



Hikikomori



un déluge
un jeune homme
une légende qui prend VIE

guide
d'exploration

Le Théâtre
des
4 COINS

Chers enseignants et diffuseurs,

Voilà déjà un bon moment que nous travaillons sur notre deuxième production, *Hikikomori*, en vue de la présenter à vos élèves. Le temps étant enfin venu de rencontrer notre public, nous vous remercions de faire en sorte que cette rencontre soit possible! Pour profiter au maximum de votre sortie au théâtre, voici un guide où vous trouverez des informations, des pistes de réflexion et des exercices en lien avec *Hikikomori*, à faire avant et/ou après le spectacle.

Les différentes sections «**À vous la parole**» proposent des thèmes de discussion à aborder en classe avec les élèves. Les sections «**À vous de créer**» proposent des activités qui permettent aux élèves d'expérimenter un processus de création.

Au plaisir de vous compter parmi nos spectateurs!

Les membres du Théâtre des 4 Coins,
Jean-François, Klervi, Olivier et Véronique

PETITES CONSIGNES D'USAGE :

- Nous vous suggérons fortement d'assister au spectacle avec vos élèves. D'abord parce que vous y prendrez plaisir, mais aussi parce qu'il vous sera plus facile de surveiller les jeunes plus «énergiques», ce qui permettra à tous de passer un bon moment... spectateurs comme comédiens!
- Les acteurs ne sont pas dans la télé: ils voient et entendent ce qui se passe dans la salle. Une sortie au théâtre implique une rencontre au cours de laquelle les hôtes et les invités doivent tous deux offrir le meilleur d'eux-mêmes. Nous comptons donc sur le respect et l'écoute des spectateurs.

Merci!

L'ÉQUIPE DE HIKIKOMORI

LES CONCEPTEURS :

Texte et mise en scène :	Véronique Daudelin, Jean-François Hamel, Olivier Normand, Klervi Thienpont
Décor :	Érica Schmitz
Costumes :	Valérie Gagnon-Hamel
Lumières :	Martin Sirois
Musique, conception sonore et régie :	Mathieu Campagna
Conseillers au mouvement :	Philippe N.Jenny Mathieu Cloutier Andréanne Joubert

LES INTERPRÈTES :

Hiki :	Olivier Normand
Yoko :	Klervi Thienpont
Namaz :	Jean-François Hamel
Céleste :	Véronique Daudelin

CONCEPTION GRAPHIQUE :

Marie-Pierre Goudreault

REMERCIEMENTS :

Nous tenons à remercier nos partenaires, grâce à qui cette aventure est rendue possible :

- Le Conseil des arts du Canada
- Le Conseil des arts et des lettres du Québec
- La Ville de Québec
- Le centre de diffusion de théâtre jeunesse les Gros Becs
- Les Productions Recto-Verso

Un merci tout spécial à Jean-Marc Dalpé et Sophie Thibeault.



LE THÉÂTRE DES 4 COINS

Le **Théâtre des 4 Coins** est une compagnie de création s'adressant aux adolescents. Il propose des spectacles à structure légère qui font appel à l'imagination et qui ouvrent sur des univers créatifs et surprenants. L'espace et le jeu se réinventent constamment dans une fête à partager avec le public! Les **4 Coins** désirent s'adresser aux jeunes comme à des adultes, sans intention moralisatrice. Il en va d'un art vivant, porteur de l'énergie caractéristique de ses jeunes fondateurs: Véronique Daudelin, Jean-François Hamel, Olivier Normand et Klervi Thienpont. Ces quatre membres ne s'intéressent pas seulement au jeu théâtral, mais aussi à l'écriture et à la mise en scène. Avec le **Théâtre des 4 Coins**, la création collective reprend la route!

