-mère et l'enfant, ainsi que sa mise à l'épreuve. À signaler qu'il faudra attendre la rime finale de la séquence 1 lors de la séquence 5 (au début, la mère repart seule dans le bus, à la fin, la mère et l'enfant montent dans le bus et la grand-mère rentre seule chez elle) pour découvrir une portion d'espace jamais révélée jusqu'alors. Après avoir vu les dessins et les mots laissés par l'enfant sur le dos de ses cartes de superhéros (séqu. 5, plans 4 à 9), la grand-mère poursuit son chemin, gravit une pente raide sur la droite puis sur la gauche, zigzag qui n'est pas sans rappeler une figure de certains films de Kiarostami. On découvre alors, à la faveur d'un mouvement de caméra ascendant, la grand-mère arriver au pied de sa maison. Soit la condensation de toutes les fins : fin du film, fin du chemin, révélé une fois pour toutes (manquait jusqu'ici la portion du chemin conduisant concrètement à la maison), et fin de sa vie, clairement ressentie. Soit la maison comme tombeau, au faîte de son existence, selon le motif de la ballade de Narayama (voir « Point de vue »).

Pourquoi la grand-mère, sur le chemin du retour, s'arrête-t-elle pour regarder les cartes offertes par Sang-woo, avant de reprendre sa route ? Dans un film occidental, on aurait sans doute attendu qu'elle retrouve sa maison, s'y sente seule, ressent le vide dans ces lieux provoqué par l'absence de l'enfant, et comble ce vide en regardant les messages et les dessins au dos des cartes. Sauf qu'on habite moins une maison (un lieu) que le temps lui-même. Lee Jeon-hyang, en faisant le choix

de montrer les dessins de l'enfant au milieu du chemin, suggère très simplement que la grand-mère, au fil de son existence et du chemin qui lui reste à parcourir, ne marchera plus seule et se sentira accompagnée. La pensée de l'autre est arrachée à sa spatialisation pour devenir une figure du temps, de la naissance à la mort. Le chemin, ainsi filmé par la réalisatrice, entre en résonance avec le *dao* (voie, ou *tao*) de la pensée chinoise. Selon Ann Cheng¹, le mot *dao*, dans la littérature antique, signifie « route », « chemin », et par extension, « méthode », « manière de procéder » (la voie à suivre). Dans le chinois ancien, le mot *dao* signifie « marcher », « avancer » mais également « parler », « énoncer ». Le chemin dans *Jiburo*, vu à de multiples reprises, constitue une avancée pour les personnages, le lieu même où les choses fondamentales se disent entre l'enfant et sa grand-mère.

« Dans le *dao*, écrit Ann Cheng, l'important n'est pas tant d'atteindre le but que de savoir marcher. "Ce à quoi nous donnons le nom de Dao, dit Zhungzi au IV^e siècle avant J.-C., c'est ce que nous empruntons pour marcher". Ou encore : "Ne fixe pas ton esprit sur un but exclusif, tu serais estropié pour marcher dans le Dao." La Voie n'est jamais tracée d'avance, elle se trace à mesure qu'on y chemine : impossible donc d'en parler, à moins d'être soi-même en marche. »

L'ouverture de la séquence 1, sur l'aire de stationnement, se superpose avec la violente altercation entre la mère et l'enfant. Quand Sang-woo refuse de suivre sa mère, elle revient vers lui pour le frapper et ce dernier riposte en lui donnant des

coups de pied. Entre eux, il s'agit moins d'une marche que d'un échange de coups. La scène semble se répéter en début de séquence 1, sauf que la grand-mère a une autre attitude. Lorsqu'elle s'approche de l'enfant pour le prendre

par la main (« *Ne me touche pas !* », plan 1), son visage montre sa stupéfaction devant le geste de Sang-woo (plan 2) et surtout sa réaction. Elle accomplit pour la première fois ce geste (se caresser la poitrine d'un mouvement circulaire), quelque

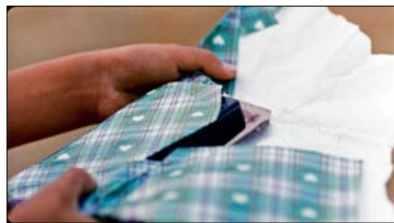
peu énigmatique, mais plus clair ensuite grâce au contexte où il se reproduit : on devine qu'elle montre son attachement, son affection, indiquant le siège du cœur. Ce geste de la grand-mère, Sang-woo va finir par se l'approprier, notamment à la fin pour dire au revoir à sa grand-mère au fond de l'autocar, lui renvoyant son geste initial, signe que la réciprocité existe entre eux, sur le mode mimétique du renvoi à l'autre de ce qu'il vous a adressé. Il aura juste fallu du temps (tout le film) pour que, sur cette aire d'autobus, le dialogue gestuel s'instaure entre la grand-mère et l'enfant. Il lui rédige des phrases (« *Tu me manques* »), elle lui apprend ce geste qu'il reproduit devant elle.

