

## Colloque EDD : « Attentats, guerres et migrations : quels liens avec l'EDD ? »

### Titre de l'atelier : Théâtre Forum / Le Caméléon

- Nom, prénom de l'intervenant-e : Sissy  
 Lou.....
- Institution : Le  
 Caméléon.....
- Thème(s) présenté(s) : Théâtre et émotions – jeux et mises en  
 scène.....
- Cycles concernés :  
 tous.....
- Nombre de participant-e-s :  
 15.....

### Éléments clés de l'atelier à documenter dans le PV :

1. Descriptif de l'atelier : *Les outils d'Augusto Boal, créateur du théâtre de l'Opprimé. Découvrir des jeux théâtraux, les techniques du théâtre image pour faire face aux émotions, exprimer les oppressions liées aux émotions telles que : l'inquiétude, l'incertitude, la peur, le sentiment d'être démuné. Partager des pistes de savoir-faire et de savoir-être, échanger les expériences au niveau du ressenti, sans intellectualiser*
2. Des freins identifiés  
*Les freins à la violence identifiés dans cet atelier sont principalement les deux suivants: le ressenti des émotions dans le cadre de courts jeux théâtraux mettant en scène des rôles de victimes et d'opresseurs et la communication verbale des émotions ressenties. Mettre des mots sur ce que l'on ressent nous permet de nous faire comprendre autrement que par la violence.*
3. Les moteurs identifiés  
*Dans cet atelier, les participants ont réalisé également à l'aide des petits jeux théâtraux, les émotions que l'on peut ressentir en tant qu'opresseur. Un jeu théâtral en particulier a aidé les participants dans ce sens. Dans ce jeu, on peut être soit vampire (=opresseur), soit humain (=victime). Tout le monde a les yeux bandé et se déplace dans la salle. Lorsqu'un vampire rencontre un humain, il le prend à la gorge. Celui-ci pousse alors un cri de terreur et devient lui-même vampire. Mais lorsque deux vampires se rencontrent et se prennent mutuellement à la gorge, ils sont les 2 à nouveau humains. Suite à ce jeu, les participants ont avoué qu'ils avaient parfois souhaité être "vampirisés" afin d'échapper à la peur des victimes. Un moteur de la violence serait donc d'être soi-même le méchant pour éviter d'être victime.*
4. Les effets inattendus positifs et négatifs, dans et hors de la classe/de l'établissement.



*Un effet inattendu positif en général du Théâtre sur les enfants, c'est la participation élevée de chacun, même des plus timides. De plus, avec les petits jeux proposés dans le cadre de cet atelier, on peut relativement facilement en tant qu'observateur se rendre compte de la dynamique de classe. En effet, dans les 2 variantes du jeu de la Bombe, décrit plus bas, on peut voir si un enfant est choisi par tous comme bombe ou comme bouclier et en tirer des informations importantes pour les discussions de classe qui peuvent avoir lieu par la suite.*

**5. Les éléments marquants identifiés par les participant-e-s**  
*(les différentes activités citées ici sont décrites plus bas)*

- jeu de la bombe 1 (victime): peur que la bombe explose, rassemblement inévitable des participants en un tas de personnes plutôt compact.*
- jeu de la bombe 2 (bouclier): sentiment mitigé entre "je veux le sauver" et "je veux me sauver". Quelques participants n'étaient pas sûrs de rester en tant que bouclier si la bombe explosait vraiment.*
- jeu des 2 pôles: rares sont ceux qui ont pensé à se mettre à l'extérieur à équidistance de leurs deux pôles.*
- jeu du vampire: les participants ont été surpris de vouloir rester vampire une fois qu'ils l'étaient au lieu de redevenir un simple petit humain vulnérable. Ils ne voulaient pas perdre ce rôle dominateur et sûr pour retourner dans la peur d'être victime.*
- Théâtre image: les participants ont été frappés de ce que les différentes images interprétées les unes après les autres en boucles donnaient l'impression de raconter l'histoire d'une seule et même victime, bien que représentées chaque fois par une personne différente.*

**Conclusion :**

*Par cet atelier les participants ont été sensibilisés à l'approche des sentiments et émotions de même que de la violence par le théâtre. Par le jeu, chaque participant (qu'il soit enfant ou adulte) apprend à connaître différentes situations et peut reconnaître les réactions et émotions personnelles provoquées par ces situations. Lors d'une petite mise en commun à la suite de chacun de ces exercices, les participants ont l'occasion de mettre des mots sur leur vécu et également de faire le lien pour eux-mêmes avec des éventuelles situations vécues antérieurement.*

*Les participants ont donc réalisé le rôle du théâtre dans le ressenti et l'expression de leurs sentiments et émotions et pensent également refaire ces expériences avec leurs élèves.*



www.lecameleon.ch

Case Postale 82 / CH – 1018 Lausanne 18

Tél. : +41 (0) 21 550 81 94 / Portable : +41 (0) 79 366 41 80 – E-mail : administration@lecameleon.ch

