

Programme Paix Au-Delà des Frontières

Méthodologie du Théâtre Interactif*

I. Introduction

La méthodologie qui va être utilisée pour le théâtre interactif du Programme « Paix Au-Delà des Frontières » est adaptée du théâtre interactif de l'opprimé inspiré par Augusto Boal. Il est appelé le théâtre-forum et vise le changement social : **par la prise de conscience des communautés de ses ressources ou le réveil des choses qui, à force d'habitude sont devenues normales**. Il est aussi dit pauvre. Cela veut dire qu'il n'exige pas un nombre important d'acteurs (7 au maximum plus un Joker). En outre ses conditions de scène doivent pouvoir s'adapter à toutes les communautés.

La Troupe de théâtre en charge doit, au préalable, être au courant des pratiques culturelles et contextuelles de la localité pour laquelle elle va jouer. Le but est d'éviter de commettre des erreurs qui nuisent à la réussite du théâtre forum et aux des résultats recherchés.

Le thème à exploiter est donné par Impunity Watch, pour ce projet ; il s'agit de **la manipulation des identités : ethnique, politique ou des nationalités**.

II. Le Théâtre-Forum

LE SCENARIO

- Le scénario doit traduire **une situation d'oppression, d'erreur sociale ou politique** qui existe dans une société précise au moment de la représentation. Pour le Programme « Paix Au-Delà des Frontières », il s'agit de la manipulation politique, ethnique ou de nationalité. Cette erreur qui reviendra souvent sous plusieurs formes adaptées dans le scénario fera l'objet de débat en forum.
- Contrairement au scénario habituel qui propose un dénouement des tensions, le scénario du théâtre forum aura obligatoirement une fin où l'oppresseur l'emporte. **« Une fin malheureuse »**. Le scénario peut être de n'importe quel style (symboliste, réaliste, etc.) excepté surréaliste ou irrationnel. La finalité étant de trouver des solutions concrètes.
- Les solutions et comportements des victimes en réponse aux solutions ou erreurs sociales **doivent contenir des erreurs et être des réponses non adaptées qui seront analysées lors de la seconde partie**. Ces réponses non adaptées, doivent être bien exprimées et répétées dans des situations concrètes à différents moments du scénario.
- Le scénario est le plus souvent donné aux acteurs comme la description d'une situation par tableau (scène). Chaque acteur se crée des dialogues à partir de cette description. Cependant l'accompagnement lors de des répétitions permet d'harmoniser les messages à donner ou les aspects de l'erreur sociale à relever, en lien avec le thème. **Ces messages sont spécifiques à chaque tableau** et précis par rôle dans la description des tableaux.

LA MISE EN SCENE

- **L'introduction**

Le Joker¹ présente un peu le contexte, ex : « la Troupe Umushwarara voudrait vous présenter un scénario d'une situation sociale. Ce scénario a deux parties. Une première partie où vous allez suivre le jeu des acteurs et une seconde partie où vous-mêmes vous allez devenir acteurs et trouver des solutions qui n'ont pas pu être trouvés par les acteurs lors de la première partie. Vous devez alors prêter attention à chaque détail, on vous remercie ». Ensuite il appelle les acteurs sur le plateau.

NB : Les spectateurs doivent pouvoir identifier clairement chaque personnage et avec précision

- **L'Image**

La représentation commence toujours par une image, un tableau figé où les acteurs reprennent en fait les mêmes postures qu'ils vont avoir exactement à la fin du scénario et qui **représente une situation d'oppression ou une erreur sociale**. Il n'est pas obligatoire que tous les acteurs soient dans l'image uniquement ceux qui jouent dans la dernière scène. Autant cette image est celle qui introduit autant elle est celle qui clôture la première partie. C'est une sorte d'aperçu ou du résumé du scénario initial où le public se fait l'idée de qui sont les oppresseurs et les victimes ou les auteurs de l'erreur sociale relevée dans le scénario.

- **La Première Partie du Spectacle**

La première partie se déroule normalement. Les acteurs se réfèrent au scénario initial². La représentation de ce scénario **dure entre 20 et 30 minutes**. C'est le Joker qui arrête ce premier jeu par un « STOP ! » et qui correspond aussi à l'« image ».

- **La Deuxième Partie du Spectacle, dite aussi la Partie Forum ou le Spectacle-Jeu**

Dans la seconde partie dite aussi la partie forum, les spectateurs vont devenir réellement des acteurs. **L'intervention du public en tant qu'acteurs fait partie du spectacle** et constitue la véritable conclusion du spectacle.

DEROULEMENT DU FORUM

1. Après la première partie, **le Joker demande au public** si les situations du scénario leur conviennent telles qu'elles sont. S'il est d'accord avec les solutions proposées par les victimes.
2. Le Joker informe le public qu'il va constituer **une juridiction spécialisée et statuer sur les acteurs**. Les auteurs d'erreurs ou les oppresseurs passent à gauche et les victimes passent à droite.
3. Le Joker demande encore si le public est d'accord avec les solutions et comportements des victimes devant **les situations d'erreurs sociales ou d'oppression**. La réponse va être probablement un non.
4. Le Joker informe le public que si personne ne change les situations elles resteront comme elles sont. Dans une manière participative, Il se met d'accord avec le public que **les situations du scénario doivent changer**.

¹ Voir page 3 pour l'explication du rôle du Joker.

² Voir les différents points du titre scénario.

