

# TRAME D'ANIMATION

## "Si c'est là, c'est ici"

### Paroles d'auteurs de crimes de masse

#### FICHE TECHNIQUE

**PUBLIC CIBLE:** Groupe de 12 à 30 personnes, à partir de 16 ans.

**DUREE :** 2 heures (éventuellement 3 heures si la version longue du récit est utilisée)

**OBJECTIFS :** A la fin de l'animation les participants<sup>1</sup> peuvent :

- Identifier des processus qui peuvent mener un individu "ordinaire" à commettre des violences de masse.
- Identifier des points de vigilances pour prévenir ces engrenages de violence.

**DISPOSITION :** Local calme, espace confortable.

Les participants seront disposés en cercle avec l'animateur sur des chaises.

**SUPPORT AUDIO :** Un récit audio (mp3) au choix de la série

"Si c'est là, c'est ici : paroles d'auteurs de crimes de masse"<sup>2</sup> :

Récit	Contexte	Version courte	Version longue
1. Jules NKIKO KAYIBANDA, "Le suiveur"	Rwanda	20'50	50'13
2. Juvénal KARAMA, "Le planificateur"	Burundi	21'00	49'47
3. Alfred LAZO BAHATI, "Le milicien"	R.D. Congo	20'21	48'05
4. Vérdiane MUKANKAKA, "La participante"	Rwanda	21'07	49'45
5. Abraham NDIKUMANA, "Le rebelle"	Burundi	/	48'14
6. Joachim KATOBORORO MUSOKA, "Le seigneur de guerre"	R.D. Congo	/	49'59
7. Alfred MAGEZA, "L'exécutant"	Rwanda	/	46'59
8. Eric NSHIMIRIMANA, "L'enfant-soldat"	Burundi	/	48'32

(Voir Dossier de présentation – Répertoire pour plus de détails)

<sup>1</sup> La forme masculine est utilisée afin de faciliter la compréhension du lecteur et désigne aussi bien les hommes que les femmes.

<sup>2</sup> Une série radiophonique produite par RCN Justice & Démocratie et réalisée par Pascaline Adamantidis.

## REPERES METHODOLOGIQUES ET BALISES

- **Participation et co-construction** : La méthodologie participative implique que le débat sera co-construit à partir de l'expérience vécue relatée dans le récit, des savoirs et expériences des participants et de l'animateur qui facilite la réflexion.
- **Un cadre bienveillant** : L'animateur adopte une attitude "neutre" et bienveillante. Il exige la même empathie, ou tolérance, de la part des participants dans leurs commentaires spontanés.
- **L'animateur est facilitateur** : Le rôle de l'animateur est de faciliter le débat et d'amener les participants à se questionner sur les enjeux abordés à travers une réflexion critique et bienveillante.
- **Une parole libre et sans jugement** : Les participants doivent être libres de poser des avis personnels. Les animateurs ou leurs pairs ne doivent pas en tirer des conclusions hâtives, ni se catégoriser mutuellement. Lorsque les participants expriment une opinion, il s'agit de la situer "ici et maintenant", surtout dans les moments sensibles (émotionnellement, ...). Nul ne peut préjuger de ce que sera l'évolution future de la pensée de chacun.

## DEROULEMENT DE L'ANIMATION

Phase	Pilier de l'éducation à la mémoire	Matériel	Durée
I. Mise en situation	Empathie & Connexité	Chaises – Instructions sur petit papier	20 min
II. Co-construction des connaissances sur le contexte	Connaissances & Compréhension	Questions	15 min
III. Ecoute collective du témoignage	Empathie & Connexité	USB avec l'audio, ordinateur avec baffles, mindmap, matériel de prise de notes, bougie	30 min
IV. Brainstorming sur les mécanismes	Connaissances & Compréhension	Tableau, feutre ou craie	15 min
V. Réflexion en sous-groupes sur les "contre-mécanismes"	Réflexion & Action	Feuille avec les questions pour chaque groupe, matériel de prise de notes.	20 min
VI. Mise en commun et conclusion	Réflexion & Action	Extrait vidéo de 1 min. (de 4:40 à 5:50) du clip "Pourquoi est-ce important de se souvenir des crimes internationaux ?"	20 min

### PHASE I : MISE EN SITUATION (20 min)

#### Déroulement de la mise en situation (10 min)

La mise en situation est une amorce pour le processus d'apprentissage. Elle est utilisée ici comme une introduction de l'atelier, afin d'accroître la motivation et l'intérêt des participants pour la thématique. L'animateur place les participants dans une situation où ils doivent résoudre un problème.