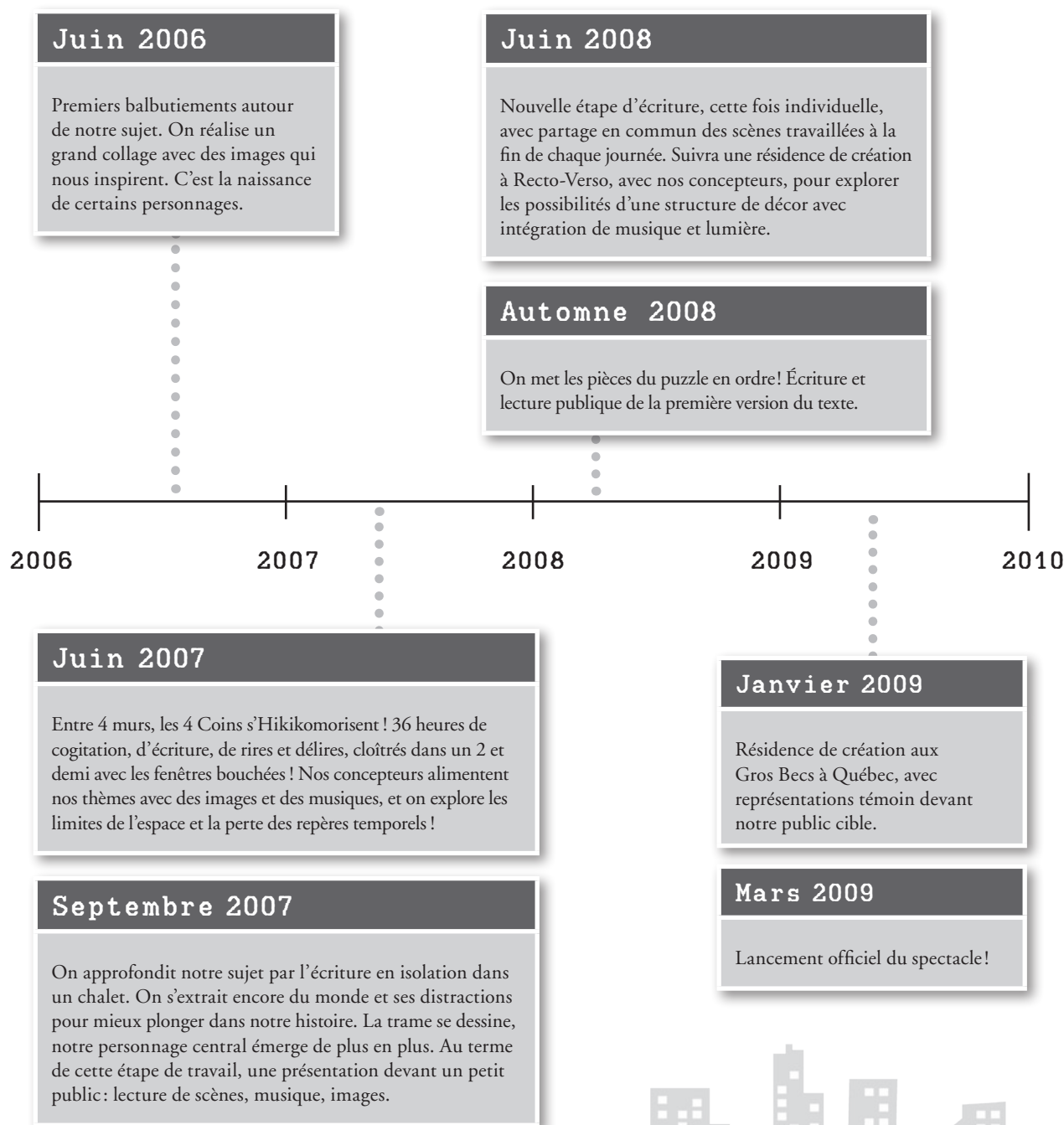
Pourquoi le nom «**Théâtre des 4 Coins**»? D'abord, parce que ses quatre fondateurs sont originaires de quatre régions différentes du Québec: la Montérégie, les Basses-Laurentides, les Bois-Francs et la Mauricie. Aussi, parce que la compagnie désire présenter ses spectacles en tournée en sillonnant les routes des quatre coins de la province... du pays, voire du monde! Chose certaine, le **Théâtre des 4 Coins** désire se déplacer en région et offrir ses productions au plus grand nombre possible.

Le collectif est né en 2003 autour d'une première production, *Le Fantôme de Canterville*, présentée plus de 200 fois au Québec et au Canada francophone. Le spectacle s'est mérité différents prix, dont le Prix de la Critique volet théâtre jeunesse (2006) et le Prix Cirque du Soleil, soulignant l'audace et l'originalité d'artistes en émergence (2006).



