

# Jiburo

de Lee Jung-hyang • Corée du Sud • 2002 • 1h27  
*Avec Yoo Seung-Ho (sang-Woo) et Kim Eul-Boon (la grand-mère)*



## SYNOPSIS

Pour les vacances, Sang-Woo, jeune garçon de 7 ans, est contraint d'aller à la campagne chez sa grand-mère qu'il ne connaît pas. Le choc est rude pour ce petit citadin, familier de jeux vidéos et de restauration rapide, car la vieille femme est aussi lente qu'une tortue et de surcroît muette.

La vie à la campagne s'avère donc bien différente de ce que connaît le jeune Sang-Woo...

Dépité, il va tout d'abord s'évertuer à rendre la vie impossible à sa grand-mère, puis petit à petit, son comportement va se modifier et il finira par accepter cette grand-mère qu'il quittera à regret, les vacances terminées.

## DECOUPAGE

Une femme et son fils sont à bord d'un car. L'enfant bricole une voiture de course en sifflotant. Sa mère lui jette un regard qui le fait taire. Il la questionne sur une troisième personne muette qu'il n'a jamais rencontré.

Noir

L'enfant et sa mère sont dans un autre car, plus bruyant qui suit une route en lacet. L'enfant sort une console de son sac à dos.

Troisième bus, plus inconfortable encore. La terre a remplacé le bitume. L'enfant repousse un passager qui s'appuie sur lui.

Trois bus différents. Et les passagers changent aussi.

*Quel effet produisent ces changements?*

*D'où vient-on? Où va-t-on?*

La mère et l'enfant sont descendus. L'enfant refuse de suivre sa mère. Elle le frappe et le tire de force. Le titre s'affiche alors que tous deux s'éloignent.

*Pourquoi l'enfant est-il réticent? Sait-il ce qui l'attend?*

L'enfant boude. Hors-champ, sa mère le présente à sa grand-mère. L'enfant regarde autour de lui. Nous découvrons la vétusté du lieu. Sa mère lui demande de saluer sa grand-mère. Sang-Woo refuse, arguant qu'elle est sale. Sa mère donne à la grand-mère du linge propre et des vitamines.

Sang-Woo sort sa réserve de nourriture. La mère doit partir. Sang-Woo et sa grand-mère restent seuls sur le bord de la route. Alors qu'elle veut lui demander s'il a faim, il la traite d'attardée. La vieille dame l'ignore et reprend le chemin de la maison. Sang-Woo la suit en traînant les pieds. Première rencontre entre les deux personnages du film et déjà le conflit s'installe.

*Pourquoi Sang-Woo rejette-t-il cette vieille dame qu'il ne connaît pas?*

La nuit tombe. Sang-Woo mange sous le regard de sa grand-mère. Elle lui donne un morceau à manger. Il lui redonne en prenant soin de ne pas le toucher.

Sang-Woo essaie de régler un vieux poste de télévision. Sa grand-mère recherche des bonbons et les lui tend. Il refuse.

Sang-Woo joue à la console sous l'oeil de sa grand-mère. Il joue jusqu'à une heure tardive, alors même que sa grand-mère est couchée. Il est pris d'une envie pressante mais ne trouve pas les toilettes. Sa grand-mère lui donne un pot de chambre.

Le lendemain matin, la grand-mère se prépare à chercher de l'eau. Un enfant de ses voisins lui apporte des fruits. Il invite Sang-Woo à venir jouer chez lui. Sang-Woo continue à jouer avec son robot et l'ignore.

*Pourquoi réagit-il ainsi face à ce garçon?*

Plus tard, Sang-Woo s'aventure sur le chemin à la découverte du coin. Il ne semble rien trouver d'intéressant. Que comptait-il trouver? Il décide de faire du roller. Mais le terrain est trop accidenté. Il est contraint de patiner sur le perron en bois de la maison de sa grand-mère. Lorsque celle-ci revient, il lui tourne autour en roller. Plus tard, allongé et jouant avec sa console, il ne prend pas la peine de s'écarter pour laisser sa grand-mère balayer. Ces séquences constituent une exploration et une appropriation de son environnement.

*Comment s'y prend Sang-Woo? Que recherche-t-il? Quel est le résultat?*

La grand-mère s'essaie à un jeu de réflexion pour petits enfants. Elle remplit les cases vides avec des formes qui ne correspondent pas.