L'animateur pose un nombre suffisant de chaises dans la salle. Le nombre de chaises doit correspondre au nombre de participants. Ensuite l'animateur donne à chaque participant un petit papier contenant l'une de ces quatre instructions (A, B, C ou D)<sup>3</sup> :

**A** : Mettez toutes les chaises en cercle.

**B** : Mettez toutes les chaises près de la porte (ou près d'un autre endroit dans votre lieu de travail)

**C** : Mettez toutes les chaises près de la fenêtre (ou près d'un autre endroit dans votre lieu de travail)

**D** : Restez à côté et observez ce qui se passe.

Les participants peuvent lire l'instruction, mais ne doivent pas la montrer à d'autres personnes. L'animateur accorde 5 minutes aux participants pour exécuter leur instruction. Ils peuvent parler, mais ils n'ont pas le droit de révéler leur consigne aux autres. Il est important de pouvoir arrêter le jeu si les participants vont trop loin (souffrances émotionnelles, violences, ...). Avant de commencer, l'animateur se met donc d'accord avec les participants sur un signal qui voudra dire "stop".

<sup>3</sup> Adaptation de "Stoelen": Oomkes, F; Training als beroep, deel 3; Boom Amsterdam, 1995; p. 441-448.

Compte rendu de la mise en situation (10 min) :

L'animateur pose des questions au groupe. Il laisse les observateurs répondre en premier :

- *Quelles étaient vos observations ?*  
*Avez-vous vu des conflits ?*
- *Comment est-ce que les participants ont résolu le problème ou ont essayé de le résoudre ?*
- *Comment auraient-ils pu résoudre le problème ?*

Ensuite il demande aux participants:

- *Comment avez-vous vécu cette expérience ?*
- *Qu'est-ce qui s'est passé ?*
- *Pourquoi avez-vous obéi à mes consignes ?*

Pour exécuter ces instructions, il faut coopérer. Il y a plusieurs solutions possibles:

- (1) Toutes les chaises en cercle entre la porte et la fenêtre.
- (2) Les sièges d'abord en cercle, ensuite à la porte et finalement à la fenêtre.
- (3) Sans tenir compte d'une partie de l'instruction : un tiers des chaises en cercle, un tiers près de la fenêtre et un tiers près de la porte.
- (4) Renommer la situation par exemple avec deux grandes feuilles au milieu de la pièce avec "fenêtre" et "porte".
- (5) Ignorer les instructions complètement ou inventer une autre réponse créative.

L'animateur dévoile la thématique de l'atelier : comprendre les chaînes de responsabilités dans le crime, leurs conséquences, et ainsi prendre conscience de la responsabilité de tout un chacun à y résister mais aussi à construire un monde plus juste et en paix.

Il propose aux participants l'écoute du témoignage d'une personne ayant participé à un crime de masse pour entamer la réflexion.

**PHASE II : CO-CONSTRUCTION DES CONNAISSANCES SUR LE CONTEXTE DU RÉCIT (15 min)**Contexte du récit (10 min) :

L'animateur écrit le nom du contexte sur le tableau : Burundi, Rwanda ou RD Congo. Il demande d'abord aux participants de faire un brainstorming. Les participants nomment tous les associations d'idées ou connaissances qu'ils ont déjà par rapport au contexte. L'animateur note leurs réponses en mots clés et précise, nuance ou corrige ces réponses si nécessaire. Quand les participants n'ont plus de connaissances à partager. Il pose des questions spécifiques :

- *Situation géographique? Pays voisins? Villes importantes? ...*
- *Population? Nombre d'habitants? Composition? Langues? ...*
- *Système politique? Chef de l'Etat? ...*
- *Socio-économique? Indice de Développement Humain? ...*
- *Histoire? ...*
- *Actualité? ...*

L'animateur peut ensuite compléter ce brainstorming avec les informations qu'il trouve dans les fiches contextes et les lignes du temps sur notre site : [www.rcn-ong.be](http://www.rcn-ong.be). L'animateur peut aussi envisager de proposer un petit travail de recherche préliminaire aux participants (recherche internet, revues,...).

Présentation de l'intervenant du récit (5 min) :

L'animateur présente l'intervenant du récit choisi à l'aide des informations dans le dossier de présentation et de quelques balises si nécessaire :

- Les récits reflètent la parole d'auteurs de crimes en aveu et qui ont accepté d'en parler pour que ces violences ne se reproduisent plus.
- Ces récits relatent une expérience singulière, à l'échelle humaine. C'est le point de vue d'un individu qui parle à partir de ses représentations.
- A travers ces récits, il ne s'agit ni de dédouaner ces personnes, ni de les déresponsabiliser ou de les juger, mais d'inviter à une réflexion sur l'acte injuste et criminel. Il s'agit de prendre conscience des causes et conséquences de tels actes mais aussi de tenter de mieux comprendre les processus et les influences qui peuvent pousser un citoyen à participer à de telles violences.
- Dans cette série, chacun parle de sa participation au crime, les titres des émissions évoquent ces rôles. Il n'est pas question ici de mettre des étiquettes, ni poser une qualification juridique mais bien de mettre en évidence que la logique du crime collectif implique une chaîne de responsabilités dont chacun doit assumer sa part.