LA PETITE HISTOIRE DE NOTRE NOUVEAU SPECTACLE !

Hikikomori, c'est un sujet qui nous habite depuis longtemps, c'est une histoire qui s'est imposée au fil d'un long processus, c'est un spectacle dont nous avons rêvé ensemble et qui nous a suivi sur les routes du Québec et du Canada ces deux dernières années, attendant sagement dans un coin de nos têtes la fin de notre tournée du *Fantôme de Canterville!* C'est assis épaule à épaule, en roulant dans notre Econoline, qu'ont jailli nos premières idées!



RÉSUMÉ DE LA PIÈCE

Une ville, un jeune homme, des phénomènes étranges, et Namazu qui porte le monde sur son dos...

Un matin qui aurait pu être comme les autres, la voisine anonyme de Hiki manque à l'appel. Cet incident, un parmi tant d'autres dans un monde où les catastrophes résonnent en canon au téléjournal, bouleverse Hiki et le hante. Traqué par ses pensées, il décide de s'enfermer dans sa chambre pour faire le vide. Autour de lui, la ville est en alerte. Sous la résidence de Hiki, dans le métro, une faille mystérieuse est apparue. De l'eau s'infiltre. On évacue les lieux, le quartier, la ville. Alors que l'île coule et que tous les citadins sont relocalisés, Hiki est toujours dans sa chambre, dernier habitant de l'île. Soudain, un poisson surgit d'une légende; Hiki découvre que son sort et celui de l'île sont liés...

LES PERSONNAGES...

Hiki, le jeune homme qui s'enferme dans sa chambre.

Yoko, la voisine de Hiki, qui un matin met fin à ses jours dans la station de métro située sous la résidence.

Céleste, qui habite la banlieue, une oreille dans la nuit que Hiki appellera au hasard, un soir de panique.

Namazu, un poisson-chat tout droit sorti d'une légende, qui portait jusqu'alors l'île sur son dos, et qui est bien près de couler sous le poids des cœurs alourdis.

... et plusieurs autres apparitions: des pensées qui s'animent, des voix dans la nuit et des milliers d'oiseaux de papier.



QUI SONT LES HIKIKOMORIS?

ひきこもり, 引きこもり ou 引き籠り

Comme point départ à la création, nous nous sommes intéressés à un pays : le Japon. Nous étions fascinés par ce pays où se côtoient tradition et modernité. Au gré de nos recherches, nous sommes tombés sur le phénomène des hikikomoris.

Hikikomori est un mot japonais qui signifie littéralement « cloîtré » ou « retiré de la société ». Aujourd'hui, il désigne une pathologie psychosociale et familiale qui touche principalement des adolescents ou de jeunes adultes qui vivent cloîtrés chez leurs parents, le plus souvent dans leur chambre pendant plusieurs mois, voire plusieurs années. Ils refusent toute communication directe, même avec leur famille, et ne sortent que pour satisfaire aux impératifs des besoins corporels.

Il y aurait près d'un million de hikikomoris au Japon, soit un jeune sur dix. La plupart de ces personnes sont de sexe masculin. Ni autistes, ni déficients mentaux, ils se sentent accablés par la société. Ils ont le sentiment de ne pas pouvoir accomplir leurs objectifs de vie et réagissent en s'isolant de la société.

D'abord considéré à tort comme une agoraphobie par les psychologues non-japonais, ce comportement asocial semble prendre sa source dans divers phénomènes, tels que des traumatismes familiaux, la grande permissivité ou tolérance du milieu familial japonais vis-à-vis de l'enfant (enfant-roi), et la forte pression sociale exercée sur les adolescents et les jeunes adultes dès leur scolarisation.

PRESSIION SCOLAIRE

Le système scolaire japonais est particulièrement sélectif, et tous les établissements, de la maternelle à l'université, sont classés (parfois de façon officielle) en fonction de leur niveau. Lors du passage de l'école primaire au collège, puis du collège au lycée, et enfin du lycée à l'université, les élèves sont soumis à des concours d'entrée dont la difficulté est déterminée par le rang et la renommée de l'établissement. Certains de ces concours sont si difficiles que nombre d'adolescents, après leur sortie du lycée, sont obligés de réserver une année complète à l'étude afin de préparer leur entrée à l'université. L'université la plus prestigieuse et dont les examens sont les plus difficiles est l'université de Tokyo.