Le premier trajet, de l'aire d'autobus à la maison, montre la grand-mère dans la profondeur de champ qui ouvre la voie (fin plan 4, plan 6), indifférente aux insultes proférées par l'enfant, ou de face, avec l'enfant au fond (plan 5) suivant à distance. Comme dans le jeu « Un, deux, trois, soleil », lorsque la grand-mère se retourne pour voir si l'enfant vient et qu'elle lui fait signe de se rapprocher, ce dernier s'arrête, lui tournant le dos, refusant de croiser son regard, avant de reprendre son chemin, à condition qu'elle ne le voie pas marcher. Le plan 6, avec la grand-mère sur la partie du chemin à gauche de l'arbre et l'enfant sur la droite, résume leur division, d'autant que le plan s'achève lorsque l'enfant arrive à la hauteur de l'arbre, au milieu du cadre.

Les séquences 2, 3 et 4 ont en commun de reposer sur l'attente et les retrouvailles. Dans les séquences 2 et 4, la grand-mère, à la maison, attend l'enfant qui est sorti (la première fois, pour aller chercher des



Séq. 4 – 1



Séq. 4 – 2



Séq. 4 – 5



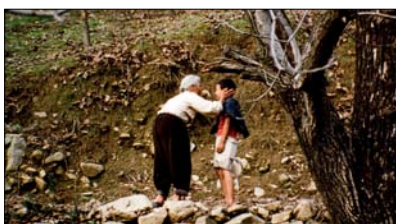
Séq. 4 – 6



Séq. 4 – 8



Séq. 4 – 9



Séq. 4 – 10



Séq. 4 – 11

pires, la seconde pour échanger ses jouets contre le lapin en peluche) et vient au-devant de lui, avant de rentrer en sa compagnie. Dans la séquence 3, le dispositif est inversé, puisque c'est l'enfant qui attend la grand-mère sur l'aire d'autobus puis à la maison, avant de la voir venir le long de la route, puis de marcher avec elle. Dans la séquence 2, l'enfant, parti acheter des piles sans prévenir la grand-mère de son absence (il a profité de son sommeil), appréhende de la retrouver et d'encourir d'éventuels reproches. Il est arrêté (plan 1) et lorsqu'il voit sa grand-mère à l'extrémité du chemin, il lui tourne le dos et évite son regard, comme auparavant (séquence 1). La belle idée, à mettre au crédit de la grand-mère, d'une grande sagesse, est d'éviter la rencontre avec l'enfant (plan 3), puisqu'elle passe devant lui et continue son chemin, comme s'il n'existait pas. Manière de signifier à l'enfant qu'elle ne marche pas vers lui, qu'il n'est pas son souci. Blessure narcissique insupportable pour un enfant égocentré, qui estime que tout doit graviter autour de sa personne, à commencer par la grand-mère, dont il ne comprend pas l'attitude, ce qu'exprime le plan subjectif de l'enfant sur elle, continuant sa marche sans se soucier de sa présence. Comme si, d'avoir voulu faire sans elle (acheter des piles), elle pouvait aussi faire sans lui ? La ruse de la grand-mère déstabilise l'enfant, l'invite à croire qu'elle ne marche pas pour lui et le conduit à s'adresser à elle (« Où vas-tu ? »), selon la conjonction du marcher/énoncer. L'enfant, vexé par l'apparente indifférence de la grand-mère à son sujet (où peut-elle bien aller en dehors de venir à sa rencontre ?), est poussé à la question. Lorsque

la grand-mère a eu la réaction qu'elle attendait, elle arrête sa marche, fait demi-tour et fait signe à l'enfant d'avancer et de rentrer avec elle la maison. Le très beau jeu de cadrage et de recadrage du plan 5 (l'enfant interroge la grand-mère

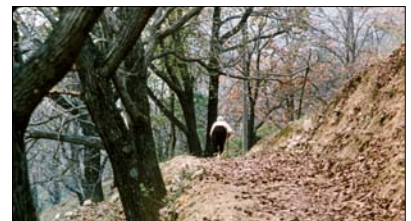
lorsqu'elle sort du cadre) a pour effet de réinstaurer l'échange et le dialogue à distance entre Sang-woo et la vieille femme. Tout le travail de la grand-mère sur l'enfant est une invitation à la réciprocité, à la symétrie, fondatrice de l'échange. Parce



Séq. 5 – 1



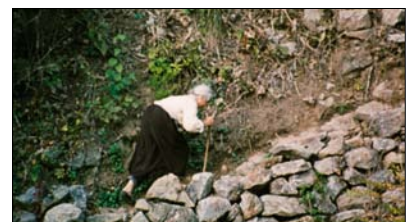
Séq. 4 – 2



Séq. 4 – 3



Séq. 4 – 4



Séq. 4 – 10



Séq. 4 – 10



Séq. 4 – 10

qu'il s'inquiète de savoir où va la grand-mère et parce que celle-ci provoque chez lui ce sentiment qui le pousse à formuler une telle question, elle le met en demeure de comprendre son inquiétude à son sujet, à propos de son absence. La question de l'enfant, provoquée par la grand-mère, la dispense de lui faire passer le message de la sienne (où étais-tu ?). Étant muette, susciter la question de l'autre est pour elle une manière d'avoir la réponse à la question qu'elle ne peut pas lui poser, tout en faisant prendre conscience à l'enfant du sens de sa question demeurée implicite.

