



Jiburo

de Lee Jung-hyang

la **ligue** de
l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

COLLECTION UN FILM, UN DOSSIER

SOMMAIRE

Fiche technique et artistique p. 2

L'histoire p. 2

La réalisatrice p. 3

Les personnages p. 3

Anecdotes de tournage p. 4

Découpage séquentiel p. 5

FICHES PÉDAGOGIQUES :

La grand-mère et l'enfant p. 8

Rencontres d'enfants p. 10

Un enfant des villes à la campagne p. 12

La réalisation au service d'un propos p. 14

NOTE D'INTENTION DES RÉDACTEURS

Ce dossier constitue, avec la cassette vidéo d'accompagnement, un outil pédagogique destiné aux enseignants et animateurs qui souhaitent conduire un travail approfondi sur ce film. Les pistes présentées dans la 2^e partie (« Fiches pédagogiques ») ont été conçues comme autant de tactiques pédagogiques permettant de guider le jeune spectateur dans son approche progressive de l'univers de l'œuvre.

Il appartient aux enseignants et aux animateurs de se les approprier en fonction de leur expérience, de leurs habitudes et de leurs pratiques, et d'en adapter la démarche proposée à leur contexte (connaissances, investissement des enfants, temps disponible...).

Les fiches pédagogiques se réfèrent aux extraits contenus dans la cassette d'accompagnement.

FICHE TECHNIQUE ET ARTISTIQUERÉALISATION **LEE JUNG-HYANG** • ORIGINE CORÉE, 2002 • DURÉE 1H27 •SCÉNARIO **LEE JUNG-HYANG** • IMAGE **YOON HONG-SHIK** • MONTAGE **KIM SANG-BEOM, KIM JAE-BEOM** • DIRECTION ARTISTIQUE **SHIN JEOM-HEE** • MUSIQUE **KIM DAE-HONG, KIM YANG-HEE** • PRODUCTION **TUBE PICTURES** •INTERPRÉTATION **YOO SEUNG-HO** (SANG-WOO), **KIM EUL-BOON** (LA GRAND-MÈRE), **MIN KYUNG-HOON** (CHEOL-YEE LE JEUNE VOISIN), **YIM EUN-KYUNG** (HAE-YEON, LA PETITE FILLE) •SORTIE EN FRANCE LE 28 SEPTEMBRE 2005 • DISTRIBUTION **LES FILMS DU PRÉAU** • 1 BIS PASSAGE DE LA FONDERIE 75011 PARIS • TÉL. 01 47 00 16 50 • WWW.LESFILMSDUPREAU.COM**L'HISTOIRE**

Sang-woo, un jeune garçon de sept ans vit seul avec sa mère à Séoul. À la recherche d'un nouveau travail, la jeune femme confie son fils pour quelques semaines à sa propre mère qui vit dans un petit village isolé.

Sur place, Sang-woo découvre une vieille femme courbée, édentée et muette mais qui l'accueille avec tout son cœur. Sang-woo se montre pourtant très hostile et ne cesse de rejeter en lui jouant de mauvais tours.

La grand-mère accepte avec sérénité le comportement de Sang-woo et fait tous les sacrifices possibles pour le bonheur de son petit-fils. Quand elle ne peut répondre à ses caprices, elle lui dit simplement « je suis désolée » en langue des signes.

La majeure partie du temps, le garçon joue seul avec sa console vidéo ou ses cartes de super-héros. Il refuse même l'invitation des autres enfants du village jusqu'à ce qu'il rencontre une petite fille à qui il aimerait plaire.

Durant ces vacances loin de chez lui, Sang-woo va peu à peu changer d'attitude en découvrant tout l'amour que lui porte sa grand-mère et toute la générosité dont font preuve les autres à son égard. Sans jamais vouloir le montrer, il va s'attacher à sa grand-mère et une relation empreinte d'une grande tendresse va naître entre ce jeune garçon et cette très vieille femme.

AUTRE DOCUMENT DISPONIBLE

Pour les jeunes spectateurs (et leurs parents), une fiche dans la collection « Ma P'tite Cinémathèque », auprès de l'Afcae. Site : www.art-et-essai.org

Au moment du départ, un peu inquiet de la laisser seule dans cette maison isolée, Sang-woo dit à sa grand-mère qui ne sait ni lire ni écrire : « 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... »

LA RÉALISATRICE



Lee Jung-hyang Née en 1964, Lee Jung-hyang se passionne pour le cinéma dès l'adolescence et décide alors qu'elle en fera son métier. Elle poursuit des études de littérature française à l'université de Sogang jusqu'en 1987 avant d'obtenir le diplôme de la Korean Film Academy en 1988.

Elle réalise son premier film documentaire *A place for Eve* en 1989. Elle travaille ensuite en tant qu'assistante-réalisatrice sur *Like music, Like rain* en 1992 et *Declaration of Genuis* en 1995. Elle réalise, en 1998, son premier long-métrage de fiction *Art Museum by the Zoo* qui reçoit un excellent accueil de la part du public comme de la critique. *Jiburo*, réalisé en 2002, est le fruit d'un projet nourri par la réalisatrice depuis de très nombreuses années.

■ EXTRAIT D'UN ENTRETIEN AVEC LA RÉALISATRICE

- *Quel est le rôle tenu par la grand-mère dans votre film ?*

Elle représente l'authenticité. C'est d'ailleurs le mot-clé du film. Je souhaitais faire le portrait d'une grand-mère proche de la nature qui nous donne la vie et nous aide à grandir. Je voulais absolument que les lieux de tournage restent les plus authentiques possibles et que la grand-mère soit quelqu'un qui donne de manière inconditionnelle.

- *Les personnages principaux de votre premier long-métrage et ceux de « Jiburo » ont des similitudes.*

Sang-woo, comme le personnage de mon précédent film, est un peu le reflet de nous tous - y compris de moi-même - qui cherchons à être protégés et aimés... Ma grand-mère maternelle s'est beaucoup occupée de moi quand j'étais jeune et je constate que ceux qui ont grandi avec cet amour avancent plus facilement dans la vie.