Il arrive que la pression scolaire vienne des élèves eux-mêmes, à travers le phénomène d'« ijime ». Par le terme « ijime » on désigne la mise à l'écart et le rejet de ceux considérés « hors-norme » ; rejet qui peut se traduire par des vexations, des moqueries ou même parfois des violences. Ce phénomène, bien qu'existant dans tous les pays, peut prendre des proportions particulièrement importantes au Japon.

NOTE :

Vous trouverez ici de l'information sur les hikikomoris, pour votre connaissance personnelle. Nous précisons que les hikikomoris ont été un point de départ à notre création, mais celle-ci ne dépeint pas le portrait documentaire d'un hikikomori, ni n'en aborde tous les aspects.

RÉACTION DES PARENTS

Avoir un hikikomori à la maison est souvent considéré comme un problème qui doit rester interne à la famille et beaucoup de parents attendent longtemps avant de rechercher l'aide de psychologues. Les thérapeutes sont pourtant très actifs, le Japon étant un des rares pays qui possède une structure de soins à domicile et d'enseignants volontaires. Avoir un fils ou une fille hikikomori à la maison est encore un sujet de honte. Aussi, au Japon, l'éducation des enfants est traditionnellement assurée par la mère. Le problème du hikikomori est ainsi souvent laissé à la seule charge de la mère. Au début, les parents espèrent que le problème se réglera de lui-même. Ils voient cette situation comme un passage à vide temporaire de leur enfant. Les parents ne savent donc pas quelle attitude adopter. Il est rare qu'ils forcent leur enfant à réintégrer la société.



LES EFFETS DE L'ISOLEMENT

Le manque de contact social et l'isolation prolongée ont un effet dévastateur sur la mentalité des hikikomoris. Ils perdent leurs capacités à vivre en société et les références morales normales. Souvent, ils ont des difficultés à distinguer le bien du mal. Leur poste de télévision ou leur ordinateur devient alors leur unique point de référence.

Si le hikikomori réintègre finalement volontairement la société, souvent après quelques années, il doit faire face à un sérieux problème: rattraper les années d'école perdues. Cela rend le retour dans la société encore plus difficile. Ils ont peur que les autres découvrent leur passé de hikikomori. Ils se sentent également mal à l'aise avec les étrangers.

ARTICLE WEB À CONSULTER :

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Hikikomori>

À VOUS LA PAROLE...

- Est-ce que vous ressentez une forte pression de performer? Qu'est-ce que ça provoque chez vous? Comment y répondez-vous?
- Est-ce que vous pourriez vous enfermer seul pour une si longue période? Qu'est-ce qui vous manquerait le plus de l'extérieur? Comment occuperiez-vous votre temps?
- On aime parfois taquiner ceux qui sont différents. Est-ce que vous pensez que parfois, ça va trop loin? Pouvez-vous envisager que ce soit si difficile pour quelqu'un d'être rejeté qu'il décide de ne plus jamais sortir de chez lui?

LA LÉGENDE DE NAMAZU

Dans nos recherches sur le Japon et ses traditions, nous avons trouvé cette légende populaire qui explique les fréquents tremblements de terre qui secouent l'île nipponne.

On raconte que la pierre de fondation du Japon repose sur le dos d'un poisson-chat, le «*namazu*», qui vit dans la vase, dans les profondeurs de la terre. Le *Namazu* est parfois en proie à de violents mouvements, ce qui cause de nombreuses destructions à la surface de la terre. Le Dieu Kashima est le seul à pouvoir le maîtriser et il le tient constamment sous sa garde en immobilisant sa tête sous une pierre. Mais lorsque le Dieu relâche sa vigilance, le *Namazu* se met à bouger et cause de nouvelles catastrophes à la surface de la terre.

L'apparition du poisson-chat dans un lac a été considérée pendant de nombreux siècles comme le présage d'un malheur à venir (maladies, guerres, incendies, tremblement de terre).