*Qu'ont ressenti les enfants? Pourquoi Sang-Woo ne fait-il aucune remarque?*

La grand-mère demande à Sang-Woo d'enfiler une aiguille. Il s'exécute avec réticence, puis reprend son jeu. Surgit un cafard. Sang-Woo bondit horrifié et demande à sa grand-mère de l'écraser. Elle le capture et le jette dehors.

*Pourquoi ne l'écrase-t-elle pas? Comment Sang-Woo interprète-t-il son geste?*

Il fait jour. La grand-mère s'occupe de la lessive. Sang-Woo surgit et lui réclame de l'argent, car il n'a plus de piles. Il la menace de tout répéter à sa mère avant de la bousculer, furieux. Il fouille partout dans la maison. De colère, il brise un broc avant de cacher les chaussures de sa grand-mère.



La grand-mère revient de chercher de l'eau, pieds nus. Elle découvre un graffiti écrit par Sang-Woo la traitant d'attardée. La grand-mère marche sur une carte de jeu et la salit. Sang-Woo hurle.

*A-t-elle intentionnellement marché dessus?*

Sang-Woo s'ennuie. Sa grand-mère endormie, il lui dérobe son épingle à chignon et s'enfuit. Il se rend au village tout proche. Mais le vendeur ne possède pas le type de pile qu'il cherche. Le vendeur lui indique une autre quincaillerie qui ne possède pas plus cette sorte de pile.

Sa grand-mère se réveille et cherche son épingle.

Sang-Woo se fait chasser de chez un marchand. Il erre dans les rues à la recherche de son chemin. Un cycliste le voit pleurer, l'embarque sur son vélo et le ramène près de chez lui. Il croise sa grand-mère qui compte descendre en ville. Il remonte avec elle chez eux.

*Comment est montrée cette mésaventure?*

Le seul trajet qui nous est montré est son errance dans la ville.

*Pourquoi?*

La grand-mère accroche le linge. Elle fait comprendre à Sang-Woo qu'elle s'absente. Il pleut. Sang-Woo hésite, puis ramasse le linge. La pluie cesse aussitôt. Sang-Woo raccroche alors les vêtements, en séparant les siens de ceux de sa grand-mère. Il se ravise et alterne les vêtements. Quand sa grand-mère revient, elle lui demande ce qu'il veut manger. Il lui parle de hamburger, persuadé qu'elle ne comprend pas. Il lui montre un menu. La grand-mère prépare un baluchon et prend le chemin du village.



La nuit tombe. Il pleut. La grand-mère revient avec une poule dans son baluchon. Elle lui prépare un déjeuner avec la poule. Sang-Woo fait un caprice et refuse de manger. Il se lève en pleine nuit pour manger.

Le lendemain, sa grand-mère est malade. Il la couvre de couvertures et en profite pour remplacer la cuillère qu'elle a dans les cheveux par l'épingle à chignon. Puis il lui prépare son déjeuner avant de sortir. Ces séquences qui suivent sa mésaventure constituent un tournant dans le film.

#### *Pourquoi?*

Il rencontre une jeune fille et l'enfant qu'il avait croisé en arrivant chez sa grand-mère. Sang-Woo piétine la dinette de la fille, qui est furieuse.

Il aide sa grand-mère à remonter deux pastèques. Elle observe les chaussures qu'il a aux pieds. On les retrouve tous deux à l'arrêt de bus. Ils attendent. Longtemps.

Nous les retrouvons à la ville au coeur du marché.

#### *Pourquoi n'a-t-on pas vu le trajet en bus?*

Sang-Woo aperçoit la jeune fille de la dinette. Il jette la corbeille qu'il tenait, aux pieds de sa grand-mère et va vers elle.

#### *Pourquoi fait-il ça? Mais elle l'ignore.*

#### *Est-ce à cause de son comportement?*

Plus tard il retrouve sa grand-mère qui tente de vendre des affaires. Il a honte.

#### *Que comprend-il? que fait-elle en réalité?*

On les retrouve chez le vendeur de chaussures. Sang-Woo a des baskets neuves aux pieds. Direction le restaurant. La grand-mère encourage Sang-Woo à terminer son assiette pendant qu'elle ne prend qu'un thé.

#### *Parce qu'elle n'a pas faim ou parce qu'elle n'a pas assez d'argent?*

A la sortie, elle tend sa main pleine de pièces à la vendeuse qui se sert. Tous deux passent devant une quincaillerie qui vend tout type de pile.

Ils arrivent la gare routière ; la grand-mère cherche le bon. Le chauffeur lui indique qu'une de ses amies souhaiterait la voir.