Extrait du dossier de presse

LES PERSONNAGES

■ SANG-WOO

Sang-woo est un petit garçon urbain habitué au luxe de la vie moderne. Il doit passer des vacances chez sa vieille grand-mère habitant à la campagne au milieu de nulle part. C'est a priori un sale gamin, exigeant, capricieux et assez solitaire, mais dont la personnalité cache de multiples facettes. Il s'avère finalement aussi sensible que tendre et son très jeune âge excuse bien des comportements...



■ LA GRAND-MÈRE

Qui aurait pu penser qu'une personne n'ayant jamais vu un seul film devienne elle-même star de cinéma ? La vieille femme était tranquillement en train de se promener près de chez elle quand Lee Jung-hyang, la réalisatrice, l'a rencontrée. Elle incarne admirablement cette grand-mère aux mains rugueuses, mais au visage tendre et gracieux qui a passé sa vie entière dans un petit village isolé. Elle est



d'une extrême lenteur tout en faisant preuve d'une grande opiniâtreté. Elle ne parle pas, s'exprimant uniquement avec des gestes, mais se comporte comme une mère pour Sang-woo. Elle le chérit, soigne ses blessures et ne demande rien en retour. L'amour qu'elle porte à son petit-fils est sans borne.



■ **CHEOL-YEE, LE JEUNE VOISIN**

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

■ **HAE-YEON, LA PETITE FILLE**

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

■ **LA MÈRE DE SANG-WOO**

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

■ **MÉMÉ CHOCO PIE**

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

Extrait du dossier de presse

ANECDOTES DE TOURNAGE



■ **LE VILLAGE DE YOUNGDONG**

Il n'y a plus que huit familles qui vivent dans ce village et tous les habitants sont des veufs ou des couples de personnes âgées. Le village a donc été quelque peu perturbé par toute l'agitation du tournage et par l'arrivée d'un grand nombre de jeunes gens. On n'avait, paraît-il, pas vu autant de monde depuis l'occupation japonaise.

Les habitants, très hospitaliers, voulaient sans cesse offrir des fruits ou de la nourriture à l'équipe du film et traitaient les techniciens comme leurs propres enfants. Pour les remercier, ces derniers organisaient régulièrement des fêtes avec eux. Quand l'équipe a quitté le village à la fin du tournage, tout le monde était en larmes.

■ **« C'EST ELLE ! »**

Au cours de la préparation du film, nos objectifs principaux étaient de dénicher le bon endroit pour tourner et les comédiens qui conviendraient le mieux à cette histoire. Nous voulions trouver du même coup un village isolé dans une vallée et une vieille femme y ayant toujours vécu. La production a fait le tour du pays sans trou-

ver de lieu idéal et puis, un jour, c'est arrivé. La réalisatrice a dit : « Allons à Youngdong dans la province de Choongbuk, nous la trouverons là-bas ! »

L'équipe s'est alors installée dans cette région et s'est mise en quête de la future star. Trouver une grand-mère à la fois belle et talentueuse ne se révélait pas un exercice facile et la production était au bord du découragement, quand la réalisatrice a vu une vieille femme marcher au loin. Au moment même où elle l'a aperçue, elle a crié : « C'est elle ! » Cette femme a d'abord refusé la proposition en prétextant qu'elle n'y arriverait jamais, puis Lee Jung-hyang l'a convaincue.

■ « ELLE POURRAIT ÊTRE SCRIPTE... »

Lors du tournage, la grand-mère a étonné toute l'équipe à la fois par son talent et par sa mémoire. Bien qu'elle n'ait jamais vu de films de sa vie, son jeu était si juste que, très souvent, une seule prise était suffisante. Quand plusieurs étaient nécessaires, elle s'occupait de tout remettre en place. Une fois le maquillage terminé et en attendant le bon éclairage, elle faisait appel à sa mémoire pour faire remarquer que « ce ne sont pas les bonnes chaussures » ou que « à ce moment-là, elle n'avait pas sa canne » ou encore que « le panier accroché au mur n'y était pas auparavant »...

■ UNE VRAIE AVENTURE

La préparation et le tournage de *Jiburo* ont été une vraie aventure. Comme il n'y avait pas de route, l'équipe technique devait chaque jour emprunter des chemins sinueux en portant le matériel sur ses épaules. La météo capricieuse a causé aussi quelques désagréments. Mais le plus ennuyeux pour l'équipe était les sangsues qui pullulaient dans cette région. Elles étaient bien heureuses de trouver du sang neuf à la place de celui des personnes âgées auquel elles étaient habituées. Au début, Seung-ho (Sang-woo), qui venait de la ville, avait très peur des sangsues mais au fil du temps, il a fini par s'habituer. Son grand jeu était même de faire peur aux femmes de l'équipe avec toutes ces bestioles.

Extrait du dossier de presse

DÉCOUPAGE SÉQUENTIEL

1. (0.00) - Générique de début sur fond noir. Un enfant, Sang-woo, est assis dans un train près de sa mère. Il joue, en posant des questions sur la grand-mère qu'ils vont retrouver. Le voyage continue en pleine campagne, dans un bus, parmi des paysans bruyants. À l'arrêt du bus, Sang-woo manifeste son refus d'aller chez sa grand-mère, reçoit une gifle et échange des tapes avec sa mère. Titre : *Jiburo*.

2. (2.49) - Première rencontre de Sang-woo avec sa grand-mère. Il devra rester quelque temps chez elle. Il découvre l'univers de la vieille femme : insectes et objets ruraux. Resté seul avec elle, Sang-woo refuse de l'accompagner et l'insulte. Elle s'approche et, en tournant sa main sur sa poitrine, exprime qu'elle est « désolée ».

3. (6.28) - Lors du premier repas pris en tête à tête, Sang-woo refuse la nourriture de sa grand-mère, préférant les produits ramenés de la ville. Il tente de régler la télévision, refusant les gestes d'affection de sa grand-mère. Il joue à la *Gameboy* pendant que la vieille femme coud puis il s'endort. Dans la nuit, il a une forte envie d'aller aux toilettes : installé sur un pot de chambre, il supporte mal que la grand-mère reste assise à ses côtés.