Curieusement, les scientifiques ont découvert que les poissons-chats sont très sensibles aux signes avant-coureurs d'un séisme, comme les variations infimes du champ électrique, et se montrent très agités jusqu'à 24 heures précédant un tremblement de terre.



LES NAMAZU

Le 2 octobre 1855 à 10h00 du matin, la ville de Tokyo est frappée par un puissant tremblement de terre. Ce tremblement de terre est ravageur. Une première secousse, d'une magnitude de 6,9 est suivie par un tsunami et de nombreux incendies. Dans les jours qui suivent, les artistes en estampes des quartiers les plus touchés dessinent des centaines de gravures qui représentent des scènes du poisson-chat (*namazu*). On répertorie alors jusqu'à 380 gravures différentes dès le cinquième jour.

Les habitants de la ville achèteront ces estampes pour bénéficier de la protection du Dieu Kashima, celui qui garde le poisson-chat immobile.

Il faut savoir que le mois d'octobre est appelé en japonais «le mois où les dieux sont absents». Le mois d'octobre est celui où Kashima et tous les Dieux se réunissent sur la côte de la mer du Japon. Le fait que ce tremblement de terre ait eu lieu le 2 octobre, en l'absence du Dieu Kashima, renforce la croyance dans le pouvoir du Dieu sur le *Namazu*.

Parallèlement à ces séries du poisson-chat «*namazu*» causant tremblements de terre, vont commencer à circuler des scènes illustrant un autre poisson-chat qui va redresser le monde. *Namazu* passe d'un statut de monstre à celui de héros et messager divin. Il prendra même des attributs humains, tels des bras et des jambes.

Les destructions du *Namazu* deviennent un symbole pour les classes sociales les plus défavorisées de Tokyo. Celui de l'espoir d'un changement dans une société où subsistent de



Kashima contrôle le Namazu mais relâche parfois sa garde.

nombreuses inégalités sociales et économiques. Les autorités japonaises interdiront dans les cinq semaines qui suivent le séisme ces gravures du poisson-chat qui veut redresser le monde, en raison de leur message politique. Elles ne réapparaîtront que plus tard, pour illustrer de nouveaux thèmes de société.

Partant de cette légende, nous avons construit l'histoire du spectacle en se servant de certains éléments, en essayant de voir ce qu'une légende pareille voudrait dire aujourd'hui. Comment Namazu se manifesterait-il de nos jours? Qu'est-ce qu'un tremblement de terre pourrait causer? Que représente Namazu et le fait qu'il porte une île sur son dos?

Nous avons adapté la légende pour servir ce que nous voulions raconter.

À VOUS DE CRÉER...

À votre tour de vous approprier une légende. À partir d'une légende québécoise, essayez d'imaginer une histoire qui se déroulerait aujourd'hui. En reprenant certains éléments, en transformant d'autres, en trouvant un équivalent moderne aux éléments anciens de la légende, créez une histoire inspirée des histoires traditionnelles.

Vous pouvez vous inspirer de la chasse-galerie (voir encadré) ou d'une autre légende bien connue.

LA LÉGENDE DE LA CHASSE-GALERIE

La légende de la chasse-galerie raconte l'histoire d'un groupe de bûcherons qui, avec l'aide du diable, ont parcouru une grande distance en canot volant pour aller voir leur parenté la nuit du Jour de l'An. L'action se passe dans un chantier de l'Outaouais vers 1850.

C'était au soir d'un 31 décembre, juste avant que sonne minuit. Les bûcherons se préparaient à fêter le début de la nouvelle année. Le cuisinier du chantier avait préparé le réveillon. Dehors il faisait un froid glacial.

Le cuisinier s'était endormi quand tout à coup, Baptiste, le chef des piqueurs, le réveilla et lui demanda s'il voulait aller voir Lise, sa blonde.