La grand-mère demande à Sang-Woo ce qu'il veut manger. Apercevant un enfant avec une sucrerie, il le désigne. Sa grand-mère ramasse l'emballage et se rend chez son amie ; elle lui tend l'emballage.

Sang-Woo est assis au fond du car à côté de ses deux nouveaux camarades. Il se jette sur sa grand-mère, quand elle arrive et lui arrache les sucreries. Il retourne s'asseoir à l'arrière.

#### *Que compte-t-il faire?*

Sa grand-mère cogne au carreau. C'est le garçon à côté de lui qui ouvre et rassure la vieille dame : il descendra avec Sang-Woo. Elle veut confier son baluchon à son petit-fils qui refuse. Le car s'en va. A nouveau, il rejette sa grand-mère.

#### *Pourquoi? Comment vont réagir les deux autres enfants?*

Les deux autres enfants discutent de la grand-mère. Sang-Woo est ignoré. On le retrouve à l'arrêt de bus. Il attend sa grand-mère. Le bus arrive. Mais elle n'y est pas. Il remonte chez eux. Il attend.

Il redescend. Un nouveau car arrive. Mais elle n'en descend pas. Elle arrive à pied. Pourquoi n'a-t-elle pas pris le bus? Il lui reproche d'avoir mis longtemps à revenir. Elle lui demande s'il a faim, mais n'obtient pas de réponse. Ils rentrent.

Sang-woo revient sur les lieux où il a rencontré la jeune fille. Il la voit arriver. Il sourit. Elle n'est pas seule. Son sourire s'évanouit. Il piétine sans rendre compte son robot.

En pleine nuit, il fait lever sa grand-mère pour qu'elle sorte le pot de chambre.

Nouvelle journée. Sang-Woo recommence à faire courir le jeune voisin de sa grand-mère, à cause de la vache enragée. Il tombe et s'aperçoit qu'il n'y a pas de vache. Sang-Woo s'enfuit. Il croise la jeune fille en revenant chez lui.

Sang-Woo range ses jouets dans un sac. Il essaie de se coiffer et reproche à sa grand-mère de ne pas avoir de gel.

#### *Pourquoi s'affaire-t-il ainsi?*

Sa grand-mère lui coupe les cheveux. Le résultat n'est pas au goût de l'enfant. Lui a-t-il bien expliqué? Il cherche à se mettre quelque chose sur la tête pour cacher cette coiffure affreuse. Lui et sa grand-mère se rendent chez un voisin, l'homme au vélo pour trouver une solution. Il n'a qu'un foulard.

De retour chez eux, Sang-Woo porte le foulard. Mais il rejette les baskets que sa grand-mère lui tend. Il se rend chez sa copine à pied en traînant une peluche et un chariot. Arrivé au sommet, il a l'idée de dévaler la pente sur le chariot. La course se termine mal. Il continue son chemin en boitant. Son copain lui fait le coup de la vache enragée. Il ne voit rien venir. La vache surgit alors réellement. Sang-Woo tombe en essayant de courir. Son copain repousse la vache le temps qu'il se relève. Il rentre chez lui en sanglots. Sa grand-mère vient à sa rencontre. Elle tente de le consoler et lui tend une lettre de sa mère. Cette séquence va faire céder le mur qu'il y avait entre lui et sa grand-mère.

#### *Pourquoi? Que réalise-t-il ici?*

Il fait nuit. Sang-Woo essaie d'apprendre à sa grand-mère l'écriture de deux phrases : « je suis malade » et « tu me manques ».

Sa grand-mère s'entraîne à recopier les mots. Sang-Woo lui demande d'envoyer une feuille blanche en cas de problème. Il se met à pleurer.

Plus tard, il lui prépare un lot de fils passés dans le chas d'aiguilles. Puis il passe le reste de la nuit à dessiner.

#### *Dans ces deux séquences, que cherche à faire Sang-Woo?*



La grand-mère, la mère, le fils sont à l'arrêt de bus. La mère fait une succession de promesses à la grand-mère et lui donne des conseils. Sang-Woo n'ose rien dire. Le bus arrive. Sang-Woo et sa mère montent. Sang-Woo redescend pour donner deux images à sa grand-mère. Puis il remonte. Il l'ignore quand elle lui fait signe. Le car démarre. Il se précipite au fond pour faire un signe à sa grand-mère.

*Pourquoi hésite-t-il encore à se livrer sans retenue? Est-ce à cause de sa mère?*

La grand-mère repart chez elle et regarde les images que lui a donné son petit-fils. Au dos de chacune, un mot : « je suis malade » et « tu me manques ».