La réciprocité est d'une autre nature dans la séquence 3 du retour du marché. L'enfant s'inquiète de l'absence de la grand-mère, se sent seul, et c'est elle, comme lui auparavant, qui tarde à rentrer. Il l'attend sur l'aire d'autobus pour faire la fin du chemin avec elle (plans 1 et 2) puis revient guetter l'arrivée de l'autobus suivant. La vue de la vieille femme venue à pied suscite chez l'enfant une question teintée de reproche (« *Tu en as mis du temps !* ») où se formule déjà l'énoncé final, mutuellement partagé et ressenti : tu m'as manqué. Le chemin est une mise à l'épreuve de la séparation (la solitude, le manque de l'autre) ou son apprentissage. Il est une figure du lien affectif. Lorsque la grand-mère voit l'enfant courir vers elle, elle lui fait immédiatement signe de faire demi-tour et de rentrer à la maison. Pas d'étreintes dans les retrouvailles. Nul corps à corps. Toujours chez la grand-mère, par le jeu des signes, une manière de montrer son attachement à l'autre (se caresser la poitrine, faire signe à l'enfant de retourner sans venir à sa hauteur) et de le tenir à distance. Soit de creuser en eux un vide qui les sé-

pare et les relie, selon ce qui les attend à la fin : l'absence de l'enfant, reparti à Séoul, et les mots qui les relient.

La présence des objets et leur circulation prennent une importance cruciale au gré du chemin. Quand l'enfant retrouve la grand-mère (séquence 3), il la débarrasse du baluchon qu'il avait refusé de prendre auparavant dans l'autocar. La séquence se termine sur l'enfant, tout sourire, glissant le gâteau qui lui reste dans les affaires de la grand-mère (plan 13). Le chemin est le lieu du don (les cadeaux), de l'échange et de la réciprocité, de la permutation des places à l'indécision d'un pronom, le « *Tu me manques* » au dos de la carte postale des superhéros, qui vaut pour la grand-mère et pour l'enfant.

C'est sur le chemin, après avoir échangé ses jouets avec la fillette (séquence 4), que l'enfant, après avoir fait un cadeau à la grand-mère (on ne la verra pas découvrir le *Choco Pie*), voit celui qu'elle lui a fait en retour : les deux billets de 1000 wons glissés sous sa console hors d'usage. Claudiquant, blessé, l'enfant pleure mais en rajoute lorsqu'il voit la grand-mère une nouvelle fois venir à sa rencontre (fin plan 6). Cette fois-ci, la grand-mère ne poursuit pas son chemin. Elle ausculte la blessure au genou et le console (plan 10). En revanche, elle n'incite pas l'enfant à la prise de parole mais le force au silence puisque l'enveloppe timbrée à l'adresse de l'enfant qu'elle lui tend (plan 11 et 12), a pour effet de faire cesser les pleurs de l'enfant sur le champ. S'il lui fait passer son message, qu'elle reçoit (console-moi de mes bobos), elle n'est pas en reste, avec la lettre donnée : voici les miens, pense-y et panse-les. Manière de lui signifier

qu'il y a des blessures corporelles, en surface, et d'autres, intérieures, fruits de la solitude. La lettre a pour effet de stopper la séquence, d'interrompre la marche qui ne reprend pas après. Là aussi, la réalisatrice aurait pu faire cette scène de l'enveloppe dans la maison mais elle choisit le chemin. Il est ce lieu où la grand-mère initie l'enfant à leur séparation à venir (quand il sera à Séoul et elle ici, objet même de la lettre tendue) et le prépare à une séparation plus grande, celle de la mort, qui mettra fin à leur échange.

La séquence 5 est bordée d'un fondu au noir au début et à la fin qui contribue à l'isoler du reste, d'autant que cette figure est rare dans le film (le seul étant au début, afin de séparer le voyage en train de la vue de l'autocar). À l'intérieur de la séquence, grâce à de nombreux fondus enchaînés (les images au dos des cartes et le texte), on joue sur la fusion des images et la confusion des pronoms (celui qui a écrit le texte, celle qui s'approprie les phrases en les lisant avec nous). En nous épargnant la réaction de la grand-mère sur son visage, le fondu enchaîné suggère sans avoir à le montrer l'équivalent intérieur d'un « fondre en larmes », liquéfiant le montage et mettant fin provisoirement au régime du *cut*. La découverte des cartes postales, réponse de l'enfant à la lettre donnée sur le chemin par la vieille femme, qui avait pour effet de clôturer la séquence, suspend cette fois la marche de la grand-mère, mais ne l'interrompt pas ni ne la conclut. Elle transforme la nature de son cheminement sans mettre fin à la nécessité d'en poursuivre le cours.

¹*Histoire de la pensée chinoise*, Seuil, 1997, p. 35.

UNE IMAGE-RICOCHET
Où est la maison de mon ami ?
de Abbas Kiarostami, 1987.



Le cahier d'écolier et les cartes de superhéros

L'enfant de Où est la maison de mon ami ? a un cahier en trop, celui de son voisin de classe, et il fera tout pour le lui rendre afin qu'il puisse faire ses devoirs et ne pas être puni à l'école le lendemain. L'enfant de Jiburo, en vacances chez sa grand-mère, joue avec ses cartes de superhéros et ne supporte pas qu'on y touche –voir sa réaction quand la vieille femme les piétine sans le faire exprès. À la fin, il y renonce, les offre à la grand-mère, après avoir écrit et dessiné au dos, transformant leur usage et retournant leur valeur. D'un côté, un cahier en trop, de l'autre, des cartes en moins. La relation à l'objet (un cahier, des cartes) devient l'espace où se lit l'importance du sentiment d'autrui, présent d'emblée chez Kiarostami, révélé tardivement dans Jiburo.

