

# JIBURO

D'après le dossier pédagogique du site « NANOUK »  
<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/jiburo>

## GÉNÉRIQUE

Réalisatrice : **Lee Jeong-hyang**,

Pays d'origine : **Corée**

Année : **2002**

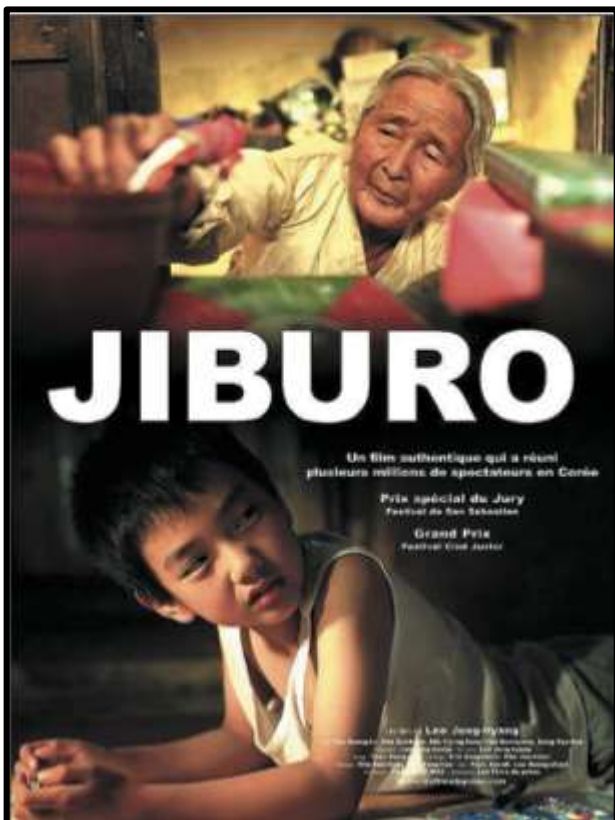
durée : **1h27min**

Couleur

Direction artistique : **Shin Jum-hee**.

Musique : **Kim Dae-hong, Kim Yang-hee**.

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



## RÉSUMÉ

Le temps de retrouver du travail, la maman de Sang-woo, installée à Séoul et élevant seule son enfant, le confie à sa grand-mère, qui vit dans une campagne reculée, en pleine montagne.

Très mécontent de cette décision, l'enfant, qui ne connaît pas sa grand-mère, une vieille femme voûtée et muette, exprime sa mauvaise humeur en se montrant désagréable et impoli.

La grand-mère, face au comportement de son petit-fils, se montre patiente et compréhensive. L'enfant se réfugie dans l'univers des jeux vidéo de sa console portable.

Quand il se rend compte que les piles sont usées, il se rend seul au village voisin pour en trouver, mais sans succès. Il rencontre un jeune garçon et une jeune fille du village voisin.

## AUTOUR DU FILM



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.

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, Daewoo) qui investissent dans le cinéma. 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, la Corée devient leader sur le marché asiatique.

En 1998, une crise économique secoue l'Asie ce qui provoque le retrait des groupes industriels, remplacés par les banques. La nouvelle génération de producteurs trentenaires reste en place et fondent leurs sociétés. Les salles se modernisent, des complexes ouvrent dans les centres commerciaux. CJ Entertainment, qui a distribué *Jiburo* en Corée, fait partie des nouveaux poids lourds.

## 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, à l'instar de Lee Jeong-hyan, la réalisatrice de *Jiburo*, née en 1964, et qui a réalisé son premier film en 1998. La pionnière des femmes cinéastes s'appelle Pak Nam-ok, son unique film « *La Veuve* » est sorti en 1955. En 2001, la cinéaste Yim Soon-rye, réalisatrice du passionnant « *Forever the Moment* » en 2008, a justement signé un documentaire sur l'histoire des femmes cinéastes en Corée.

C'est d'ailleurs à Séoul que se tient le *Festival International du Film de Femmes*, très actif car il existe actuellement un courant féministe très actif dans les milieux intellectuels et artistiques. Les films de Hong Sang-soo et ceux de Kim Ki-duk en font régulièrement les frais.

Le festival de Pusan en octobre 2008 a révélé plusieurs premiers films de jeunes réalisatrices, très audacieux dans leur sujet, notamment « *Sisters on the Road* » de Bu Ji-yong, 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 ET SON 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), avant de signer son premier film en 1998, « *Art Museum by the Zoo* ». « *Jiburo* » reçoit un immense succès public et se voit plusieurs fois récompensé : meilleur film et meilleur scénario aux Golden Bell de la Korean Academy Awards), prix spécial du jury au festival de San Sebastian.

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 grand-mères* »), suggère l'apport d'éléments personnels (sa grand-mère maternelle) fondus dans une fable à la portée universelle.