**PHASE III : ECOUTE COLLECTIVE DU TÉMOIGNAGE (30 min)**Consigne d'écoute (5 min)

L'animateur propose au participant de prendre note à l'aide du mindmap en annexe.

Ecoute du récit (20 min)

L'animateur allume une bougie, baisse un peu les lumières et les participants s'installent confortablement pour l'écoute du récit.

Echange libre (5 min)

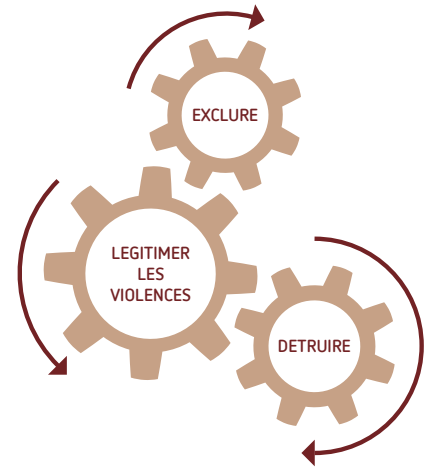
L'animateur invite les participants à exprimer leurs réactions suite à l'écoute : *"Comment vous sentez-vous ? Avez-vous envie de dire quelque chose ? Qu'est-ce qui vous a marqué ou vous questionne ? Quel est le message le plus important que le témoin veut nous donner ?"* En fonction du type de réaction, l'animateur peut juste les entendre, y répondre ou faire réagir le groupe.

#### PHASE IV : BRAINSTORMING SUR LES MÉCANISMES (20')

L'animateur propose un brainstorming aux participants sur les engrenages de violences de masses. Ils identifient les mécanismes (processus, logiques individuelles et collectives) qui peuvent mener un citoyen "ordinaire" à participer à des violences de masse, à partir des notes prises sur le mindmap et des savoirs et expériences de chacun.

L'animateur et les participants rassemblent, dans ce schéma, par thématique (exclure, légitimer et détruire) les mécanismes identifiés. L'animateur complète le travail si nécessaire.

*Support pour l'animateur: la fiche processus sur la clé usb.*



#### PHASE V : RÉFLEXION EN SOUS-GROUPES SUR LES "CONTRE-MECANISMES" (20')

L'animateur et les participants identifient quatre à cinq mécanismes (thèmes) qui intéressent le plus le groupe. L'animateur constitue ensuite un sous-groupe pour chaque thème. L'animateur veille à ce que le nombre de participants par sous-groupe soit équilibré.

Au sein de chaque sous-groupe, des rôles sont répartis entre les participants.

- **Modération:** Proposer un tour de table pour que tout le monde puisse partager ses réflexions et faciliter ensuite la discussion.
- **Prise des notes:** Ecrire en mots clés les réponses aux questions sur la feuille.
- **Timing :** Veiller à ce que le groupe réalise sa réflexion dans le temps imparti.
- **Présentation:** Présenter la réflexion d'équipe d'une façon claire et concise en plénière.

Chaque sous-groupe réfléchit à son thème à l'aide des questions suivantes :

- Expliquez ce mécanisme.
- Donnez quelques exemples concrets de ce type de mécanisme dans votre quotidien et au sein de la société.
- Quels sont les contre-mécanismes ? Quels sont les pistes pour prévenir, échapper ou résister à cet engrenage de violence ?

*Point d'attention : L'idée n'est pas de savoir ce qu'on aurait fait à la place de l'auteur de crime (on ne le saura jamais) mais de trouver des pistes pour prévenir ce type de situation au quotidien.*

#### PHASE VI : MISE EN COMMUN ET CONCLUSION (20')

Chaque sous-groupe présente le résultat de sa réflexion en plénière. L'animateur formule ensuite une conclusion à partir du brainstorming et des pistes évoquées par les participants. Il fait aussi référence à l'exercice avec les

chaises. Finalement, il montre pour conclure un extrait vidéo de 1 min. (de 4:40 à 5:50) du clip "Pourquoi est-ce important de se souvenir des crimes internationaux ?".