4. (9.17) - Cheol-ye, un enfant un peu plus âgé que Sang-woo, vient à la rencontre de la grand-mère et lui offre avec respect un panier de fruits. Il veut faire la connaissance de Sang-woo qui joue avec son robot articulé, mais qui se dérobe à la relation.

5. (10.32) - Sang-woo découvre en jouant au *Super Héros* qu'il est entouré par la





nature. Il essaie ses rollers sur la terre devant la maison, se réfugie sur la terrasse puis dans l'habitation où il tourne autour de la vieille dame. Dans la nuit, il essaie en vain d'attraper un objet en hauteur ; la grand-mère s'étire et saisit l'objet sous le regard étonné du garçon.

6. (14.06) - La grand-mère essaie un des jeux de Sang-woo qui dort à ses côtés. Puis chacun s'adonne à ses occupations, lui sur sa *Gameboy* et elle à la couture. Elle lui tend le fil et l'aiguille pour qu'il l'enfile ; il s'exécute de mauvaise grâce, puis reprend ses jeux. Apercevant un cafard qui traverse la pièce, il gesticule et hurle ; la grand-mère saisit l'insecte, le lui tend, mais devant sa réaction hystérique, le relâche par la fenêtre. Ils continuent leurs activités parallèles. Les piles de la *Gameboy* sont usées.

7. (18.29) - La grand-mère est à la cuisine. Sang-woo exige de l'argent puis, en colère, fouille toute la maison et casse une poterie. Il trouve un nouveau jeu avec ses mains : *Pierre, ciseau, papier...* Il hurle parce que la vieille femme marche sur ses images.

8. (21.53) - Il vole l'épingle à cheveux de sa grand-mère puis court acheter des piles. Il demande son chemin à un paysan. Aucune boutique n'a de piles ; il continue sa quête infructueuse tandis que la grand-mère se recoiffe avec une épingle de fortune. Sang-woo se perd, pleure puis se fait raccompagner en vélo. Il est rejoint, sur le chemin, par la vieille femme qui se contente de lui indiquer la direction de la maison.

9. (28.24) - La grand-mère étend le linge : Sang-woo, réveillé par la pluie, court l'enlever du fil et revient le mettre à sécher à la fin de l'averse.

10. (30.17) - La grand-mère demande par gestes à Sang-woo ce qu'il aimerait manger. Il lui présente un menu de *fast-food* et insiste sur le poulet frit. Elle part chercher une poule puis rejoint la maison sous la pluie pour la cuisiner. Lorsqu'elle lui présente la volaille bouillie, Sang-woo explose. Dans la nuit, se réveillant affamé, il dévore le poulet.

11. (37.13) - Au matin, la grand-mère n'est pas levée. Sang-woo, inquiet, l'entoure de couvertures et lui prépare maladroitement un repas.

12. (39.22) - Près du village, il assiste à une course-poursuite entre Cheol-yeon et une vachette. Il rencontre une fillette, Hae-yeon. Maladroit, il marche sur sa « dinette ».

13. (40.59) - Sang-woo tire un chariot sur le chemin. Il accompagne sa grand-mère à l'arrêt du bus qui emmène les paysans au marché. Entre les étals, il aperçoit Hae-yeon. La grand-mère vend ses produits : avec l'argent difficilement gagné, elle lui achète des chaussures et l'emmène manger au restaurant, elle-même se contentant d'une tasse de thé. Sang-woo observe sa grand-mère qui paie en petite monnaie. Il s'arrête devant un magasin qui vend « tous types de piles ».

14. (45.50) - Sang-woo installé dans le bus, la grand-mère va retrouver une vieille amie qui lui offre des gâteaux pour son petit-fils puis revient indiquer à l'enfant, par l'intermédiaire de Cheol-yeon, qu'elle le rejoindra plus tard. Il s'assoit aux côtés de Cheol-yeon et de Hae-yeon qui rapporte une peluche. Il n'ose pas entrer dans leur conversation. Arrivé au village, Sang-woo attend sa grand-mère à l'arrêt du bus et, après plusieurs heures, la voit rentrer à pied.

15. (55.26) - Sang-woo aperçoit Hae-yeon, chantant sur le chemin, en compagnie de Cheol-yeon. La petite fille s'étant éloignée, il fait croire au garçon que la vache le poursuit. Celui-ci court, et, hasard, la vache apparaît derrière lui.

16. (57.17) - La nuit, Sang-woo est aux toilettes. Il demande à sa grand-mère de rester à proximité par besoin de se rassurer.

17. (58.24) - Sang-woo fait croire à nouveau à Cheol-yeon qu'il est poursuivi par la vache. Cheol-yeon court, chute et comprend que Sang-woo a voulu lui faire une blague. Les deux garçons se croisent. Cheol-yeon se contente d'un regard de mépris vers Sang-woo : celui-ci fait le signe de la grand-mère « *Je suis désolé* » et s'enfuit. Un peu plus loin, il rencontre Hae-yeon qui le cherchait.

18. (60.53) - Sang-woo prépare un paquet de jouets : il hésite sur le robot articulé. Il veut changer de coiffure pour être beau. Il s'endort pendant la coupe de che-



MÉTHODE GÉNÉRALE PROPOSÉE

La première étape consiste à voir le film dans sa totalité, sur écran cinéma, dans une salle spécialisée. La présentation du film est souhaitable : elle doit aiguïser la curiosité de l'enfant sans privilégier un sens particulier.

Après le film, le travail peut se décomposer en quatre phases :

1) Expression spontanée à partir de ce que les enfants ont perçu et ressenti.

À partir du CE1, on peut demander un court écrit, quelques mots, sur « ce que vous avez envie d'exprimer, ce que vous ressentez à propos du film, ou de tel ou tel moment de celui-ci ».

C'est une aide à la mémorisation, avant une remémoration collective (voir phase 2), qui permet d'éviter l'effet de mimétisme avec ce qu'un autre a dit précédemment.

2) Communication au groupe.

a) Chaque enfant lit ce qu'il a écrit, libéré du souci d'avoir à se souvenir de ce qu'il voulait dire.

b) L'adulte note sommairement, au tableau, les significations avancées, les ressentis exprimés.

3) Confrontation collective de ces diverses réceptions.

