

LE JEU DU SPECTATEUR & DE LA SPECTATRICE

Ce jeu a pour but d'amener les participant.e.s à réfléchir à ce qu'est un.e spectateur.rice. Il permet de présenter les différents « types » de spectateur.rice.s mais aussi les différents lieux où l'on est des spectateur.rice.s et d'en définir les comportements. Cet outil permet de se préparer à l'expérience de spectateur.rice et d'en définir ensemble les enjeux et les codes.

Le jeu se compose d'un lot d'images, d'un lot d'étiquettes avec des mots divisés en deux catégories : « lieux » et « comportements ». Certains mots sont présents plusieurs fois dans les étiquettes car ils peuvent correspondre à plusieurs images.

Le jeu se joue à partir de 8 ans.

Plusieurs configurations possibles !

Ces différentes configurations sont des propositions que vous pouvez adapter en fonction du niveau de votre groupe, du temps dont vous disposez, etc.

Dans chaque configuration le rôle du meneur.se de jeu est important. Le but du. de la meneur.se de jeu est de provoquer la parole des participant.e.s autour du spectacle vivant selon différentes modalités en fonction des configurations, que nous allons détailler.

MC93

Configuration n°1

Étalez les images au sol ou sur une table face aux participant.e.s. Vous pouvez également les accrocher au tableau avec des aimants, par exemple, afin que les images puissent rester mobiles. À un autre endroit de la pièce ou de la table ou du tableau installez les étiquettes de façon à ce qu'elles soient également mobiles (les participant.e.s vont être amené à les déplacer). Il vous faut les classer par catégorie:

- Les lieux : intérieur, extérieur, cinéma, théâtre, stade, rue, etc.
- Les comportements : applaudir, huer, crier, chanter, danser, manger, etc.

À tour de rôle chaque participant.e choisit une étiquette et la positionne autour de l'image à qui il·elle juge que l'étiquette correspond le mieux. Commencez d'abord par la catégorie « lieux », quand toutes les étiquettes ont été positionnées passez aux comportements.

Ainsi, une fois les étiquettes positionnées, une vraie carte mentale est créée : elle peut servir de support à une discussion autour du spectacle vivant et de la figure du spectateur menée par le·la meneur·se de jeu. Les similarités et les différences entre les images doivent permettre au meneur·se de jeu d'amener les participant.e.s à énoncer les comportements d'un·e spectateur·rice de théâtre :

- On peut : applaudir, rire, s'ennuyer au théâtre
- On ne peut pas : manger, crier, danser, sauter, etc.

Configuration n°2

Le·la meneur·se de jeu étale les images au sol ou en les accrochant sur un mur ou au tableau face aux participant.e.s. Dans un sachet opaque mélangez toutes les étiquettes. A tour de rôle chaque participant.e pioche une étiquette et la positionne autour de l'image à qui il·elle juge que l'étiquette correspond le mieux. Le·la meneur·se de jeu peut proposer à chaque participant.e d'essayer d'expliquer pourquoi il a mis telle étiquette avec telle image ce qui peut donner lieu à une discussion avec l'ensemble du groupe sur les codes de spectateur·rice·s liés aux différents lieux.

Le·la meneur·se de jeu peut poser plusieurs questions pour les aider à développer leurs intuitions :

- Est-ce qu'on se comporte de la même façon dans un stade et dans un cinéma ?
- A-t-on le droit de manger au cinéma ? Au théâtre ?
- Quand on assiste à une parade dans la rue est-ce qu'on est aussi bien installé·e·s que dans une salle de spectacle ?
- Est-ce qu'on peut sortir d'une salle de spectacle comme d'un stade pour aller aux toilettes par exemple ?

Configuration n°3

Pour cette configuration, les étiquettes ne sont pas utilisées.

Le·la meneur·se de jeu étale les images devant les participant.e.s. