

Fiche pédagogique

Jiburo

Projections dans le cadre du
Festival International du Film
de Fribourg

du 13 au 20 mars 2010

FESTIVAL
FRIBOURG



Film long métrage, Corée
du Sud, 2002

Titre original : Jiburo

Réalisation : Lee Jung-hyang

Interprètes : Yoo Sung-ho
(Sang-woo), qui a déjà joué
dans des téléfilms ; Kim Eul-
boon (la grand-mère), qui
n'est pas actrice

Production : Kim Seung-
beon

Version française

Durée : 1h27 min

Public concerné : élèves
dès 7 ans

Résumé

Il a 7 ans et s'appelle Sang-woo. Pour les vacances d'été, il doit aller chez sa grand-mère qu'il n'a jamais vue pendant que sa mère cherche du travail. Or cette grand-mère habite à la campagne, dans une maisonnette isolée et sans aucun confort. De plus, elle est vieille, lente et muette. La

perspective n'est guère réjouissante pour ce petit garçon de Séoul accroché à son «Game Boy» et à sa nourriture de fast-food ! La grand-mère n'arrive jamais à accéder aux désirs de son petit-fils mais ne renonce pas à lui faire plaisir. Avec une patience infinie, elle parvient à établir le contact, à l'aimer et à se faire aimer.

Commentaires

Jiburo ou « le chemin de la maison » est un film d'apprentissage. Un garçon renfermé, solitaire et arrogant est au début de son chemin dans la vie vers l'autre. Une vieille femme, isolée dans son mutisme et dans son

dénuement, avance dans le chemin du lieu de filiation.

Entre eux deux, une rencontre improbable et bienfaisante qui éclairera leur chemin, vers la vie pour lui, vers la mort pour elle.

Le film a obtenu le Prix spécial du Jury au Festival de San Sebastian et le Grand Prix au Festival Ciné Junior.

Objectifs

- Réfléchir aux différents langages (gestuelle, parole, écriture, dessin) (**objectif linguistique**)
- Acquérir deux notions cinématographiques au travers d'une séquence (**objectif esthétique**)
- Découvrir la morale de cette fable (**objectif éthique**)

Disciplines et thèmes concernés

Français:

Identifier une situation de communication

Distinguer entre ce qui est réel, vraisemblable et imaginaire

Education aux médias:

Découvrir la grammaire de l'image (taille des plans...)

Etre attentif-ve aux informations apportées par la bande-son d'un film

Education aux citoyennetés:

Nouer un lien entre les générations

Pistes pédagogiques

1ère activité à réaliser avec les élèves : autour du langage

Partie A : Regarde l'image ci-dessous :



- Que peuvent bien se raconter Sang-Woo et sa grand-mère ?

- Pourquoi se parlent-ils avec des gestes ? Est-ce que cela les empêche de se comprendre ?

- Peux-tu citer 3 autres moyens de communication utilisés par Sang-Woo et sa grand-mère ?

Partie B

Remets les images ci-contre dans l'ordre d'apparition dans le film :

Réponse : 2 - 1 - 3

- Compare les images « au restaurant » et « la couture » ?

- Sang-Woo et grand-mère sont **face à face** au restaurant : on ne voit pas le visage de grand-mère. Mais peut-on imaginer son regard ?

- On voit le visage de Sang-Woo : que peut-on lire dans son regard ?

- Sang-Woo et sa grand-mère sont **côte à côte** dans la maison : que fait chacun ? De quelle manière ?

- Qu'est-ce que la grand-mère a demandé à Sang-Woo ? Pourquoi ? Comment répond-il à sa demande ? A quel moment du film Sang-Woo préparera-t-il

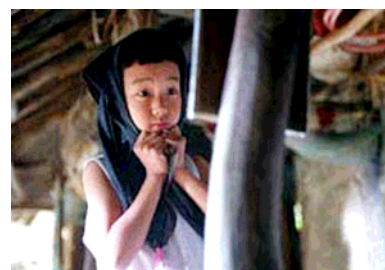


Image 1

Image 2



Image 3



des aiguilles et du fil à sa grand-mère sans qu'elle le lui demande ?

- Y a-t-il d'autres scènes où la grand-mère demande de l'aide à Sang-Woo ? Peux-tu te souvenir des scènes où Sang-Woo demande de l'aide à grand-mère ? Qui demande finalement le plus souvent de l'aide à l'autre ?