5. Individuellement **les spectateurs sont invités** à citer d'abord les solutions et comportements de victimes avec lesquelles ils ne sont pas d'accord et à quel moment précis du scénario.
6. **Le spectateur se choisit un rôle** qu'il dit à haute voix mais qui n'est pas celle de l'opresseur. Il peut être celle de la victime ou un nouveau rôle qui propose d'autres solutions/comportements à la place de celles proposées par la victime dans la même situation. Ex : un voisin de la victime, un leader communautaire, l'enfant de la victime, etc.
7. Si le spectateur choisit le rôle de la victime, celle-ci se retire momentanément du jeu et s' c'est un autre rôle différent de celui de la victime, la victime reste et l'aide de par son jeu **à sortir de solutions valables**.
8. Quand le Joker sent qu'une solution valable a été énoncée par le nouvel acteur, **il crie « STOP ! »**, on applaudit et énonce à haute voix la solution proposée.
9. Successivement **de nouveaux acteurs viennent sur scène** pour proposer de nouvelles solutions ou renforcer celle déjà données.

NB : *Le public n'a pas l'habitude de jouer / c'est aux acteurs de stimuler les spectateurs-acteurs ou de redresser des répliques qui peuvent décalées ou dangereuses dans le contexte de la localité.*

LE JOKER

Le Joker est la pièce maîtresse du théâtre forum. Il doit être quelqu'un qui a une grande capacité de discernement, de maîtrise de soi et d'anticipation. Il est le meneur du jeu mais pas le dirigeant et non plus le détenteur de la vérité. Il est **le facilitateur qui permet au public d'élaborer toutes les actions et solutions possibles** à l'erreur sociale et de transposer le jeu à leur réalité sociale. Il est le facilitateur qui va faire en sorte que le jeu reste constructif et respecte l'éthique et la déontologie de l'organisation mandateur.

• **Rôle du Joker**

- i. Les gestes et paroles du Joker **ne doivent en aucun cas manipuler ou influencer** les spectateurs.
- ii. Ses conclusions doivent être évidentes et il les remet toujours en questions. **Il doit toujours renvoyer des doutes au public**, est ce que vous êtes d'accord ? ça marche ou pas ? C'est cela que vous avez dit ? Cela évite l'interprétation personnelle du Joker et peut aider à mieux exploiter une solution.
- iii. **Les décisions sont prises avec le public** qui peut même modifier les règles du jeu si elles ne nuisent pas à l'exploitation du thème.
- iv. **L'attitude physique du Joker est extrêmement importante**; il doit éviter de se mêler au public mais aussi le public doit pouvoir faire la différence entre lui et les autres acteurs de par sa position et pouvoir identifier en tant que meneur du jeu.
- v. Par sa capacité de maîtrise de soi (**corps et esprit**), il ne doit pas laisser transparaître sa fatigue, ses doutes, l'inconfort dû à une situation non prévue qui apparaît lors du spectacle, etc.

III. Le Micro-trottoir

Il s'agit d'une **séance d'entretiens vidéos** avec les gens de la communauté individuellement ou en. Elle se fait une vingtaine de minutes avant le spectacle dans les environs où va avoir lieu ce dernier. A base des questions sur le thème du spectacle, l'interviewer fait ressortir la manière dont la communauté perçoit la thématique. Après la représentation **une deuxième séance de micro-trottoir** va avoir lieu avec les mêmes questions d'entretiens que lors de la première séance et dans l'idéal avec les mêmes individus.

Cette petite vidéo qui ne doit pas dépasser 5 secondes permet de se faire une idée sur **l'évolution des perceptions de la communauté** sur le thème du spectacle après la représentation. Voici Quelques exemples des questions de l'entretien sur la thématique de la manipulation politique, ethnique et nationalités :

- Qu'entendez-vous par manipulation de la jeunesse, en quoi la jeunesse peut-elle être manipulée ?
- Qui dans la communauté peut agir contre cette manipulation et comment ?

IV. L'invitation des communautés et le rassemblement des spectateurs

Il y a deux manières complémentaires d'inviter et de rassembler les spectateurs :

1. Travail avec l'Administration

En collaboration avec les organisations mandateurs qui sont sur le terrain, la Troupe doit obligatoirement avoir l'autorisation de l'administration locale. C'est également l'administration qui donne les horaires des représentations à la Troupe relativement à la disponibilité des gens de la communauté ou la Troupe peut proposer un chronogramme à l'administration. C'est encore l'administration qui se charge d'inviter la population par les moyens qui lui sont habituels.

2. Rassembler les Gens sur Place (pensez au mégaphone pour rassembler beaucoup de gens)

Quand la troupe est sur place et qu'il n'y a pas assez de gens, elle fait une petite enquête sur le lieu pour connaître les noms des personnes et endroits (bar, marché, école, etc.) qui sont les plus populaires. Elle doit ensuite improviser un court scénario qui doit paraître réel pour la communauté et qui est assez attractif. Ex : improviser une situation de folie ou de bagarre, une danse, etc. Quand les gens sont suffisamment ameutés, le Joker fait une petite introduction et le spectacle peut commencer. Un mégaphone peut être d'un grand secours.

**Cette méthodologie a été développée par l'Association IZUBA (Troupe UMUSHWARARA) en collaboration avec Impunity Watch. La méthodologie est basée sur les résultats de recherche menée par Impunity Watch dans le Programme, « Paix Au-Delà des Frontières ». Pour plus d'informations, visitez : www.impunitywatch.org.*