### GESTION DES RISQUES :

**Risque de catégorisations, préjugés et stéréotypes :** L'animateur doit être attentif à ne pas aller dans le sens de la catégorisation, présente dans le vocabulaire des auteurs de crimes. Il peut la déconstruire à travers sa façon de s'exprimer ou en faisant prendre conscience de celle-ci aux participants. Par exemple, les auteurs de crimes ont tendance à utiliser l'appellation générale "les Hutu"/ "les Tutsi". Plutôt que de reprendre cette catégorisation, l'animateur peut-être plus précis en parlant, par exemple, de "l'élite Tutsi au pouvoir", des "insurgés Hutu", des militaires "Tutsi", des "interahamwes Hutu", du "gouvernement Hutu",...

Pour ne pas alimenter les stéréotypes (Par exemple : "les Hutu ont massacré les Tutsi") c'est important de remettre en contexte et préciser de quoi et de qui on parle.

**Risque d'indifférence face au récit :** Les récits permettent d'humaniser le débat. Il est important que l'animateur soit attentif à la capacité des participants de se mettre dans la perspective des auteurs de crimes et prendre conscience de leurs motivations tout étant capable de remettre en contexte le récit.

**Risque d'adhésion face à l'écoute de propos "dérangeants" chez les jeunes en pleine construction identitaire :** Pour limiter ce risque, les récits permettent de mettre en évidence les conséquences de tels actes, ainsi que les conséquences sur les auteurs de crimes

(exclusion sociale, prison, vengeance, traumatisme psychique, etc.). Le récit rappelle également la valeur des droits humains.

### Zones sensibles :

*Auprès du public :* La diffusion de cette série auprès d'un public ayant une sensibilité particulière et/ou directe (pays d'origine, expérience de la violence,...) par rapport au thème doit être réfléchi. Il s'agit de ne pas placer le participant dans une position trop inconfortable émotionnellement, par rapport à lui-même, aux autres ou à sa famille. Il est alors possible de préparer la personne à l'écoute du récit (explications des objectifs, remise en contexte, ...) et/ou avoir une approche décalée en proposant un récit d'un autre contexte pour ne pas être trop "frontal".

*Au sein des échanges :* Il est possible qu'une discussion devienne sensible, voir tendue entre des participants (susceptibilités, débordements émotionnels, opinions contradictoires,...). L'animateur peut se sentir coincé dans un dilemme. En effet, il peut encourager la prise de parole au risque que la discussion devienne plus véhémente comme il peut modérer au risque de fermer la question et figer les prises de positions. Pour contourner ce dilemme, l'animateur peut transformer la discussion sensible en questionnement : se questionner avant de répondre systématiquement, formuler différemment les questions, réfléchir en collaboration,... Il ne s'agit pas d'avoir raison mais bien de raisonner au sens propre du terme (en considérant que le questionnement est souvent plus riche que l'affrontement de réponses).

## REFERENCE VERS LES COMPETENCES TERMINALES DE L'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE

Pour les animateurs qui aimeraient utiliser cette animation au sein de l'enseignement secondaire, ils peuvent faire de liens avec les compétences terminales de l'enseignement.

Compétences et savoirs mobilisés dans le cadre des animations, qui relèvent de différents cours de l'enseignement secondaire supérieur (cf. : cours d'histoire, de sciences sociales, de français, de religion et de morale) :

- Exercer son esprit critique ; identifier les valeurs inhérentes à un témoignage (document) audio ; analyser et synthétiser des informations, distinguer ses opinions personnelles et les données extraites des informations.
- Comprendre et intégrer les valeurs d'une société humaniste et démocratique ; voir le beau en l'homme, reconnaître le beau en soi et dans les autres, dans l'humanité.
- Développer une réflexion critique sur sa propre lecture du monde :
  - les principaux éléments constitutifs d'une situation de crise,
  - les rapports existant entre un système juridique, les droits et les devoirs, etc.
  - le caractère démocratique ou non d'un système ou d'une tendance politique (du totalitarisme, de l'autoritarisme, des relations Nord/Sud, des colonisations,...).

- S'interroger et exprimer ses représentations ; les nourrir et peut-être les transformer.
- Être capable de prendre part activement à un travail d'équipe ; apprendre à penser avec les autres et communiquer sa pensée.
- Sentir, ressentir : Se percevoir comme personne, reliée aux autres et au monde, être réceptif aux autres et au monde ; reconnaître en chacun la personne humaine.
- Penser, faire sens : Apprendre à penser, apprendre à douter, à se distancier pour réfléchir... - Apprendre à "vivre ensemble" ; à être auteur/acteur de sa vie ; capacité de trouver en soi des ressources.
- Développer une conscience citoyenne responsable ; se confronter à ce qui est et se construit autour de soi, c'est refaire le point par rapport à sa propre position et éventuellement la réajuster.
- (Re-)lier "notre monde" au "monde".