C'est le moment du débat dans le groupe, qui conduit à des remarques sur les zones d'accord, les différences ou les oppositions, et à la nécessité de justifier les affirmations et les significations avancées par des éléments du film vus ou entendus.

4) Utilisation des extraits vidéo et des fiches pédagogiques.

Elle se fera selon les demandes qui sont apparues dans la phase de confrontation. Selon le cas, elle servira :

- à enrichir la remise en mémoire explicite pour chacun (la construction, le sens général du film) ;

- à découvrir les procédés d'expression cinématographique à partir des significations avancées, des ressentis exprimés (études plus détaillées de séquences).

On doit parvenir ainsi à un ensemble plus fouillé et plus ample de la perception du film, mais on n'est pas nécessairement amené à accepter une signification unique (il peut persister plusieurs significations, toutes cohérentes avec le « vu/entendu »).

veux faite par la grand-mère. À son réveil il hurle en voyant le résultat qu'il cherche à cacher sous un foulard bleu.

19. (63.53) - Sang-woo et sa grand-mère emballent les jouets. Au matin, la grand-mère a rangé dans le foulard bleu des provisions pour un vieil ami malade à qui ils vont rendre visite. Sang-woo se débrouille pour récupérer le foulard.

20. (66.34) - Sang-woo tire le chariot chargé de paquets. La grand-mère y a glissé la *Gameboy* empaquetée que le garçon écarte. Au retour, la peluche de la petite fille dans les bras, il fait une chute, repart en boitant, mais est poursuivi à son tour par la vache et tombe. Cheol-yee s'interpose entre la bête et lui. Il lui fait comprendre, d'un regard, qu'il a mal agi.

21. (70.45) - Sang-woo boite vers la maison ; il découvre, dans le paquet de la *Gameboy*, de l'argent glissé par la grand-mère pour les piles. Il pleure. La vieille femme l'accueille sur le chemin et lui tend une lettre de sa mère. Avant de rentrer à Séoul, Sang-woo veut initier sa grand-mère à l'écriture et dessine des idéogrammes pour qu'elle puisse lui donner de ses nouvelles. Émus par leur proche séparation, ils partagent des larmes.

22. (75.35) - À l'arrêt de bus, la grand-mère, Sang-woo et sa mère s'apprêtent à se quitter. Lui reste à l'écart, feignant l'indifférence, puis monte dans le bus, sans même répondre aux gestes de sa grand-mère. Il redescend pour lui tendre les cartes. Quand le car démarre, il se précipite à la fenêtre pour lui faire le signe de la main sur la poitrine. La grand-mère marche seule sur le chemin. Gros plan sur les cartes que lui a laissées le garçon : « Pour Sang-woo de la part de sa grand-mère », « Tu me manques », « Je suis malade ». Carton « En hommage à toutes les Grands-mères ». Générique de fin (81.11).

J.M.G.

VOCABULAIRE CINÉMA UTILISÉ DANS LES FICHES

CHAMP : Fragment d'espace donné à voir.

CONTRECHAMP : Fragment d'espace opposé (à 180°) au champ.

CHAMP-CONTRECHAMP : Figure combinant alternativement les deux figures précédentes.

PLAN : Morceau de film enregistré au cours d'une même prise. Unité élémentaire d'un film monté.

SÉQUENCE : Suite de scènes formant un ensemble cohérent, même si elles ne se présentent pas dans un même décor.

PANORAMIQUE : Mouvement de la caméra, fixée sur un pied, qui effectue une rotation horizontale ou verticale ou en diagonale.

TRAVELLING : Mouvement de la caméra qui se déplace sur un chariot, latéralement ou en avançant ou en reculant.



LA GRAND-MÈRE ET L'ENFANT

OBJECTIFS

- Découvrir comment se tisse la relation entre la grand-mère et son petit-fils.
- Mettre en évidence les apprentissages de Sang-woo.

LES ÉTAPES POSSIBLES

■ 1. SANG-WOO ET SA GRAND-MÈRE

1.1. Le comportement initial

- Qualifier l'attitude de Sang-woo dans la majeure partie du film (*séquences 2, 3, 7 : injurieux, méchant, violent ; séq. 8 : voleur ; séq. 10 : capricieux...*)

1.2. Des réactions d'enfant

- Visionner l'*extrait n° 1*. Le situer dans le film (*séq. 3*). Qualifier l'attitude de Sang-woo. Comparer avec les propres réactions des enfants dans un cas semblable. (*Attitude qu'ont les enfants lorsqu'ils jouent, relevant davantage de la concentration ou de l'enfermement que de la méchanceté*).

- Relever d'autres scènes dans lesquelles Sang-woo réagit comme beaucoup d'enfants. (*Fin séq. 3 : appel à l'aide lorsqu'il a besoin du pot de chambre, mais rejet de la présence physique ; séq. 6 : agacement pour enfiler l'aiguillée : « C'est casse-pieds » ; séq. 13 : au marché, abandon de la grand-mère lorsqu'il aperçoit Hae-yeon, honte de la condition de la vieille femme ; séq. 18 : coquetterie*).

1.3. Les signes d'une évolution

- Visionner l'*extrait n° 2* (*séq. 13, dans le restaurant*). Décrire l'attitude de Sang-woo ; que traduit-elle ? (*Prise de conscience*).
- De quelle manière l'image le montre-t-elle ? (*Deux plans fixes ; la caméra est plus proche dans le second pour souligner les 3 regards de l'enfant vers le visage de sa grand-mère, le dernier est insistant*).
- Rechercher de mémoire les scènes au cours desquelles Sang-woo découvre les qualités de sa grand-mère (*séq. 5 : elle l'aide sans qu'il ait à le demander et sans poser de questions ; séq. 8 : elle s'inquiète sans gronder l'enfant ; séq. 13 : elle se prive ; séq. 16 : elle rassure Sang-woo par sa seule présence*).