« Voir ma Lise, dit le cuisinier, c'est pas possible. Elle habite Lavaltrie. C'est près de Montréal. C'est à 400 km d'ici. Un voyage de presque un mois à pied dans la neige. »

Baptiste répondit: « Pas question d'aller à pied. Nous ferons le voyage en canot dans les airs. Nous irons au bal du village et demain à six heures, nous serons de retour au chantier. »

« Je comprends, répondit le cuisinier. Tu me proposes de courir la chasse-galerie; de risquer mon salut éternel pour aller embrasser ma blonde au village. »

« Oui, c'est ça! Et il nous faut un nombre pair d'hommes; tu seras le huitième. »

« Je suis pas très religieux mais vendre mon âme au diable... »

« Cré poule mouillée! Y a pas de danger. Avec la chasse-galerie, on fait 200 km à l'heure. Il s'agit simplement de ne pas prononcer le nom du bon Dieu et de ne pas accrocher de clocher d'église en voyageant. »

« Oui, mais il faut faire un serment au diable. »

« C'est une simple formalité. Si on retient notre langue et qu'on dirige bien notre canot, on reviendra ici sans problème. »

Sans trop réfléchir, le cuisinier se dirigea vers le canot. Baptiste avertit ses hommes qu'à la danse, il ne faudrait pas boire afin d'avoir l'esprit clair pour bien diriger le canot au retour.

Baptiste, debout derrière le canot, dit: « Répétez après moi: Satan, nous te promettons de te livrer nos âmes si, d'ici six heures, nous prononçons le nom de ton maître et le nôtre, le bon Dieu, et si nous touchons une croix pendant le voyage. À cette condition, fais-nous voyager au-dessus des montagnes. »

Le canot s'éleva dans les airs à une hauteur de 500 ou 600 pieds. Il s'élança dans l'air comme une flèche, fuyant plus vite que le vent. Les hommes voyaient le cours des rivières et, volant au-dessus de la rivière Outaouais, ils arrivèrent bientôt à Montréal. Puis, les villages défilaient et ils aperçurent très vite le village de Lavaltrie. Il était deux heures du matin.

« Attention, cria Baptiste, nous allons atterrir. » Les gens furent surpris de les voir. Baptiste leur dit: « Laissez-nous danser, on vous racontera notre voyage demain. » Les hommes dansèrent pendant deux heures. Baptiste, manquant à sa parole, prit quelques verres de whisky blanc.

Très vite, l'heure du départ arriva. Même si Baptiste était un peu ivre, c'est lui qui dirigeait le canot pour le retour. Il se trompa de route et passa tout près du clocher de Contrecoeur. Plus loin, il faillit accrocher la croix sur le haut du mont Belœil.

Donc, pour reprendre la bonne route, Baptiste fit tourner le canot si vite que celui-ci se renversa dans la neige sur le mont Royal. Aussitôt les pieds à terre, Baptiste se mit à sacrer. Les hommes pensaient à ce moment-là que si Baptiste sacrait encore lorsqu'ils seraient remontés dans le canot, c'était l'enfer pour tous.

Alors, les hommes ligotèrent Baptiste et le bâillonnèrent avant de repartir vers le chantier. Ils étaient presque rendus lorsque Baptiste commença à vouloir se détacher. Très vite, il réussit à enlever son bâillon et « lâcha un sacre » qui fit tomber le canot.

Heureusement, le canot resta accroché dans les branches d'un gros pin. Les hommes tombèrent dans la neige molle. Le cuisinier perdit connaissance et il se réveilla dans son lit le lendemain matin. Il avait quelques égratignures aux mains.

Les autres gars du chantier racontèrent qu'ils avaient trouvé le cuisinier, Baptiste et les six autres hommes cuvant leur rhum blanc dans un banc de neige près du chantier. Les gars n'auraient jamais raconté leur voyage: c'était une honte d'avoir presque vendu son âme au diable pour aller embrasser sa blonde.



LES SOURCES D'INSPIRATION :

Lorsque que l'on crée, tout ce qui nous entoure devient nourriture pour l'imaginaire. Tout au long de l'écriture d'**Hikikomori**, nous étions amusés, étonnés, parfois troublés, de trouver tant d'échos à ce que nous imaginions à travers les nouvelles, les faits divers des journaux et des différents médias.

Par exemple, pour décrire la faille qui survient dans le métro dans notre pièce, nous avons pu nous inspirer d'un article où l'on traitait d'une situation similaire au centre-ville de Montréal!

