

Cinq techniques introspectives du Théâtre de l'Opprimé

L'image analytique

- 1- Protagoniste raconte une situation, un conflit plutôt répétitif à 2, qu'il ne comprend pas.
 - 2- Questions du groupe et de l'animateur sur l'Antagoniste et sur la situation.
 - 3- Il choisit quelqu'un pour jouer son antagoniste et raconte davantage la situation. L'antagoniste pose les questions nécessaires pour l'impro.
 - 4- Improvisation à deux (Protagoniste joue son propre rôle) : « prendre le risque de l'impro ».
 - 5- Le groupe produit 5 images du Protagoniste, 5 images de l'Antagoniste (faire les images les plus tranchées possible pour ne garder d'une seule couleur de P. ou de A par image)
 - 6- Les images de P. et de A. se mettent sur 2 lignes face à face, puis s'avance en gardant leur image, se choisissent et se mettent par paire (quand 2 images sont face à une seule, l'image seule tranche).
 - 7- Les paires ré-improvisent en mode foire (tous ensemble).
 - 8- Chaque paire présente son impro au Protagoniste. P. regarde puis se met à côté de son image pour l'apprendre puis l'assumer seul. Au bout d'un moment, il peut quitter l'image si elle ne lui convient pas.
 - 9- Protagoniste affronte les 5 images de l'Antagoniste
 - 10- Protagoniste regarde son Antagoniste qui affronte les 5 images du Protagoniste
- Facultatif : 11- Reprise de l'improvisation avec la volonté de sortir de la répétition (les images peuvent rester en bord de scène et faire entendre doucement un élément de leur discours chaque fois que le protagoniste reprend l'attitude de cette image-là)
- 12- Retours descriptifs (ce qu'on a vu ou entendu) et prise de parole finale du Protagoniste.

« Flics dans la tête »

- 1- Protagoniste raconte une situation où il n'arrive pas à faire quelque chose qu'il voudrait faire ou se sent obligé de faire quelque chose qu'il ne veut plus faire.
 - 2- Il choisit quelqu'un pour jouer son antagoniste et raconte davantage la situation. L'antagoniste pose les questions nécessaires pour l'impro.
 - 3- Improvisation.
 - 4- Protagoniste propose des Images de flics qu'il a vus (un flic = une injonction, positive ou négative, déposée en soi par quelqu'un). Quelqu'un du groupe vient prendre l'image (« moi, ce flic-là, je le connais »). Puis le groupe en propose d'autres et le protagoniste les accepte ou non.
 - 5- Protagoniste place les Flics dans l'espace par rapport à sa propre position, selon leur importance. Il va les informer un par un : « *Toi tu es..., rappelle-toi le jour où.... et c'est depuis ce jour que...* » (conséquence la plus précise possible).
 - 6- Quand tous sont informés, Protagoniste sort de scène et les flics se mettent à parler tous en même temps pour s'échauffer et construire leur discours (« arrêtez et pensez »).
 - 7- P. et A. reprennent l'improvisation au milieu de tous les Flics qui parlent en même temps. Puis P. agit sur ses Flics (les repousse physiquement et verbalement). Une fois repoussés, les flics reviennent tout doucement.
 - 8- Forum éclair : le groupe fait des propositions de lutte face à un flic. Après chaque forum-éclair, P. produit un Anticorps (une image et un élément de discours pour lutter contre ce flic) qu'une personne du groupe s'approprie.
 - 9- Flics et Anticorps improvisent, développent la lutte, en mode foire. Protagoniste se promène parmi eux.
- Facultatif : 10- Flics et Anticorps improvisent 1 autre situation avec la même idéologie (« de quelle caserne vient ce flic ? »). On regarde chaque improvisation.
- Facultatif : 11- Ré-improvisation avec victoire (« brisons l'oppression »), avec éventuellement les anticorps en soutien
- 10- Retours descriptifs (ce qu'on a vu ou entendu) et prise de parole finale du Protagoniste.

Le futur qu'on craint

- 1- Protagoniste raconte une situation où la crainte des conséquences de son action l'empêche d'agir (peur d'un futur possible si...).
- 2- Il choisit quelqu'un pour jouer son (ou ses) antagoniste(s) et raconte davantage la situation. L(es) antagoniste(s) pose(nt) les questions nécessaires pour l'impro.
- 3- Improvisation (s'arrêtant si possible juste avant de voir les conséquences de l'action)
- 4- Protagoniste fait l'Image du PIRE et dit à chacun ce qu'il craint de lui (« toi j'ai peur que tu... »).
- 5- Ré-improvisation au PIRE.
- 6- Protagoniste fait l'Image RÊVEE et dit à chacun dans l'image ce qu'il voudrait de lui
- 7- Ré-improvisation au MIEUX
- 8- Protagoniste peut changer son image idéale (le groupe peut proposer des images idéales si elles sont différentes : Protagoniste choisit)
- 9- Chaque acteur fait son Image PROBABLE (le public peut en proposer d'autres : trouver l'Image collective probable, et si divergences chaque acteur tranche pour son image)
- 10- Ré-improvisation : les acteurs prennent tour à tour une des 3 images en fonction de ce que dit ou fait le Protagoniste. Protagoniste peut jouer collectif ou avec un acteur.
- 11- Retours descriptifs (ce qu'on a vu ou entendu) et prise de parole finale du Protagoniste.