Promenades pédagogiques

Le monde du jeu

Dès la première scène dans le train avec sa mère, l'enfant joue avec une voiture miniature. Ses jouets, ainsi que sa nourriture, lui permettent dans un premier temps de conserver un lien avec son quotidien de Séoul. Entre le lieu familier qu'il quitte et celui totalement inconnu où il se rend (la première fois qu'il voit et vit avec sa grand-mère, en l'absence de sa mère), ses jouets ainsi que la nourriture assurent la transition, apportant à l'enfant un environnement et une activité familiales dans un monde qui lui est étranger. Les jouets permettent aussi à l'enfant de transporter son univers intérieur, de réactiver son monde imaginaire face à une réalité qui ne l'enchantent pas toujours, qui le surprend et le déroute, voire lui déplaît, comme dans la scène de l'autobus au début. Dérangé par les villageois qu'il trouve bruyants et envahissants, il sort sa console de jeu vidéo portable à la fois pour s'abstraire de cette réalité, mais aussi selon un mécanisme de défense, afin de constituer autour de lui un territoire dans lequel nul autre ne pourra pénétrer ni venir le déranger. Son espace de jeu est strictement individuel et ne repose pas sur l'échange. On le verra rarement jouer avec une autre personne, sauf quand il s'agira de se jouer de quelqu'un d'autre (les divers épisodes avec la vache enragée). De ce fait, l'épisode où l'enfant, avec un miroir, s'amuse à renvoyer un rayon de soleil sur le visage de la grand-mère, constitue un moment exceptionnel. Par contre, on verra la grand-mère se prendre au jeu de l'univers de l'enfant, mais à son insu. Quand l'enfant dort sur la terrasse, elle essaie de glisser des objets dans les formes adéquates (cône, cube, etc.), sans y parvenir.

Au début du film, l'enfant se replie surtout sur sa console de jeu, après avoir tenté de faire marcher la télévision, sans succès. Il n'aime pas être dérangé quand il en joue, notamment lorsque la grand-mère à deux reprises lui demande de passer le fil dans le chas de l'aiguille, ce qu'il fait, à contrecœur. Le plan où, allongé dans la maison, il continue de jouer sans bouger, obligeant la grand-mère à balayer autour de son corps, résume l'effet de carapace corporelle, de forteresse, constitué par le monde du jeu. Son corps ne bouge pas et entre le monde de l'enfant et celui de la grand-mère, aucune interpénétration n'est possible, à l'image du plan où il décrit en roulant un arc de cercle autour de la grand-mère en train de coudre. Il encercle l'activité de la grand-mère et elle fait le ménage autour de son corps pour ne pas déranger la sienne. Lorsque son jeu tombe en panne, les piles étant usées, la contrariété est forte (son agressivité et sa violence envers la grand-mère pour avoir de l'argent) et tous les moyens sont bons (le vol de la broche) pour obtenir ce qu'il veut. Sauf que la réalité lui résiste lors de son périple au village où il ne trouve pas ce qu'il lui faut. Il aura la possibilité d'acheter au marché les piles adéquates mais n'en veut plus, ayant trouvé dans l'intervalle d'autres centres d'intérêt, en la personne de la fillette notamment et en prenant goût à une autre forme de jeu, relativement dangereux, suggéré par la réalité locale (la vache enragée).

Certains jeux de Sang-woo ne sont guère adaptés, en particulier ses rollers, et s'il trouve une solution (la terrasse de la maison), leur usage sera limité. En revanche, son robot, ainsi que les cartes qui vont avec, représentant divers personnages, ont une importance cruciale dans le monde de l'enfant et l'his-

toire racontée par le film. Sang-woo interdit au jeune voisin Cheol-yeede jouer avec son robot superhéros et il ne donne pas suite à son invitation à venir jouer chez lui. Si Sang-woo refuse toute intrusion dans son univers personnel de jeu, qu'il refuse de partager, il trouvera la même chose chez la fillette Hae-yeon qui le réprimande vertement pour avoir piétiné son aire de jeu (une dinette) sans le faire exprès. On ne la verra jamais jouer mais on devine que ce cercle de pierres posé dans la terre a quelque chose de sacré et de magique, d'où le caractère de profanation. C'est en abîmant l'aire de jeu de la fillette que le garçon rencontre pour la première fois l'autorité féminine, à laquelle il se soumet, l'une étant devenue inefficace (la mère), l'autre hors sujet (la grand-mère).

Faire croire au garçon voisin que la vache enragée le poursuit est-il un jeu ? C'est en voyant la fillette le faire pour prévenir le garçon d'un danger réel (nul jeu ici) que l'enfant, pour se moquer de lui (« *Poule mouillée !* »), lui fait croire que la vache est à ses trousses, s'amuse de ce spectacle, avant d'en être la victime à son tour, puisqu'il pense que le garçon lui a fait une blague pour se venger. Ce jeu dangereux, dont il tirera lui-même la leçon (le gamin, pas rancunier, le tirera d'affaire), aura une conséquence directe sur son univers de jeu. Encombré de son robot superhéros dont il ne sait que faire, il le pose à terre et, ses deux mains lui servant de porte-voix, hurle à Cheo-yeede que la vache le poursuit. Trépidant de joie à la vue du spectacle qu'il a provoqué, il en oublie son jouet à ses pieds, qu'il piétine. On constatera qu'il l'a « soigné » (recoller les morceaux pour le reconstituer, comme pour une personne) mais on ne le verra plus jouer avec après l'incident.