Pour la réalisatrice, l'essentiel était de trouver le lieu de tournage idéal et l'interprète de la grand-mère. La réalisatrice décide de planter sa caméra au centre de la Corée, dans la province de Choongbuk, dans un petit village peuplé essentiellement de personnes âgées. En se promenant, elle croise une vieille femme et la convainc de jouer le rôle. Comme elle, tous les interprètes sont des acteurs amateurs, à l'exception de Sang-woo, le petit-fils, joué par Yoo Seug-ho et qui avait déjà interprété un rôle dans la série télévisée, *Thorn Fish*.



Le tournage dura trois fois plus de temps que prévu, notamment à cause des conditions météorologiques, de la difficulté d'accès aux lieux de tournage et du respect de la chronologie du scénario (et non pas de tourner les scènes dans l'ordre imposé par les décors).

# LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR

## Apprendre à devenir humain

« 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 schéma (1). 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 à l'enfant à devenir humain (2). 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 traitement (3). 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 bienveillant (4). 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'autre (5). 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 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 suprême (6). 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 Confucius : « 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'on 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-yeo 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 « **Politesse, 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 ».





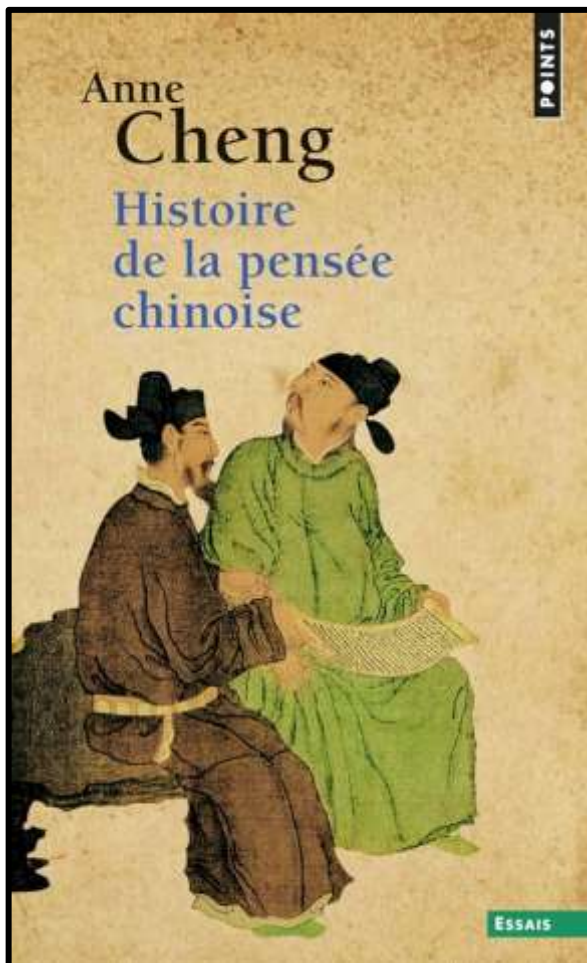
## Notes sur l'auteur

**Charles Tesson**, depuis l'édition 2012, est le délégué général de la Semaine de la Critique pour le festival de Cannes. Il 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 conférence à l'université de Lille 3 (1989-1994) puis au département cinéma à Paris 3, Sorbonne nouvelle, où il enseigne actuellement.

Il a rédigé plusieurs Cahiers de notes sur... ([Le Cirque](#), [L'Homme invisible](#), [La Nuit du chasseur](#), [Le Passager](#), [King Kong](#), [Jiburo](#) et [La Ruée vers l'or](#)).



## Petite bibliographie



### Sur le film

– Barbara Velasco, « Un été chez grand-mère », [www.cndp.fr/tice/teledoc](http://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 [Critikat.com](http://Critikat.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.

# IMAGE RICOCHET

## 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*.

### JIBURO



### Où est la maison de mon ami



# PROMENADES PÉDAGOGIQUES

## 1. 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, ses jouets ainsi que la nourriture assurent la transition, apportant à l'enfant un environnement et une activité familières 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'enchanté pas toujours, qui le surprend et le dérouté, 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 roller 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'histoire racontée par le film. Sang-woo interdit au jeune voisin Cheol-yeo de 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 dînette) 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 super-héros dont il ne sait que faire, il le pose à terre et, ses deux mains lui servant de porte-voix, hurle à Cheo-yeon que la vache le poursuit. Trépignant 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...



## 2. 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.

### 3. 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.

Au terme du trajet initial, en train puis en car, l'aire de graviers de la **station d'autobus**, en pleine campagne est le premier lieu identifiable, sur le chemin de la maison, et vers l'extérieur éloigné, pour venir de Séoul et en repartir.



Outre la **maison de la grand-mère**, seule dans le paysage, il y a le **village voisin**, dont Sang-woo entend parler par Cheol-yeon. Après son départ, Sang-woo aura la curiosité d'aller y voir, avant de faire demi-tour et de retourner à ses jeux.

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-yeon et Hae-yeon, est traversée par le chemin, emprunté par Cheol-yeon, qu'on voit travailler 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.