■ 2. VIVRE ENSEMBLE

2.1. Les modes de relation

- Visionner l'*extrait n° 3* (*séq. 10*). Relever les moyens utilisés par les deux personnages pour communiquer (*paroles de Sang-woo, gestes, signes, positions du corps, mimes, dessins du menu, regards...*).
- Retrouver d'autres modes de communication dans le film. (*Sang-woo : injures orales et écrites ; cris ; violence physique ; ton de voix exigeant, moqueur ; gestes de soin ; pleurs ; enseignement et recommandations ; cartes préécrites. grand-mère : mains tendues qui invitent ou qui donnent ; soins ; regards ; caresses ; pleurs*).
- Se remémorer des scènes où Sang-woo exprime sa mauvaise conscience. (*À son retour tardif d'escapade à la recherche de piles, il s'adresse d'une manière peu aimable à sa grand-mère inquiète venue à sa rencontre ; rentrant de chez Hae-yeon, il se met à brailler lorsqu'il aperçoit sa grand-mère ; quand elle revient à pied de la ville, il court vers elle et lui reproche son retard ; à la fin, en attendant*





le car, ému, il ne la regarde pas).

- Décrire des scènes où la relation entre les 2 peut faire rire. (La lenteur de la grand-mère cousant à côté de Sang-woo jouant fébrilement : voir fiche sur la réalisation ; les scènes de demande de pot de chambre ; les trajets l'un derrière l'autre ; Sang-woo tournant en rollers autour de la grand-mère, puis celle-ci balayant autour de lui ; le cafard offert à l'enfant terrifié ; le jeu de mime pour imiter la poule ; Sang-woo s'endormant pendant la coupe de cheveux tant sa grand-mère est lente...).

2.2. Le partage

- Se remémorer les scènes où Sang-woo apprend à vivre avec sa grand-mère (séq. 9 : il étend le linge en mélangeant le sien à celui de la grand-mère ; séq. 11 : il la soigne ; séq. 18 : il utilise son foulard ; séq. 19 : il emploie le pronom « on » et l'expression « à la maison ». Il s'approprie son quotidien).

- Noter les gestes de l'enfant lorsqu'il « partage » avec sa grand-mère (séq. 13 : il aide ; séq. 14 : il porte le ballot et donne son dernier Choco pie ; séq. 21 : il accepte les caresses de sa grand-mère, puis il tente de transmettre son savoir et il lui prépare plusieurs aiguillées ; séq. 22 : il se sépare de son dernier jeu, après l'avoir transformé en messages d'amour).

2.3. Les apprentissages

- Identifier les qualités morales que Sang-woo découvre auprès de sa grand-mère (altruisme, générosité, don gratuit, amour, acceptation des différences, courage).

- Noter pourquoi, dans la séquence finale, Sang-woo utilise le langage des gestes. Qu'est-ce que cela exprime ? (Sa prise de conscience ; l'expression de sa gratitude).

■ 3. LE RAPPORT MATERNEL

3.1. La mère naturelle

- Noter l'attitude de la mère de Sang-woo et qualifier leurs relations (séq. 1 et 2 : manque d'affection et d'intérêt, agressivité et violence, incompréhension, refus de la responsabilité, rejet. Les relations semblent purement matérielles).

3.2. L'amour

- Caractériser les sentiments de la grand-mère pour son petit-fils (amour de celle qui donne tout ce qu'elle peut, physiquement et matériellement, sans attendre de reconnaissance).

- Relever aussi les gestes et les paroles de véritable affection de la part de Sang-woo (l'apprentissage de l'écriture : « Si tu es malade, tu n'as qu'à m'envoyer une feuille blanche et je viendrai vite... » - voir la fiche sur la réalisation - ; la tristesse de la séparation ; les cartes préécrites ; le geste final).

- Approfondir la valeur des cartes : se remémorer l'attitude de Sang-woo lorsque la grand-mère avait marché sur ses cartes (séq. 7 : colère de l'enfant, il tient à ces photos de robots). Chercher la signification qu'on peut leur donner à la fin (séq. 22 : les cartes deviennent à la fois un vrai cadeau et une partie de lui-même, ses dessins, qui restent avec la grand-mère).

M.B.



RENCONTRES D'ENFANTS

OBJECTIF

Mettre en évidence comment les contacts de Sang-woo avec des enfants d'un autre milieu que le sien le font évoluer.

LES ÉTAPES POSSIBLES



■ 1. REMÉMORATION : SANG-WOO ET LES AUTRES ENFANTS

- Faire raconter les rencontres entre Sang-woo et d'autres enfants du village (*séq. 4 : première rencontre avec Cheol-yeo ; séq. 12 : Hae-yeon ; séq. 14 : dans l'autobus ; séq. 15 : deuxième course avec la vachette ; séq. 17 : farce de Sang-woo à Cheol-yeo ; séq. 20 : Sang-woo apporte ses jouets à Hae-yeon, le garçon est protégé de la vachette par Cheol-yeo...*).

- Demander aux enfants ce qu'ils ont ressenti dans chacune de ces situations. On peut mettre côte à côte « description des rencontres » et « impressions ressenties » dans un tableau.

Repérer s'il y a une évolution dans l'expression des ressentis.



■ 2. SANG-WOO ET CHEOL-YEE

2.1. La première rencontre

- Dire ce que la scène nous apprend des occupations habituelles de Cheol-yeo. Rappeler ce que nous avons vu de celles de Sang-woo depuis le début du film.

- Visionner l'*extrait n° 4*. Situer la scène dans le film.

- Qualifier l'attitude de Cheol-yeo et celle de Sang-woo dans cette scène (*Cheol-yeo : poli et respectueux avec la grand-mère, amical avec Sang-woo. Ce dernier : renfermé, agressif avec le chien*).

- Décrire le procédé cinématographique : nombre de plans, place de la caméra, mouvement des acteurs, dialogues. (*3 plans seulement : un premier plan de présentation en 15 s ; un dernier plan de 4 s qui s'oppose aux propositions de Cheol-yeo ; entre les deux, le plan principal de 20 s, en caméra fixe : Sang-woo est présent pendant toute la durée, le réalisateur utilise l'entrée dans le champ, les mouvements des corps, pour exprimer une tentative d'approche et son échec*).

2.2. Cheol-yeo protège Sang-woo

- Visionner l'*extrait n° 5* (fin de la séq. 20).