Lorsque l'enfant rassemble tous ses jouets dans un sac et ne veut plus les ramener à Séoul, pour les échanger contre le



lapin en peluche de la fillette, possible souvenir de son séjour, deux objets ne font pas partie de la transaction : la console de jeu et le jeu de cartes de superhéros. Le rejet de la console par l'enfant est lié à son inutilisation (absence de piles) avant de découvrir que la grand-mère, qui a emballé le jouet dans du papier cadeau, a glissé à l'intérieur deux billets de 1000 wons, afin de lui permettre d'acheter des piles, ce qui le bouleverse. Autre forme de souvenir, car s'il rejoue avec la console à Séoul, il le devra à la grand-mère. En revanche, nulle intention chez l'enfant de se débarrasser de son jeu de cartes de superhéros, auquel il tient (il est furieux lorsque la grand-mère le foule par inadvertance) sauf à la fin, quand on le voit la nuit, la veille de son départ, prendre sa boîte de crayons, sans savoir ce qu'il en fait.



Le jeu de cartes n'est pas compris dans la transaction avec la fillette, pour entrer dans une nouvelle forme d'échange, avec la grand-mère. De tous les jouets, dont la plupart sont abandonnés ou appelés à resservir (la console), il est le seul dont l'usage est transformé. Que le recto (les figures des héros) soit devenu moins important que le verso (les messages et les dessins) résume tout le renversement opéré, ainsi que la transformation de l'enfant qui renonce à son univers imaginaire personnel, non partageable, pour s'ouvrir à la réalité sensible, faire l'apprentissage du lien affectif, découvrir sa valeur et son importance. De là à dire que sa grand-mère est devenue son superhéros...

Animaux

L'apparition de la vache est belle, et il est rare d'en voir dans un film coréen. Elle apparaît deux fois, dans la rue, avec le paysan, pour réapparaître aussitôt dans un miroir convexe, destiné à prévenir des risques d'accident de la circulation à un carrefour dangereux. On y revoit la vache passer, suivie par l'enfant, sans qu'ils se croisent au même moment, soit la préfiguration d'un jeu dangereux, avec risque de collision, entre



la vache et le voisin, puis avec Sang-woo, pris à son propre piège. À noter un curieux comportement chez cette vache, moins dans sa rage confirmée que dans sa propension à souvent entrer en scène, sitôt appelée, comme si elle éprouvait un malin plaisir à venir là où on parle d'elle.

Le poulet est ce qui indispose l'enfant (la scène de l'autobus avec les villageois) puis ce qu'il désire manger, une fois (on le suppose) son stock de nourriture personnelle épuisé. Tout le malentendu entre la commande (façon KFC pour l'enfant, image à l'appui) et ce que comprend et mime la grand-mère, débouche sur l'arrivée de l'animal, bouilli et finalement mangé, le besoin de se nourrir ayant le dernier mot sur le régime de cuisson.

Le jeune voisin a un petit chien et Sang-woo, qui refuse que Cheol-yeo touche à son jouet, se venge sur l'animal, en le frappant d'un coup pied. Si Cheol-yeo peu rancunier ne lui en veut pas des mauvais tours qu'il lui a faits, son chien ne l'entend pas de cette oreille, puisqu'il continue d'aboyer après Sang-woo, ayant la mémoire tenace. Cette amitié sera plus dure à conquérir.

Les insectes sont les premiers animaux que l'enfant découvre en entrant dans la maison, et ils soulignent à ses yeux la vétusté d'un lieu presque à l'abandon. L'épisode du cafard, que la grand-mère attrape puis jette sans le tuer, renforcera chez l'enfant ce sentiment.

Lieux et trajets

Jiburo a pour sous-titre *Sur le chemin de la maison*, lieu central de la relation entre la grand-mère et l'enfant (cf. Analyse de séquence). Au terme du trajet initial, en train puis en car, l'aire de graviers de la station d'autobus, en pleine campagne (aucune habitation dans le paysage) est le premier lieu identifiable, sur le chemin de la maison, et vers l'extérieur éloigné, pour venir de Séoul et en repartir (au début et à la fin) ou proche (au milieu, la scène où les habitants du village attendent le car pour aller vendre leur récolte au marché). Outre la maison de la grand-mère, seule dans le paysage (nulle habitation visible autour), il y a le village voisin, dont Sang-woo entend parler à l'arrivée de Cheol-yeo, venu apporter de la nourriture à la grand-mère. Après le départ de l'enfant, Sang-woo aura la curiosité d'aller y voir, avant de faire demi-tour et de retourner à

ses jeux. À chaque fois, l'espace est découvert par le biais de Sang-woo. Il n'y a pas de lieu envisagé qui ne soit entouré de la réalité de son accès, à savoir le chemin. Chemin pour aller acheter des piles et en revenir, à vélo. Autocar pour aller au marché en ville et en revenir. Les espaces sont connectés par des moyens de locomotion (autobus, vélo, marche à pied). Même l'aire de rencontre des enfants, indéterminée, où se croisent Sang-woo, Cheol-yeo et Hae-yeon, est traversée par le chemin, emprunté par Cheol-yeo, qu'on voit travailler et faire des choses utiles (porter des fagots de bois sur son dos), et par la vache aussi.