2^{ème} activité à réaliser avec les élèves : lecture de l'image cinématographique

Sur le web, l'enseignant trouvera une séquence du film (durée : 2'24") qui permet de faire apprendre aux élèves deux ou trois termes utilisés pour parler d'un film. Cliquer sur l'image ci-dessous pour atteindre la vidéo :



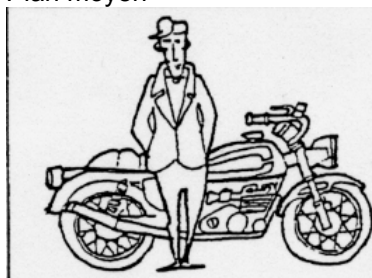
A l'aide d'un portable et d'un beamer, montrer cette séquence plusieurs fois aux élèves.

- Au début de cette séquence, on voit Sang-Woo en **gros plan**, en train de se regarder dans une glace. Peux-tu deviner ce qu'est un « gros plan » ?

- Plus loin, on voit les préparatifs pour la coupe de cheveux, c'est un **plan moyen** où on voit l'enfant, la grand-mère et au fond un paysage de montagne. Si tu étais cinéaste et que tu décidais de faire un **très gros plan**, comment ferais-tu, qu'est-ce qu'on verrait sur ton image par exemple ?

- Tu peux aussi dessiner un très gros plan, à la suite des plans suivants :

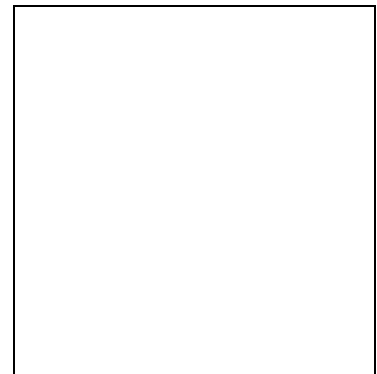
Plan moyen



Gros plan



très gros plan (à dessiner) :



Dans un film, il y a d'habitude de la musique et du bruitage.

- Dans Jiburo, y avait-il de la musique ?

- Coche les bruits que tu as entendus :

- le chant des oiseaux
- le glou-glou de la rivière
- le crépitement du feu sous la casserole
- le bruit de vaisselle cassée ou renversée
- le game-boy
- le vent durant la nuit
- le balai sur le tapis de riz
- les pleurs de Sang-Woo

Et encore ?

-
-
-

3^{ème} activité à réaliser avec les élèves : autour du message véhiculé par le film

- Sang-Woo se montre :

agressif - ingrat - odieux - violent - caractériel - malpoli - distant - maladroit - cruel - destructeur - moqueur - égoïste - capricieux –colérique...

Es-tu d'accord ? Connais-tu tous ces mots ?

- Compare Sang-Woo quand il arrive chez sa grand-mère et quand il la quitte. Qu'est-ce qui a changé chez Sang-Woo ? Qu'est-ce qu'il a de plus que lorsqu'il est arrivé ?

- Et la grand-mère, a-t-elle aussi gagné quelque chose ?

- Choisis parmi ces morales de l'histoire, celle qui te semble la plus juste :

- Aimer, ça s'apprend
- On a toujours besoin des autres
- Tout le monde peut aimer et être aimé, même un petit garçon insupportable, même une grand-mère inaccessible.

Activités complémentaires

Langue des signes



Le langage des gestes a provoqué un malentendu : Sang-Woo montrait à sa grand-mère combien de cheveux il fallait couper et la grand-mère a compris combien il fallait en laisser.

Essaye d'expliquer à ton/ta camarade de classe que tu as besoin d'un feutre rouge pour faire tes devoirs, et utilise uniquement des gestes.

Dessin

A ton tour, dessine trois cartes qui permettront à quelqu'un qui ne parle pas ta langue de communiquer avec toi pour dire

- je t'invite chez moi

- téléphone-moi

-... (à toi d'inventer un message qui pourrait lui être utile)

Ecriture

Si tu as la chance d'avoir une grand-mère, écris-lui une lettre pour lui raconter le film que tu as vu.

Si tu n'as pas de grand-mère, écris quelle sorte de grand-mère tu voudrais avoir.

Des liens utiles :

Des dossiers très complets sur le film sont à disposition sur la toile :

www.rihl.org/educ/cahierspeda/jiburo.pdf

www.cndp.fr/tice/teledoc/Mire/teledoc_jiburo.pdf

<http://site-image.eu/index.php?page=film&id=354&partie=Synopsis>