

Fiche pédagogique
TEXTO'MINO 2018

HÉMATOME(S)

de Stéphane Bientz
A partir de 7 ans



écrivains associés du
THEATRE

I/ La pièce

1. Le résumé

Tom, 9 ans, attend sur la plage sa copine Dilo partie explorer la mystérieuse île du Creux du Diable. Tom, lui, n'est jamais allé sur cette île, même s'il raconte le contraire, il a trop peur de la marée et de l'Esprit du corail qui pourraient l'emporter. Vient à sa rencontre Ema, une petite fille qui ne parle quasiment pas, avec dans ses bras sa poupée Tatou. Son père et elle se sont dernièrement installés dans l'unique maison de cette inquiétante île du Creux du Diable. À la rentrée, Dilo, Tom et Ema se retrouvent tous les trois dans la même classe. Ema « l'Hermétique », la mystérieuse, intrigue, fascine Tom qui s'inquiète de ses nombreuses absences. Tom a peur de tout, mais s'il veut retrouver Ema sur l'île du Creux du Diable et la sauver, il devra, aidé de Dilo, surmonter ses peurs, affronter l'océan et ses marées, se confronter à l'Esprit du corail.

2. L'auteur

Comédien et marionnettiste de formation, Stéphane Bientz partage son activité entre scène, écriture et interventions artistiques en milieu institutionnel. En juillet 2016, *Hématome(s)* est lauréat de la bourse d'aide à l'écriture Beaumarchais-SACD. Ce texte est soutenu par l'association À mots découverts.

En 2017, associé au plasticien Bruno Michellod, il cofonde la compagnie de marionnettes La Barbe à Maman pour laquelle il écrit le prochain texte, sur la schizophrénie : *Loup, m'entends-tu ?*

3. Les pistes de réflexion

La pièce traite de la violence faite aux enfants et de la parole qui permet la résilience.

Nommer les choses est une étape essentielle pour commencer à accepter ce qui nous a blessé dans le passé.

Le titre porte en lui ces deux idées centrale s: *Hématome(s)* fait référence aux coups que le père donne à Ema, mais aussi, par un jeu de mots, il réunit Ema/Tom, et c'est de cette rencontre que naîtra pour Ema l'espoir d'être arrachée aux griffes de son père.

L'auteur joue avec les mots, ciselle sa langue pour exprimer de façon poétique l'indicible :

- Ema parle de « disparaître sous **l'eau céans** » / **l'océan**
- Le père, vu comme le dragon des contes, est appelé par Ema le « **papapa** »/ **Pas papa**.
- Tom, en décrivant à Ema sa peau tuméfiée par les coups de son père, répète : « Ta peau **est à bout** »/ **tabou**

L'autre thème essentiel de la pièce est le courage.

Tom va se lancer dans une véritable quête initiatique, lui qui a peur de tout devra surmonter ses craintes afin d'aider son amie. Une citation de Nelson Mandela a fortement inspiré l'auteur à ce sujet : « Le courage n'est pas l'absence de peur mais le fait de triompher d'elle. »

4. Le vocabulaire à connaître

Hématome : Accumulation circonscrite de sang dans un tissu (surtout tissu cutané) due à des lésions vasculaires. Synonymes : ecchymose, bleu.

Hermétique:

(sens propre) Qualifie quelque chose qui ferme parfaitement.

(sens figuré) Qualifie quelque chose d'incompréhensible ou d'inaccessible à la compréhension sans les codes pour en décrypter le message.

Ema est appelée « Ema l'Hermétique » par Dilo, car elle parle peu, reste très mystérieuse.

La marée : Mouvement journalier de la mer dont le niveau monte et descend alternativement en un même lieu, provoqué par l'attraction de la Lune et du Soleil.

Tom et Dilo peuvent aller sur l'île du Creux du Diable à marée basse mais doivent revenir avant la marée haute.

Un sémaphore : Poste de signalisation établi sur une côte pour communiquer avec les navires en vue.

Le père de Tom, tel que nous le présente Dilo, est un « guetteur sémaphorique », « une sentinelle de l'océan ». C'est lui qui met en garde son fils contre les dangers de l'océan.

Jeux de mots et néologismes.