L'arc-en-ciel du désir

- 1- Protagoniste raconte une situation où il est tiraillé entre des désirs contradictoires qui l'empêchent d'agir (il n'arrive pas à savoir ce qu'il VEUT)
- 2- Il choisit quelqu'un pour jouer son antagoniste et raconte davantage la situation. L'antagoniste pose les questions nécessaires pour l'impro.
- 3- Improvisation avec l'Antagoniste
- 4- Protagoniste sculpte l'image de ses désirs (autosculpture) puis quelqu'un du groupe vient prendre l'image. Le groupe en propose aussi. Il les accepte ou non. [privilégier un nombre PAIR de désirs : ≈ 6 ou 8]
- 5- Protagoniste informe les Désirs : « *Tu es mon désir de... Tu existes parce que... Je t'aime (un peu, beaucoup, ou non)...* »
- 6- 1^{ère} constellation : Protagoniste place les Désirs dans l'espace par rapport à son Antagoniste (en fonction de comment il les vit par rapport à cet antagoniste).
- 7 – Les désirs se mettent à parler tous en même temps. Protagoniste prend la place de l'Antagoniste pour éprouver ce que cela fait d'être confronté à tous ces désirs.
- 8 – Les désirs se mettent en ligne. Le Protagoniste les envoie un par un pour improviser avec l'Antagoniste (aller aussi loin que possible).
- 9- Ré-improvisation : l'Antagoniste seul face à tous les désirs (positionnés comme dans la 1^{ère} constellation). Au bout d'un moment, Protagoniste vient à côté de l'Antagoniste puis A. sort et P. continue impro tout seul (comme s'il était A.)
- 10- 2^{ème} constellation : Protagoniste place ses Désirs comme il voudrait que l'Antagoniste le voit. Protagoniste prend la place de l'Antagoniste et voit tous les Désirs qui jouent.
- 11- Agora des désirs : les désirs tentent de reprendre une place plus importante, se disputent entre eux (essayer que chaque désir soit en contact avec chacun des autres à un moment donné). Le Protagoniste renforce les Désirs qu'il aime et lutte contre les Désirs qu'il n'aime pas et veut repousser.
- 12- Lutte des Désirs 2 à 2 en mode foire (la mise en couple se fait soit parce qu'elle est apparue de façon évidente pendant l'agora, soit en expérimentant en improvisation plusieurs combinaisons 2 à 2 possibles à la demande du Protagoniste : « je voudrais voir celui-ci lutter avec celui-là... »). Protagoniste peut participer à la lutte en prenant partie (coach).
- 13- Facultatif : ré-improvisation
- 14- Retours descriptifs (ce qu'on a vu ou entendu) et prise de parole finale du Protagoniste.

L'Image-écran

- 1- Protagoniste raconte une situation, un conflit récurrent qui interroge la relation, avec une sensation que la communication est difficile.
 - 2- Il choisit quelqu'un pour jouer son antagoniste et raconte davantage la situation. L'antagoniste pose les questions nécessaires pour l'impro.
 - 3- ils improvisent.
 - 4- Chacun fabrique le Masque de l'autre (une image de comment ils perçoivent l'autre : choisir une facette dominante). Deux personnes du groupe viennent prendre les deux masques. Parfois les spectateurs en proposent d'autres. Au final, P. construit le masque de A. et A celui de P.
 - 5- Reprise de l'improvisation : Protagoniste et Antagoniste se placent derrière les masques et parlent : « *Dis-lui que...* ». Aucune communication directe possible, les masques traduisent le message (« traduire, c'est trahir »).
 - 6- Autonomisation des masques : Protagoniste et Antagoniste sortent et regardent l'improvisation.
 - [7- Protagoniste et Antagoniste en apprentissage à côté de leurs Masques, puis les masques sortent. Protagoniste et Antagoniste assument leur masque (les masques peuvent rester en coach si A. ou P. perdent le masque).
 - 8- Turn-over des 4 places (*en partie facultatif*) :
 - P face à MP (« si moi j'étais à la place de mon antagoniste... » : se confronter au masque de soi-même)
 - A face à MP (si le comédien jouant A. était dans la situation de A., comment réagirait-il ?)
 - A face à MA (si le comédien jouant A. était dans la situation de P., quelles stratégies mettrait-il en place ?)
 - 9- Ré-improvisation (avec l'idée de réparer l'effet des masques) : P. face à A. (A. retourne vers l'image du masque s'il sent que l'attitude de P. l'amène à cela).
- Facultatif : les masques peuvent rester en bord de scène (MA face à A pour l'encourager à aller dans le masque si utile ; MP face à P pour l'alerter s'il reprend son masque)
- 9- Retours descriptifs (ce qu'on a vu ou entendu) et prise de parole finale du Protagoniste.