La maison de la grand-mère est le seul espace domestique dont on fréquente l'intérieur. Il faut attendre la fin, lors de la visite de la grand-mère et de l'enfant au vieux monsieur malade, allongé dans son lit, pour en découvrir un autre. Par rapport à l'absence de la figure paternelle dans la vie de l'enfant, cette scène d'intérieur, en complément des autres dans la maison de la grand-mère, apporte un équilibre, d'autant que le paysan avait aidé l'enfant égaré à retrouver son chemin.

Argent

Lorsque les piles du jeu sont usées, Sang-woo ne comprend pas que la grand-mère refuse de lui donner l'argent nécessaire ou dit ne pas en avoir sur elle. C'est une réalité qui le dépasse. S'il dérobe la broche comme monnaie d'échange contre des piles, il la remettra à sa place par la suite. Quand la grand-mère est disposée à acheter un poulet, on la voit prendre des affaires à vendre ou à échanger, pour faire l'acquisition de cette denrée. C'est au marché, lorsque Sang-woo voit à distance la grand-mère tenir son maigre étalage, qu'il comprend d'où lui vient son argent. La scène du restaurant, où l'enfant regarde la grand-mère payer son repas (2300 wons, soit environ 1,4 euros) lui fait comprendre la valeur de l'argent et surtout le prix qu'il a dans la vie de sa grand-mère. Lorsque l'enfant découvre les deux billets de 1000 wons glissés par la grand-mère dans le paquet sous sa console de jeu, elle lui fait comprendre implicitement qu'elle ne mentait pas quand elle disait ne pas avoir d'argent sur elle auparavant. En outre, l'émotion de Sang-woo est décuplée par la dimension de sacrifice qu'implique un tel geste, connaissant les conditions de vie de la vieille femme (on voit au début le voisin lui apporter un repas préparé par sa mère).

Au marché, pour acheter des *Choco Pie*, la vendeuse, qui lui en donne plus que la commande, refuse puis accepte le troc qu'elle propose. Au début, l'enfant réclame de l'argent et à la fin, on le voit à son tour se livrer à un troc : échanger son sac de jouets contre le lapin en peluche de la fillette. Au début, on sent que tout lui est dû, et à la fin on le voit entrer dans le circuit de l'échange, aussi bien affectif (les sentiments) que concret (les objets). Forme de sociabilité que métaphorise le chemin, qu'on parcourt avec un but (acheter des piles) et sur lequel on croise des personnes, on fait des rencontres.

Le langage des gestes

La grand-mère est muette mais pas sourde. Elle se fait comprendre par le langage des gestes, soit en mimant la chose qu'elle ne peut nommer (le poulet, par exemple) ou l'action (manger), soit en ayant un code gestuel qui lui est propre, et que son entourage sait décrypter. Cheol-yeo affirme le connaître mais on devine qu'il l'interprète comme cela l'arrange, prétendant que la grand-mère souhaite rester au marché et viendra plus tard, ayant des choses à faire, alors que la situation (Sang-woo ne veut pas de sa compagnie) indique une autre version. En revanche, le chauffeur du car, un familier, traduit à Sang-woo, qui n'avait pas compris, le fait qu'elle lui demande ce qu'il veut à manger. Demande qui entraîne un bel effet de mimétisme puisqu'il désire ce que mange un enfant sous ses yeux (*Choco Pie*) et qu'il ne parle pas pour formuler sa demande, mais fait lui aussi un geste, comme la grand-mère, pour se faire comprendre d'elle, en pointant du doigt la chose souhaitée.

Le geste le plus important et le plus énigmatique aussi (un sens flottant, variable selon les contextes, jamais clairement assigné une fois pour toutes) est celui que la grand-mère fait sur l'aire d'autobus en réaction à l'enfant qui menace de la frapper, car il ne veut pas qu'elle le touche et le prenne par la main. Le geste de se frotter la poitrine en décrivant un arc de cercle, la grand-mère l'accomplit à nouveau, alors qu'elle lave son linge et que Sang-woo la presse de lui donner de l'argent pour acheter des piles neuves, avant de se faire bousculer par lui. Lorsqu'elle rentre du marché à pied et que Sang-woo vient à sa rencontre, lui reprochant d'avoir mis du temps à venir, elle se signe à nouveau de ce geste. Dans le livret qui accompagne



l'édition du film en DVD, ce geste est traduit par « Je suis désolée ». Cela coïncide avec le moment où l'enfant lui réclame de l'argent ou lui en veut de rentrer tard, mais un peu moins pour la première occurrence, sauf à suggérer qu'elle s'excuse d'avoir voulu le prendre par la main ! Difficile de réduire ce geste à un seul énoncé, une phrase unique, parce que la richesse du geste appartient à ce que la grand-mère veut y mettre, avec le risque que tout ne soit pas compris. On peut voir aussi dans ce geste un signe d'attachement, une marque d'affection, adressé à l'autre, tout en mobilisant organiquement son cœur, siège chaleureusement désigné par la main. Il serait intéressant de demander à des enfants comment ils interprètent ce geste de la grand-mère.