L'auteur joue avec les mots, travaille la langue et pas seulement pour évoquer l'insoutenable. Quelques exemples :

- Les jeux de mots servent également l'humour de la pièce. Par exemple, l'association de deux mots exprime de manière humoristique la jalousie de Tom vis-à-vis des autres garçons qui parlent à Ema, des garçons « aux **abdos minables** ».
- Le nom donné par Tom à son bâton, « Sureau », qui deviendra épée puis flûte pour sauver Ema, est appelé ainsi peut-être en référence à l'arbre au bois léger, mais certainement aussi parce qu'il a été apporté par l'océan et que Tom l'a trouvé **sur (l')eau**.
- Tom crée de nouveaux verbes pour exprimer avec plus de force ses sensations : « Je **racine** » dit Tom pour « Je prends racine » alors qu'il attend Ema./ « Je **choque** » pour « Je ressens un choc », lorsqu'il revoit Ema après une longue absence.

À vous de trouver et savourer les autres créations langagières lors de la lecture !

II/ La lecture d'une pièce : première étape essentielle avant toute mise en scène

Un texte de théâtre est fait pour être joué sur une scène. La mise en scène passe par une bonne écoute et une bonne compréhension de la pièce. Des élèves, un metteur en scène peuvent ensuite créer un spectacle à partir de ce texte.

Qu'est-ce qu'un metteur en scène?

Le metteur en scène est une personne qui dirige l'équipe de création du spectacle. C'est lui qui choisit la façon dont le texte de théâtre sera joué : il dirige le jeu des acteurs (leurs déplacements, leurs gestes, leur interprétation), organise l'espace de la scène, choisit les décors, les costumes, les lumières.

III/ La pièce en jeu(x)

Nous vous proposons une série d'activités pour préparer les élèves à la réception de la lecture de la pièce. Certaines, concernant la mise en scène du texte, peuvent être effectuées après la sortie.

1. Entrons dans l'histoire par le théâtre-image [30 minutes]

Le théâtre-image permet aux joueurs de s'approprier l'histoire, d'entrer dans l'univers de la pièce par le jeu théâtral en laissant libre cours à leur créativité. Il s'agit pour les joueurs de prendre la pose pour créer des « photos », des instantanés des passages essentiels de la pièce.

Déroulé du jeu

Le meneur de jeu raconte le début de l'histoire, grâce au résumé ci-dessus. Il demande ensuite aux joueurs, associés par groupes de trois, de composer avec leur corps une image fixe qui représentera, pour eux, le moment le plus important de ce qui leur aura été raconté. Les joueurs auront trois minutes pour se concerter et créer leur image fixe. Il leur sera demandé d'être très précis au niveau de la posture, du regard et de l'expression du visage. Les autres joueurs seront spectateurs de ces petits tableaux qui s'enchaîneront de façon assez rapide.

Conseils de préparation / Les astuces

- Bien délimiter l'espace de jeu dans la salle de classe.
- Possibilité de mettre à la disposition des joueurs des accessoires.
- Utiliser de la musique pour faire gagner en intensité chaque présentation de tableau.
- Les joueurs devront tenir leur image vingt à trente secondes pour qu'elle soit bien vue par tous.
- Accrocher « un secret » au mur faisant face à l'espace de jeu. Le « secret » est une feuille de couleur ou une image, si possible en rapport avec un des thèmes de la pièce, affichée à mi-hauteur du mur que les joueurs devront fixer lorsqu'ils auront des regards public. Cela permet de placer correctement le regard et d'éviter d'être troublé par les camarades-spectateurs.

2. Allons à la rencontre des personnages : Le travail du personnage par le chœur. [15 minutes]

Afin de rassurer les plus timides et de dynamiser la séance, nous vous proposons d'aborder le personnage grâce à un chœur de joueurs.

Trois groupes sont constitués. Chaque groupe forme un chœur auquel on attribue un personnage. Quand vient son tour, le groupe se rassemble sur l'espace de jeu (le plateau) et réagit selon les indications du meneur de jeu tout en fixant le « secret » (voir définition plus haut).

Propositions d'indications du meneur de jeu :

Tom

Tom est sur la plage.

Chaque joueur choisit son espace, trouve sa posture sur le plateau.

Il regarde au loin, l'île du Creux du Diable que Dilo est allée explorer. Tom a peur d'y aller ; son père, qui travaille au sémaphore, lui a expliqué le système des marées, il sait que c'est dangereux si on ne revient pas à temps. Pourtant il aimerait découvrir cette île, être comme Dilo, ne pas avoir peur. C'est là qu'il voit une silhouette s'avancer, une petite fille s'approche de lui.