## Proposition d'ateliers dans le cadre d'une rencontre romande d'Education21 sur le thème « Attentats, guerres, migrations : quels liens avec l'EDD ? »

### Objectifs:

Découvrir des jeux théâtraux pour faire face aux émotions

Exprimer les oppressions liées aux émotions telles que :

- o L'inquiétude
- o L'incertitude
- o La peur
- o Le sentiment d'être démuné

Partager des pistes de savoir-faire et de savoir-être

Expérimenter les techniques du théâtre image

Echanger les expériences au niveau du ressenti, sans intellectualiser

Repartir avec des outils de techniques et jeux théâtraux à reprendre en classe

---

**Tous les exercices ont été créés par Augusto Boal.**

### Prise de contact

#### La Bombe et le Bouclier

- **mise en place** : tous les participants marchent librement dans la salle.
- **Déroulement** : la première consigne est de choisir pour soi, en silence, deux joueurs dans le groupe et de les nommer A et B. Ensuite de décider que A sera la bombe et que B sera le bouclier.

Au signal, les participants vont se déplacer dans l'espace et faire en sorte de toujours se placer derrière B le bouclier de façon à être protégé de A, la bombe.

#### Suivant le groupe (classe)

Au signal du meneur de jeu, la bombe est amorcée et le décompte de 10 commence.

A zéro tout le monde se fige et on compte les morts. (Ceux qui n'ont pas leur bouclier entre eux et leur bombe)

#### Variante 1:

On recommence, on choisit deux personnes que l'on nomme A et B.

A reste la bombe et B devient la victime potentielle. Cette fois les participants jouent le rôle de bouclier et doivent protéger B (la victime).

### Suivant le groupe (classe)

A la fin du décompte à rebours, tout le monde se fige et on compte les morts. (Ceux qui n'ont pas été protégés par leur bouclier).

#### Variante 2 :

Il n'y a plus de bombe. On choisit son A (charge +, jaune,) et son B (charge-, vert, ). Dans la quête d'équilibre, chaque participant se place à équidistance entre A et B. Le groupe doit chercher un équilibre collectif.

**Remarques** : le meneur de jeu peut proposer à chacun de chercher les moments dans sa vie où j'ai eu l'impression de vivre une des 3 positions expérimentées dans le jeu. Permet l'analyse sur les stratégies des individus et des groupes en situation de panique.

---

## Eveil de la mémoire émotionnelle

### Le vampire de Strasbourg

- **mise en place** : tout le jeu se déroule les yeux fermés. Les joueurs occupent tout l'espace. Ils marchent lentement, en évitant les contacts.
- **Déroulement** : pour commencer le meneur du jeu entoure de ses mains le cou d'un des joueurs, celui-ci pousse un cri d'horreur et devient ...le premier vampire de Strasbourg. Il s'éloigne toujours les yeux fermés, marche les bras en avant. Il va chercher un cou afin de vampiriser quelqu'un d'autre. Le deuxième poussera également un cri d'horreur et deviendra vampire à son tour, et ainsi de suite...  
**Si** un vampire rencontre un autre vampire, ils se serrent mutuellement le cou et redeviennent ...normaux... en poussant un cri de plaisir et de soulagement.

**Remarques** : les participants trouvent un certain soulagement quand ils sont vampirisés, quand au lieu de fuir, ils deviennent persécuteurs. Il y a sans doute le même mécanisme que chez l'opprimé qui devient oppresseur.

D'un côté, l'opprimé (joueur) devient l'oppresseur (vampire) : il échappe à son oppression, à sa peur, à son angoisse. Il cesse d'être victime et devient bourreau. D'autre part, il développe en lui le mécanisme de lutte. Il ressent que toute situation oppressive peut être cassée, brisée. Les deux aspects vont de pair.

---

**Introduction à l'image figée** : les participants marchent dans l'espace, au clap du meneur de jeu, ils se figent exprimant avec leur corps, l'état de : l'inquiétude / la tranquillité

La peur / la confiance

L'incertitude / la certitude

Etre démuné / être muni

ETC...suivant le thème abordé où des

mots pour amorcer l'exercice comme : carotte, bébé, vieux, grand petit, fâché, heureux.....

---

**Création des groupes** : Photos de famille par cinq où par trois.

Sculpter et renforcer l'image en marquant plus nettement les attitudes des différents protagonistes de la photo.

---

### **Théâtre image**

#### **Image par 5...possible de faire la même chose avec 3 personnes**

- **mise en place** : les joueurs forment des groupes de cinq/ trois
- **Déroulement** : Chaque joueur construit sculpte à l'aide des 4 autres joueurs, une image d'une oppression où lui-même se mettra dans la position de l'opprimé. Il y aura ainsi 5 images construites. Ces 5 images défileront, s'enchaîneront comme si c'était un spectacle. Les images sont ensuite montrées à l'ensemble du groupe.

**Remarques** : cet exercice permet de se rendre compte de la qualité des images. Si l'oppression est claire, le groupe la repère et on peut travailler les techniques de dynamisation.