- Situer l'extrait dans le film, par rapport aux événements et à la durée du film. (*Après cette dernière scène avec Cheol-yeo, il reste environ 10 mn de film ; la même durée s'était déroulée avant sa première apparition ; l'histoire des deux garçons forme un récit dans le récit*).

- Rappeler pourquoi Sang-woo ne réagit pas à la mise en garde de Cheol-yeo au début de la scène, pourquoi le spectateur lui-même n'est pas surpris. Raconter les scènes précédentes avec la vachette (*on pense que Cheol-yeo refait à Sang-woo la même farce que celui-ci avait voulu faire, séq. 15 et séq. 17*).

- Qualifier l'attitude des deux garçons dans cette scène (*Sang-woo : d'abord fier, bravache, puis affolé et enfin reconnaissant mais penaud ; Cheol-yeo : sans rancune, courageux, conciliant*).

- Expliquer la dernière phrase de Cheol-yeo « Tu n'as pas besoin de t'excuser une deuxième fois » (*le petit garçon avait fait le geste d'excuse sur la poitrine*).





séq. 17).

- Revoir la charge de la vachette (*extrait n° 6*). Analyser le procédé cinématographique pour exprimer le danger, la peur de Sang-woo et le courage de Cheol-yeo : nombre de plans, échelle des plans, place de la caméra (15 plans en 35 s ; plans rapprochés et gros plans ; au début, en alternance, Sang-woo et la vache ; 2 mouvements de caméra avec « filé » de l'image pour montrer que la distance est réduite ; puis, à partir du 8^e plan, Cheol-yeo est présent dans tous les plans sauf un contrechamp sur la vache face à lui ; le plan le plus long est celui où on voit Sang-woo se relever, encadré par les jambes de Cheol-yeo en premier plan ; la musique intervient au 15^e plan).

■ 3. SANG-WOO ET HAE-YEON

3.1. La dînette

- Visionner l'*extrait n° 7*. Le situer dans le film (à la suite de la première poursuite de Cheol-yeo par la vachette, séq. 12).

- Qualifier l'attitude des deux enfants dans cette scène. Comment se comporte Hae-yeon ? (Elle met fermement le garçon à l'écart de son jeu par le geste puis par la parole, parce qu'il ne s'est pas excusé ; Sang-woo semble penaud, très gauche, mais au lieu de demander pardon, il dit : « Moi aussi, je... »).

- Analyser le procédé cinématographique. Repérer des répétitions de cadrages. (Deux plans rapprochés des enfants en champ-contrechamp : le 2 et le 5 ; deux plans moyens des deux enfants de profil : 3 et 7 ; deux gros plans sur la dînette : 4 et 6. **La mise en images** qui précède les paroles de la fillette dans le plan 7 leur donne plus de force).

3.2. La rencontre sur le chemin

- Visionner l'*extrait n° 8*. Le situer dans le film (fin de la séq. 17).

- Exprimer les sentiments que peut éprouver Sang-woo quand la fillette lui fait face.

Imaginer ses pensées, le soir dans son lit. Comment l'image traduit-elle ses sentiments ?

3.3. L'échange des jouets

- Visionner l'*extrait n° 9*. Le situer dans le film (début de la séq. 20, avant la poursuite de Sang-woo, analysée ci-dessus au paragraphe 2.2).

- Raconter ce que fait Sang-woo. Écrire cette narration de la scène. Remarquer la différence entre le récit verbal et le récit filmique (mention du lieu où s'est rendu Sang-woo quand on raconte verbalement). Qualifier la nouvelle attitude de Sang-woo dans la fin de la scène.

- Revoir les deux derniers plans (*extrait n° 10*). Repérer le moment où l'on a arrêté la caméra. Raconter ce qu'on imagine qu'il s'est passé entre les deux prises de vue (ne pas privilégier une réponse).

- Analyser le procédé cinématographique. Comment le spectateur est-il informé par l'image que les deux scènes ne se succèdent pas immédiatement ? (Chariot plein puis vide ; personnage de dos puis de face ; peluche dans les bras. La durée de l'action a été raccourcie : notion d'ellipse. Ce qui s'est passé entre les 2 plans peut être interprété de différentes façons par les spectateurs).

Y.B.



UN ENFANT DES VILLES À LA CAMPAGNE

OBJECTIFS

- Mettre en évidence les zones de contact entre des modèles culturels différents.
- Montrer la façon dont Sang-woo s'adapte à de nouvelles situations.

LES ÉTAPES POSSIBLES



■ 1. PREMIER CONTACT

1.1. Remémoration

Faire raconter aux enfants les premiers contacts de Sang-woo avec un univers qui lui est étranger (séq. 1 et 2 : le bus, la maison de la grand-mère. Séq.5 : la nature autour de la maison).

1.2. Analyse du contraste. Visionner l'**extrait n° 11**

- Dire comment la différence est mise en évidence (le calme du train avec son « cloisonnement » des passagers - un seul plan de 43 s terminé par un fondu au noir - s'oppose à l'animation des scènes de bus - d'abord une composition où apparaît une diversité de personnages - et à la promiscuité qui y règne - fin de la scène avec plusieurs gros plans et bruits).

- Dire comment la distance avec la ville est illustrée (paysage défilant en arrière-plan par la vitre du train ; plan général de la route qui serpente à travers la montagne ; fatigue de la mère).



■ 2. SANG-WOO ET LA NATURE

2.1. Découverte d'un nouvel environnement

- Visionner l'**extrait n° 12** (séq. 5).

- Décrire les attitudes de Sang-woo dans cet extrait (désœuvrement, ennui, manque d'intérêt ; il reste immobile et muet, « perdu » dans la nature).

2.2. Les insectes

- Visionner l'**extrait n° 13** (séq. 2) et décrire les sentiments exprimés par Sang-woo face aux insectes dans cette scène (étonnement et inquiétude, accentués par l'éclairage et l'enchaînement des plans).

- Comparer sa réaction à celle de sa grand-mère face au cafard, séq. 6. Pourquoi relâche-t-elle le cafard ? (Respect de toute vie dans la religion bouddhiste).