Ce geste, la grand-mère le réserve uniquement à son petit-fils Sang-woo, puisqu'on ne la verra jamais l'accomplir pour d'autres personnes. Selon le régime d'appropriation mimétique en œuvre dans le film, premier pas vers la réciprocité et l'échange, l'enfant produira ce geste de la grand-mère, à deux reprises. La première fois, face au garçon Cheol-ye. Tout penaud, ne sachant quoi lui dire après lui avoir fait peur pour rien en le prévenant que la vache le poursuivait, il fait en guise

d'excuse le geste de la grand-mère et part sur le champ sans attendre une quelconque réponse de sa part. La seconde fois concerne la grand-mère, quand il lui dit au revoir au fond du car en lui renvoyant son geste initial. Façon de boucler la boucle et de lui montrer le chemin parcouru dans l'intervalle. Manière implicite pour lui de revenir en arrière, d'effacer son mauvais geste (lever la main sur sa grand-mère) et d'instaurer à distance une harmonie, en répondant à retardement au geste initial de bienvenue. Il aura donc fallu tout le film pour qu'ils parviennent à un tel accord et qu'un tel écart gestuel (vouloir frapper sa grand-mère) soit comblé et effacé.

Politesse, violence, éducation, autorité

Sang-woo offre toutes les caractéristiques de ce qu'on appelle communément un « sale gosse », mal élevé, impoli, peu sociable, violent, rejetant toute autorité et devenant agressif lorsque le monde (la réalité) ne va pas comme il l'entend, à savoir dans le sens de ses intérêts personnels. Il est égoïste, individualiste, ayant une propension à instrumentaliser l'autre (la grand-mère) à ses propres fins, ou pour son plaisir, plus ou moins sadique : se moquer du voisin avec la vache enragée, le ridiculiser devant la fillette, afin d'éliminer le rival et gagner les faveurs de la voisine. Certes, l'enfant évolue, mais le film a l'intelligence de montrer une bonté lunatique, fragile, fonctionnant par intermittences. Ainsi, au marché, l'enfant, tel un bon garçon, aide la grand-mère à porter ses affaires, mais il les laisse tomber quand il voit la fillette, obligeant la grand-mère se débrouiller toute seule. Qu'elle lui offre des gâteaux n'empêche pas l'enfant de refuser de prendre ses affaires avec lui dans l'autobus (il ne veut pas perdre la face devant ses copains), la condamnant à porter ce lourd fardeau. De même, la complicité entre l'enfant et la vieille femme, alors qu'il s'amuse à lui renvoyer le soleil sur son visage avec un miroir, tourne court. Mécontent de la coupe de cheveux qu'elle lui a faite, l'enfant jette les affaires et s'en va, furieux, laissant la grand-mère se baisser pour les ramasser en la prenant pour sa domestique.

On pourra trouver à Sang-woo des circonstances atténuantes, comme l'absence de père dans son éducation (il a quitté sa mère quand elle avait 17 ans), et une jeune mère, préoccupée par sa situation personnelle (faillite de son commerce, trouver un emploi), qui semble un peu débordée. Que l'enfant

ne veuille pas la suivre ni lui obéir, qu'elle le frappe aussitôt et que ce dernier riposte en lui donnant des coups de pied, résume à la fois le manque d'autorité de la mère, le dialogue par la violence (les coups), le manque de respect de l'enfant vis-à-vis d'elle. S'il y a dans la relation mère-enfant une logique du coup pour coup (un coup reçu, un coup rendu), la grand-mère instaurera une autre forme d'échange avec Sang-woo, qui ne repose pas sur une relation d'autorité, d'obéissance contrainte (la discipline), n'imposant pas exemple que l'enfant ramasse lui-même le bol de riz qu'il a jeté (elle le fera pour lui). Pour autant, la grand-mère n'est pas laxiste, et son laisser-faire apparent (ne jamais contredire l'enfant, ni le contrarier) donne des résultats. Au début, on voit que l'enfant reproduit avec la grand-mère son comportement avec sa mère : il menace de la frapper, il l'insulte, lui parle mal, lui manque de respect, la bouscule (quand elle lave son linge). Bref, il est odieux. En n'ayant pas de réponse, là où l'enfant cherche la grand-mère et ne la trouve pas (fixer les limites de ce qui est autorisé et interdit, récompenser ce qui est bien, punir ce qui est mal), s'instaure un nouvel espace relationnel que l'enfant, progressivement, va venir habiter. Par son attitude faussement passive, clairement non violente, qui dénie toute confiance en l'autorité, la grand-mère pousse l'enfant à prendre conscience

lui-même de la situation et à changer d'attitude. Quand la grand-mère lui tend le poulet préparé par ses soins et qu'il le rejette, on le voit ensuite le manger la nuit, parce qu'il a faim, et au petit matin préparer ce plat pour la grand-mère, sans qu'elle ne lui ait rien demandé. De même, la grand-mère n'oblige pas l'enfant à effacer les graffitis insultants, c'est lui qui le fait sans qu'on lui demande. Bref, comme on dit aujourd'hui, elle le conduit implicitement à faire un travail sur lui-même, sans passer par une relation d'autorité (menaces, sanctions, punitions, privations) et en désamorçant tout rapport de force. En dépit de ses apparences de mamie cool ou de mamie gâteau, elle a une authentique force intérieure et une grande intelligence pour toujours refuser de se mettre à la place où l'enfant voudrait la mettre. Il teste ses limites, la provoque (il cherche un maître, d'une certaine façon), mais en déjouant le rôle qu'il veut lui assigner (il n'aura jamais prise sur elle à ce petit jeu-là), la grand-mère ouvre la voie à la transformation de l'enfant. On pourra trouver tout cela un peu naïf, utopique, voire idéaliste, via la grand-mère et ses méthodes insolites, un appel de la part de la réalisatrice Lee Jeon-hyang à une nouvelle forme de modèle éducatif, non basé sur l'autorité, avec toutes les connotations machistes et viriles que cela implique.