---

#### **Nous nous sommes arrêtés là !!!! Bravo. Proposition de suite de travail....**

---

*Le meneur de jeu choisit et sculpte une image ou une combinaison d'images puisée dans les propositions faites au préalable. Il ne les nomme pas et n'explique pas le sens de l'image ni la situation. Ou Alors c'est le groupe qui choisit l'image la plus évocatrice.*

#### **1 Etape : Changer un seul geste**

- le meneur de jeu propose de bien regarder l'image et de réfléchir à ce qu'ils aimeraient changer.
- Ils doivent modifier le geste ou la position des protagonistes qui exprime pour eux, ce qui est le plus insupportable, scandaleux, révoltant.
- Chacun son tour vient et transforme un geste, un seul pour montrer ce qui le choque le plus. Toujours depuis l'image de base.

**Remarques** : prise de conscience que notre vision du monde, de la réalité est différente, parce que nous ne sommes pas touchés par les mêmes choses. De dévoiler ce qui intimement me bouleverse le plus.

#### **2 Etape : les trois désirs**

- le meneur de jeu propose d'élargir la transformation en modifiant trois gestes, exprimer trois désirs qui peuvent rendre la situation plus juste pour tous.
- Comme pour la première étape, chacun peut venir faire trois propositions en sculptant l'image, toujours sans parler.

**Remarques** : l'introduction à l'image idéale, permet de souligner les gestes qui reviennent, les premiers consensus au sein du groupe. Elle permet de préciser ce qui m'indigne et d'observer ce qui me rapproche des autres.

### 3 Etape : l'Image idéale

- le groupe transforme l'image de la réalité pour parvenir à construire une image idéale. Une image dans laquelle le problème est résolu, dans laquelle l'oppression a totalement disparu.
- L'image doit être le résultat d'un compromis entre tous les participants.

**Remarques** : les solutions apportées sont souvent irréalistes mais cela permet de créer de la cohésion parmi les participants et cela permet aussi de rêver et imaginer un autre monde possible. Cette étape conforte le sentiment d'appartenance à un groupe social sur lequel je peux compter et avec lequel je compose des idéaux communs.

### 4 Etape : de l'image de la réalité vers l'image idéale

- les participants reprennent l'image de la réalité (de base) et improvisent au ralenti le passage vers l'image idéale.
- Le meneur de jeu demande au groupe d'être très attentifs et de repérer qui fait quoi et si ce qui est joué est possible. Il convient de se demander si c'est réaliste et quel personnage doit faire quoi.

Remarques : la plus part du temps, on remarque que la transformation est irréalisable car elle implique que l'opresseur, ou celui qui détient le pouvoir, décide de changer ou a la volonté de produire lui-même le changement. Elle est donc magique car les oppresseurs ne lâcheront pas si facilement leurs pouvoirs sur les opprimés dans la réalité.

Si les opprimés attendent que les oppresseurs cessent d'opprimer, ils risquent d'attendre longtemps.

### 5 Etape : l'image de la réalité évolue selon les volontés des personnages.

- le meneur de jeu propose de reprendre l'image de la réalité et au ralenti de laisser aller l'image à la volonté des personnages. Les oppresseurs renforcent l'oppression et les opprimés essaient de se libérer.

**Remarques** : la plupart du temps on s'aperçoit que la situation n'évolue pas naturellement comme on le désirerait dans l'idéal.

Deux issues sont généralement possibles :- Renforcement de l'oppression

- les opprimés deviennent des oppresseurs.

Cette phase de travail est indispensable pour se rendre compte de ce qui risque de se passer si on laisse faire sans intervenir.

### 6 Etape : images de transition- Quels gestes sont réalistes et réalisables ?

- recherche du ou des premiers gestes à effectuer pour que la transformation puisse commencer.

- Les participants modifient l'image pour produire un geste libérateur.
- Le meneur de jeu demande aux participants et aux personnages : est-ce que le geste qui est proposé est réaliste ? Est-ce que vous, personnage de l'image, vous accepteriez de faire ce geste-là ?
- La question est de savoir qui veut, peut, qui a intérêt à exécuter ces transformations.

Remarques : Pourquoi les personnages refusent de faire les gestes proposés ? Parce qu'ils jouent des personnages qui s'opposent aux changements pour conserver leurs avantages, leur statut de privilégiés, leurs armes inégales. PAS REALISTES.

L'opprimé sollicité est motivé pour changer de posture, se libérer. Il accepte de tenter de reproduire les gestes que les participants lui proposent d'exécuter. REALISTES.

REALISABLES : L'acteur essaie de produire le geste proposé. Le public observe s'il peut le faire et ce que cela produit comme changement d'image.

*Le choix d'un théâtre forum en image :*

*Etre compris de publics parlant des langues différentes et débattre dans un langage commun.  
 Que le public (groupe) puisse s'exprimer sans avoir à dévoiler leur vie personnelle.  
 Que les acteurs s'ils sont timides, non expérimentés n'aient pas à improviser.  
 Débattre de sujets tabous sans provoquer des échanges violents ou irrespectueux.  
 Construire des spectacles si on ne dispose pas de beaucoup de temps.*