Ema

Accessoire : une poupée, quelque chose à serrer dans ses bras.

Ema est sur la plage.

Chaque joueur choisit son espace, trouve sa posture sur le plateau.

Elle a dans ses bras sa poupée Tatou, une poupée sale aux habits déchirés. Ema voit Tom, elle ne lui parle pas mais le fixe de son regard. Tom

s'approche, veut lui serrer la main, elle recule et serre sa poupée encore plus fort. Il lui pose des questions, elle ne répond pas.

Dilo

Accessoire : un sac à dos ou un cartable.

Dilo, elle, revient de l'île du Creux du Diable.

Chaque joueur choisit son espace, trouve sa posture sur le plateau.

Elle n'a peur de rien. Aller sur l'île du Creux du Diable, facile, elle n'est pas comme « Tom la frousse » ! C'est qui cette fille avec Tom ? Dilo sent son cœur qui se serre, c'est elle l'amie de Tom. Elle va lui prendre sa poupée à la nouvelle, on verra bien qui est la plus forte !

3. Créons une scène ! [5 minutes de préparation]

Les joueurs, par groupes de trois, se concertent pour préparer une improvisation qui se déroule en deux temps :

— Sur la musique, ils jouent sans parler.

— Quand la musique s'arrête, ils peuvent faire parler les personnages.

La situation de départ : La nouvelle, Ema, intrigue Tom. Il n'a envie de jouer qu'avec elle, de ne parler qu'avec elle. Ça ne plaît pas beaucoup à Dilo, avant c'est avec elle que Tom restait tout le temps. Dilo ne veut pas être mise à l'écart.

4. Imaginons la suite grâce à l'histoire-relais. [15 minutes]

Tom revoit Ema après plusieurs jours d'absence, mais son père vient la chercher et la ramène sur l'île du Creux du Diable. Cette fois, le jeune garçon décide de surmonter sa peur et de partir sur l'île avec Dilo retrouver Ema. Que va-t-il arriver ?

Les joueurs sont assis en cercle. Le premier commence à raconter la suite de l'histoire puis tape dans la main de son camarade pour lui passer le relais. Il est possible d'inventer plusieurs fins à l'histoire.

IV/ On joue encore !

Voici une sélection d'improvisations qui, selon le choix du meneur de jeu, peuvent introduire la séance pour mettre les élèves en train ou la clore pour approfondir certains aspects de jeu. Les + indiquent le niveau de difficulté de l'improvisation.

+ **Le jeu des sensations:** Les joueurs entrent en scène, ils doivent occuper le plateau en marchant. Ils sont pieds nus sur la plage, il fait chaud, leurs pieds s'enfoncent dans le sable. Soudain le ciel se couvre, la marée monte et l'eau vient leur lécher les pieds. L'eau monte toujours plus, ils ont maintenant de la difficulté à avancer. L'eau les recouvre entièrement et les emporte, mais dans un dernier effort ils arrivent à remonter à la surface et à s'accrocher à un rocher. Sauvés !

+ **L'objet magique:** Le meneur de jeu choisit un objet qu'il place au centre du plateau. Les joueurs, un par un, doivent s'emparer de cet objet et improviser pour qu'il devienne, par le jeu, autre chose que ce qu'il est dans la vie réelle. Exemple: Un livre devient un oiseau, un oreiller, un écran d'ordinateur...

++ **Chacun son espace:** Chaque joueur choisit dans la salle un espace où il se sent bien et il en fait son « refuge ». Il peut le personnaliser avec des accessoires, des tissus, du carton mis à disposition par le meneur de jeu. Le joueur s'y installe et invente l'histoire de ce « refuge »: comment il l'a trouvé, pourquoi il y vient, à quoi il pense quand il est là, ce qu'il ressent...

++ **Dialogue avec les objets:** Le joueur choisit un objet et lui raconte sa plus grande peine, joie ou peur de la journée. Il peut aussi le gronder pour une bêtise qu'il aurait faite ou le féliciter pour des progrès accomplis.

+++ **Devant la porte:** Deux joueurs sont de chaque côté d'une porte imaginaire. Ils inventent une situation: Qui est derrière? Pourquoi il ou elle ne veut pas ouvrir? Comment le joueur va convaincre l'autre de le laisser entrer?