## LES PERSONNAGES

### Sang-Woo

*Comment peut-on qualifier Sang-Woo? De capricieux? D'enfant gâté? Que cache son comportement? Pourquoi a-t-il tant de colère, de ressentiment en lui?*

Enfant citadin, il passe son temps à jouer à la console ou avec les jouets à la mode que sa mère lui a offert. C'est un désastre alors lorsque les piles sont usées. Et le début du changement.

*Pourquoi? Quels sont les éléments qui vont provoquer ce changement? Comment en prend-il conscience?*

Sang-Woo est cruel avec sa grand-mère. Il cherche par tous les moyens à la faire souffrir, à la tourmenter. Mais il admet sa présence et son utilité chaque fois que le besoin s'en fait sentir.

*Pourquoi? Comment ressent-il l'abandon de sa mère? Qu'exprime-t-il à travers ses actes?*

### La grand-mère

Une vieille femme simple. Elle vit au jour le jour. Attentive, aimante, elle cherche à faire plaisir à ce petit-fils qu'elle ne connaissait pas. Et accepte sans rien laisser paraître les coups pendables de l'enfant, comme les douleurs de la vieillesse.

*Pourquoi ne montre-t-elle pas sa souffrance?*

Elle ne sait ni lire, ni compter, mais connaît le langage du cœur, celui des gens simples, le langage qui se passe de paroles.

*Comment parvient-elle à faire changer Sang-Woo?*

## LES THEMES

### La construction du film

Le récit est construit autour de Sang-Woo. Pas un plan où il ne soit, pas une séquence qui ne tourne autour de ses méchancetés et de ses mésaventures. Cette construction s'applique aussi aux relations de l'enfant. A part sa grand-mère, il ne peut se lier à personne. Il est exclu.

La réalisatrice a construit son film sur cette opposition entre les barrières que construit Sang-Woo face à sa grand-mère, et le dispositif qu'elle met en place pour le pousser vers cette vieille dame. Jusqu'à la rupture et cette crise de larmes, que seule la grand-mère peut apaiser en lui donnant la lettre de sa mère.

On pourra s'interroger alors sur la redondance de certaines scènes et leur signification, comme l'anecdote du pot de chambre, les deux scènes où il écrase la dinette, puis son jouet, et cette vache folle qui poursuit tous les enfants.

### Un autre monde

Sang-Woo découvre un autre univers. Lui qui vient de la ville au rythme trépidant, découvre une campagne où la vie s'écoule aussi doucement que les saisons, où sa grand-mère est aussi lente qu'une tortue.

C'est un monde escarpé, un monde de cailloux, sans route lisse et goudronnée. Un monde où les distances sont indéfinies. Les villages semblent éloignés, mais on ne voit jamais la distance qui les sépare. On ne voit jamais les trajets. La grand-mère prend son baluchon et disparaît comme par magie. Quand elle réapparaît, c'est le baluchon plein de victuailles. A sa vitesse,



elle ne peut être allée loin. Pourtant, quand Sang-Woo cherche un village où acheter des piles, il passe la journée à arpenter la campagne.

### L'intégration

Sang-Woo débarque donc dans un univers inconnu.

*Réussit-il pour autant à se l'approprier, à s'intégrer?*

Sûr de lui, de sa supériorité citadine, il méprise d'abord les autres enfants. Puis il cherche à s'intégrer par la moquerie. Mais il est rejeté ; les autres enfants, même s'ils ne le lui disent pas, l'ignorent principalement à cause de sa suffisance et du mépris qu'il affiche pour sa grand-mère.

Sang-Woo se montre tel un conquérant plein de dédain pour le monde qu'il découvre. Il en refuse les traditions, allant jusqu'à imposer sa propre nourriture (ses conserves, ses nuggets au poulet).

*Et que reçoit-il en retour?*

Heureusement, Sang-Woo, à force de s'y cogner, finit par comprendre les clefs de cet univers et dépasser sa colère. Il peut offrir alors à sa grand-mère des preuves d'amour et ainsi s'ouvrir au monde.

La fin du film est en demi-teinte, car même si Sang-Woo a fait des progrès dans la communication avec sa grand-mère, il ne peut encore s'exprimer librement.

*Parviendra-t-il à garder cette sensibilité ou sera-t-il repris par la vie citadine? Répondra-t-il alors aux lettres que lui enverra sa grand-mère?*

---

Fiche réalisée par Bertrand Mullon, médiateur cinéma, dans le cadre du festival «L'enfant et le 7<sup>o</sup>Art» 2006

---