■ 3. DES CONTRASTES AU QUOTIDIEN

3.1. Manger

- Visionner les **extraits n° 14 et 15** (séq. 3 : repas en tête à tête, et séq.10 : Kentucky Fried Chicken).

- Se rappeler la nature des provisions apportées par Sang-woo. Montrer en quoi elles sont différentes des plats de la grand-mère (cuisine préparée à base de produits simples : riz, poulet...) et ce qui les caractérise (couleur des emballages, utilisation : bol/boîtes).

- Rappeler ce que Sang-woo désire manger lorsque ses provisions sont épuisées. Décrire ce que la grand-mère retient de la demande du garçon, et expliquer comment elle réagit (elle comprend qu'il s'agit de poulet mais le cuisine à sa manière. Elle répond par ses propres références culturelles).

3.2. Se déplacer





- Décrire comment s'illustrent les différences entre la ville et la campagne dans les modes de déplacement (*marche à pied sur de longues distances, absence de voiture, usage du vélo*).

3.3. Acheter

- Visionner l'*extrait n° 16*.

- Expliquer en quoi il est normal que Sang-woo ne trouve pas ce type de piles à la campagne (*les produits vendus correspondent à la demande d'une population aux habitudes rurales*).

- Expliquer le désarroi de Sang-woo (*il est habitué à la satisfaction immédiate de ses besoins*).

- Caractériser les fonctions du marché (*séq. 13*). (*C'est un lieu d'échange et de rencontre : les paysans y apportent leurs productions, on y trouve tous types de marchandises, tous les « personnages » du village y sont présents*).

3.4. S'habiller

- Caractériser les vêtements de la grand-mère (*vêtements traditionnels*).

- Dire en quoi ces vêtements diffèrent de ceux des enfants (*couleur, forme*).

- Repérer ce qui dans leurs vêtements rapproche les enfants (*ils portent des vêtements similaires*).

3.5. Vivre ensemble

- Repérer les éléments qui illustrent une culture commune aux enfants (*vêtements, alimentation, jeux, projets d'avenir*).

- Insister sur la question des différences intergénérationnelles (*l'écart est plus marquant avec les adultes du village qu'avec les enfants du même âge*).

- Rechercher ce qui favorise le développement d'une culture commune dans le village (*la proximité ; la vie communautaire*).



■ 4. JUXTAPOSITION ET ADAPTATION

4.1. Objets

- Décrire les objets urbains (*montre, vitamines, jeux de Sang-woo*) et ruraux (*outils de portage utilisés par la grand-mère pour l'eau et Cheol-yeo pour le bois, le pot de chambre*).

- Dire comment l'image accentue ces différences (*couleurs vives des jeux, des boîtes de nourriture, des vêtements ; différences de formes, de sons...*).

4.2. Jeux

- Décrire le jeu de Hae-yeon au moment de sa rencontre avec Sang-woo (*voir la fiche « Rencontre d'enfants - 3.1. »*).

- Décrire les caractéristiques du jeu « pierre, ciseau, papier » (*c'est un jeu avec les mains, sans aucun objet ; il fait appel au corps*) et analyser ce qui différencie les jeux de la campagne de ceux de Sang-woo (*caractère spontané, adaptation au milieu, invention*).

4.3. S'adapter

- Se rappeler comment Sang-woo se débrouille avec ses rollers (*il utilise l'espace limité de la terrasse et de l'intérieur de la maison*).

- Comment Sang-woo réagit-il à l'envie d'aller aux toilettes ? (*Il a l'habitude d'utiliser des WC citadins ; il ignore l'utilisation du pot de chambre ; il veut s'isoler*).

- Aborder la question du nécessaire et du futile (*la nourriture, les objets de base, la contrainte de la vie dans un environnement difficile/les accessoires inadaptés de Sang-woo qu'il apprend à abandonner par obligation : jouets, boîtes de conserves...*).

J.M.G.



LA RÉALISATION AU SERVICE D'UN PROPOS

OBJECTIFS

- Analyser des éléments de réalisation qui donnent au film son rythme, sa tonalité, sa force.
- Montrer que cette réalisation est adaptée au propos.

LES ÉTAPES POSSIBLES

■ 1. LA MISE EN SCÈNE DES RELATIONS

1.1. Première soirée dans la maison de la grand-mère

- Visionner l'*extrait n° 17*. Le faire situer dans le film (*début de la séq. 3*).
- Dire ce que l'on apprend sur le rapport entre les personnages (*opposition...*).
- Raconter ce qui se passe dans chaque partie de cet extrait. (*1^{re} partie : repas silencieux en tête à tête ; 2^e partie : occupations solitaires de Sang-woo qui ignore sa grand-mère*).
- Décrire comment les deux parties sont filmées. Mettre en évidence les différences (*un seul plan fixe de 37 s pour le repas, montrant les deux personnages de profil dans le même cadre, peu de bruit. Pour la suite, succession de plans rapprochés, alternance Sang-woo/grand-mère, nombreux bruits...*).
- Exprimer ce que cela peut déjà évoquer par rapport aux personnages dès le début du film (*relations difficiles ; enfermement de Sang-woo ; tentatives de rapprochement de la grand-mère...*).

1.2. Autre comportement dans la première partie

- Visionner l'*extrait n° 18*. Le situer dans le film (*fin de la séquence 8, après l'escapade de Sang-woo au village dans l'espoir d'acheter des piles*).
- Faire exprimer ce que les enfants ressentent.
- Décrire comment la scène est filmée : nombre de plans ; cadrage ; montage ; sons ; déplacement des personnages, notamment de la grand-mère (*5 plans au total : le 1 et le 5 montrent le chemin avec le même cadrage en plan général fixe. Plan 1 : la grand-mère apparaît au bout du chemin à gauche, le garçon en premier plan l'a vue mais reste dos tourné. Plan 2 : travelling latéral vers la droite en plan moyen suivant la grand-mère qui passe derrière le garçon, dos tourné, et sort du champ ; bruits de la nature et de la canne. Plan 3 : grand-mère de dos en plan rapproché très bref. Plan 4 : suite du travelling du plan 2 ; la grand-mère sort du champ ; Sang-woo crie, la suit et s'arrête ; demi-tour de la grand-mère et travelling vers la gauche ; début de la musique ; Sang-woo marche devant ; ils s'éloignent par la gauche. Plan 5 : Sang-woo avance au bout du chemin à gauche, grand-mère au premier plan à droite*).