Bibliographie

Sur le film

- Barbara Velasco, « Un été chez grand-mère », www.cndp.fr/tice/teledoc
- La presse a parlé du film au moment de sa sortie (28 septembre 2005) : voir *Télérama*, *Le Monde*, *Cahiers du cinéma*, *Positif*, le site *Critikart*. Com, etc.

En général

- *Entretiens de Confucius*, trad. Anne Cheng, Le Seuil, « Points », 1981.
- Marcel Granet, *La Pensée chinoise* (« Confucius et l'esprit humaniste »), Albin Michel, 1988 et 1999.
- Anne Cheng, *Histoire de la pensée chinoise* (« Le pari de Confucius sur l'homme »), Seuil, 1997.

- *Alice* de Jan Svankmajer, écrit par Pascal Vimenet.
- *L'Argent de poche* de François Truffaut, écrit par Alain Bergala.
- *Cinq Burlesques américains*, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Cerf-volant du bout du monde* de Roger Pigaut, écrit par Gérard Lefèvre.
- *Chang* de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, écrit par Pierre-Olivier Toulza.
- *Le Cheval venu de la mer* de Mike Newell, écrit par Émile Breton.
- *Le Cirque* de Charlie Chaplin, écrit par Charles Tesson.
- *Courts métrages*, écrit par Jacques Kermabon et Pascal Vimenet.
- *Les Contrebandiers de Moonfleet* de Fritz Lang, écrit par Alain Bergala.
- *Le Corsaire rouge* de Robert Siodmak, écrit par Michel Marie.
- *Les Demoiselles de Rochefort* de Jacques Demy, écrit par Michel Marie.
- *Edward aux mains d'argent* de Tim Burton, écrit par Charles Tesson.
- *L'Étrange Noël de Mr Jack* d'Henry Selick et Tim Burton, écrit par Pascal Vimenet.
- *Le Garçon aux cheveux verts* de Joseph Losey, écrit par Jacques Aumont
- *Gosses de Tokyo* de Yasujiro Ozu, écrit par Charles Tesson.
- *L'Histoire sans fin n°1* de Wolfgang Petersen, écrit par Pascal Vimenet.
- *L'Homme invisible* de James Whale, écrit par Charles Tesson.
- *Jeune et innocent* d'Alfred Hitchcock, écrit par Alain Bergala.
- *Jour de fête* de Jacques Tati, écrit par Jacques Aumont.
- *Katia et le crocodile* de Vera Simkova et Jan Kusera, écrit par Anne-Sophie Zuber.
- *Les Lumières*, écrit par Vincent Pinel.
- *Le Magicien d'Oz* de Victor Fleming, écrit par Carole Desbarats.
- *La Nuit du chasseur* de Charles Laughton, écrit par Charles Tesson.
- *Le Passager* d'Abbas Kiarostami, écrit par Charles Tesson.
- *Peau d'Âne* de Jacques Demy, écrit par Alain Philippon.
- *Porco Rosso* de Hayao Miyazaki, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Princess Bride* de Rob Reiner, écrit par Jean-Pierre Berthomé.
- *Rabi* de Gaston Gaboré, écrit par Luce Vigo.
- *Le Roi et l'oiseau* de Paul Grimault, écrit par Pascal Vimenet.
- *Storm Boy* d'Henri Safran, écrit par Luce Vigo.
- *La Table tournante* de Paul Grimault, écrit par Jean-Pierre Berthomé
- *Les Vacances de Monsieur Hulot* de Jacques Tati, écrit par Carole Desbarats.
- *La Vie est immense et pleine de dangers* de Denis Gheerbrandt, rédaction collective (D. Gheerbrandt, D. Oppenheim, psychanaliste, M.-C. Pouchelle, ethnologue).
- *Le Voleur de bicyclette* de Vittorio de Sica, écrit par Alain Bergala et Nathalie Bourgeois.

Cahier de notes sur...

Édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma*, par l'association *Les enfants de cinéma*

Rédaction en chef : Eugène Andréanszky.

Mise en page : Thomas Jungblut.

Photogrammes : Laboratoire Pro Image Service.

Repérages : Junko Watanabe.

Impression : Raymond Vervinckt.

Directeur de la publication : Eugène Andréanszky.

Ce *Cahier de notes sur... Le Monde vivant* a été édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma* initié par le Centre national de la Cinématographie, ministère de la Culture et de la Communication, et la Direction de l'Enseignement scolaire, le SCÉRÉN-CNDP, ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche.

© *Les enfants de cinéma*, ??????????????????

Les textes et les documents publiés dans ce *Cahier de notes sur...* ne peuvent être reproduits sans l'autorisation de l'éditeur. Le code de la propriété intellectuelle interdit expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit.

ISBN/ISSN 1631-5847/ *Les enfants de cinéma*. 2 rue de Turenne - 75004 Paris.