Les images nous ont aussi beaucoup inspirés. Pour imaginer l'univers de notre spectacle, nous avons fait des recherches visuelles. Tout ce qui nous faisait penser à notre sujet était susceptible de nous intéresser. Certaines images ont donné naissance à des personnages de notre histoire.



À VOUS DE CRÉER...

Imaginez ou écrivez une histoire à partir d'une nouvelle ou d'un fait divers de l'actualité.

Donnez vie à un personnage inspiré de photos choisies dans différentes revues, inventez-lui une histoire, un passé, une quête.

L'APRÈS-SPECTACLE : THÈMES ET PISTES DE RÉFLEXION

LA COMMUNICATION À L'ÈRE MODERNE

Dans Hikikomori, le personnage principal s'isole du reste du monde en s'enfermant seul dans sa chambre. Pourtant, d'une certaine façon, il demeure connecté au monde grâce à certains moyens technologiques présents dans notre société moderne. Grâce aux médias comme la télé et la radio, Hiki continue d'être au courant de ce qui se passe à l'extérieur de chez lui, tant dans sa ville que dans le monde entier. Aussi, grâce à son téléphone cellulaire, il continue de communiquer avec les autres. C'est grâce à ce moyen de communication qu'il fait la connaissance de Céleste.

À VOUS LA PAROLE...

- Selon vous, qu'est-ce qui a poussé Hiki à vouloir s'enfermer ?
- Y a-t-il eu un ou plusieurs événements déclencheurs ?
- Avez-vous déjà souhaité vous isoler comme le fait Hiki ?
Pour quelles raisons ?
- Pensez-vous que la «vraie solitude» peut encore exister aujourd'hui ?
- Quelle est votre définition de la solitude ?

ACTIVITÉ

À l'aide du tableau suivant, compilez les minutes que vous passez à utiliser ces différents moyens de communication au cours d'une semaine :

MOYENS	JOURS							TOTAL / SEMAINE
	D	L	M	M	J	V	S	
Téléphone (cellulaire et résidentiel)								
internet (web cam, clavardage, courriels, facebook),								
Messagerie texte								
TOTAL / JOUR								

À VOUS LA PAROLE...

- Selon vous, est-ce qu'une relation entretenue par un moyen virtuel (téléphonie, clavardage, courriels, webcam...) peut être aussi riche qu'une relation en personne?
- Quels sont les avantages de tous ces moyens de communication ? Les inconvénients ?
- Pourquoi, selon vous, ce type de communication est-il si populaire aujourd'hui ?
- Trouvez-vous que ces relations «virtuelles» prennent trop de place dans votre vie, ou qu'au contraire elles vous enrichissent ?

L'ABONDANCE D'INFORMATION

Chaque jour, on est submergé d'information, de publicité, d'images, de bulletins de nouvelles tragiques ou sensationnalistes. On en est tellement bombardé que certaines choses ne nous atteignent plus, et d'autres, à travers le lot, réussissent parfois à nous toucher particulièrement. Dans la pièce, Hiki est touché par la mort de Yoko, sa voisine qu'il ne connaît pas.

À VOUS LA PAROLE...

- À travers le lot d'informations qui vous submergent...
Y en a-t-il qui vous touchent? Si oui, lesquelles? Êtes-vous capables de dire pourquoi? Y a-t-il des choses que vous avez tellement vues ou entendues que maintenant elles vous touchent moins?
Ou dont vous ne réalisez plus la portée? Avez-vous des exemples?
- Selon vous, qu'est-ce qui différencie l'information du sensationnalisme?

LE PASSAGE AU MONDE ADULTE

Dans la pièce, Hiki, d'une certaine façon, est en crise dans son passage de l'enfance au monde adulte, monde et société où il ne se reconnaît pas et auxquels il n'est pas certain de vouloir participer.

À VOUS LA PAROLE...

- Pour vous, qu'est-ce que ça implique de devenir un adulte?
Y a-t-il de nouvelles responsabilités? Y a-t-il de nouvelles possibilités?
- Y a-t-il des « comportements d'adultes » dans lesquels vous ne vous reconnaissez pas? Lesquels? Êtes-vous obligés d'adopter ces comportements?