1.3. La fin du film

- Visionner l'*extrait n° 19*. Le situer dans le film (*dernier plan de la dernière séquence*).
- Décrire comment la scène est filmée : nombre de plans ; cadrage ; place et mouvements de la caméra ; sons (*un seul plan, de 75 s ; la caméra suit la grand-mère sur le sentier entre les pierres par un mouvement très lent de panoramique latéral puis oblique vers le haut ; la maison, hors champ au début, est découverte à la fin du plan ; musique pendant toute la durée*).



- Faire exprimer ce que ressent le spectateur. Pourquoi ce plan dure-t-il si longtemps ? (*La caméra suit la grand-mère à son rythme. Sensation de lenteur, de solitude, accentuée par la musique. Le spectateur a le temps de se mettre dans la situation et d'imaginer sa suite : fin ouverte...*).

1.4. Le changement de comportement de Sang-woo

- Visionner les *extraits n° 20 et 21*. Les situer dans le film.

- Décrire comment ils sont filmés : Nombre de plans ? Cadrage ? Comment sont placés les personnages ? Qu'entend-t-on ? Que ressent-on ?

(*1^{er} extrait, fin séq. 6 : plan fixe de 70 s ; Sang-woo tourne le dos, ne regarde pas sa grand-mère, enfle l'aiguillée de mauvaise grâce ; on entend le son de la Gameboy, rapide, saccadé, et le garçon qui s'excite...*

2^e extrait, séq. 21 : plan fixe de 78 s ; les deux personnages assis face à face ; espace devant eux bien éclairé ; Sang-woo, très calme, encourage sa grand-mère ; puis larmes des deux devant les difficultés...).

■ 2. LE TEMPS AU CINÉMA

2.1. Une poule pour Sang-woo

- Visionner l'*extrait n° 22*. Le situer dans le film (*séq. 10*).

- Repérer les changements de plans (*10 plans en 2 mn 16 s*).

- Estimer combien de temps s'est passé en tout et successivement entre chaque plan. Noter les détails qui le montrent (*plusieurs heures entre les plans 1 et 2 : changement de luminosité. Mise en évidence de la notion d'ellipse : saute temporelle à l'intérieur de la continuité du film. Les plans 3 et 4 présentent un résumé de ce que fait la grand-mère pendant que Sang-woo dort. Plusieurs minutes s'écoulent encore entre les plans 4 et 5. Entre les plans 8 et 9 : au moins une heure pour faire bouillir la poule*).

- Trouver une raison à cette forme de narration (*la réalisatrice ne peut pas montrer toutes les actions. Les 2 procédés utilisés ici permettent de faire comprendre que la grand-mère ne compte pas son temps, à l'inverse de Sang-woo qui voudrait que tout se fasse tout de suite*).

2.2. Autres exemples d'ellipses

- Combien de temps dure le film ? Évaluer la durée totale de l'histoire racontée dans le film.

- Essayer de se remémorer d'autres ellipses.

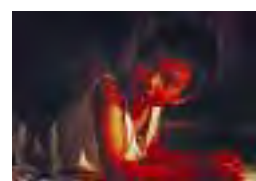
- L'attente du bus. Visionner l'*extrait n° 23*.

Essayer d'évaluer la durée de cette attente. À quoi voit-on que la réalisatrice a arrêté 3 fois la caméra ? (*2 fois, des personnages apparaissent sans qu'on les voit marcher : la réalisatrice utilise un procédé de fondu enchaîné entre les plans ; entre les 2 derniers plans, ellipse sur le trajet en bus*).

- L'échange des jouets (*voir la fiche « Rencontres d'enfants 3.3. »*).

- Exprimer dans chacun des cas ce que l'on ressent. Le procédé de narration a-t-il le même effet à chaque fois ? (*Dans la scène de l'attente du bus, les ellipses rendent compte de la lenteur de la vie au village, le temps ne compte pas, comme dans le paragraphe 2.2. ci-dessus. Dans la scène de l'échange de jouets, le spectateur est intrigué, il se demande comment s'est déroulée la rencontre, il fait travailler sa propre imagination ; la réalisatrice ne veut pas donner de réponse*).

Ph. Q. et Y.B.





LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT

Secteur culturel

3, rue Récamier

75341 PARIS cedex 07

Tél. 01 43 58 97 44 • Fax 01 43 58 97 02

www.laligue.org Mail : culturel.confederal@laligue.org

DOSSIER COPRODUIT PAR LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT ET LES FILMS DU PRÉAU
(www.lesfilmsdupreau.com)

CONCEPTION ET RÉDACTION **GROUPE CINÉMA ET ÉDUCATION DE LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT**

DOSSIER RÉALISÉ PAR **Marion Blanchaud** (Ligue de l'enseignement Région Paca), **Yves Bon** (Ligue de l'enseignement, fédération de la Ligue de l'enseignement de Haute-Savoie), **Jean-Marc Glénat** (fédération de la Ligue de l'enseignement de Corse du sud), **Philippe Quaillet** (fédération de la Ligue de l'enseignement du Gers, Ciné 32)

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION **JEAN-MICHEL DUCOMTE**

COORDINATION **YVES BON ET CYRIL SEASSAU**

CONCEPTION GRAPHIQUE **GUILLAUME MERZI**

PAO **BRIGITTE LE BERRE**

AVEC LE SOUTIEN DU **MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION (DDAI)**, DU **CNC** ET DU **MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA RECHERCHE**

AVEC NOS REMERCIEMENTS À **MARIE BOURILLON** ET **EMMANUELLE CHEVALIER** (LES FILMS DU PRÉAU)

CE DOSSIER S'INSCRIT DANS LE CADRE DU TRAVAIL D'ÉDUCATION À L'IMAGE MENÉ, TOUT AU LONG DE L'ANNÉE, PAR LE RÉSEAU CINÉMA DE LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT : RÉSEAUX CINÉLIGUE ET FÉDÉRATIONS DÉPARTEMENTALES DE LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT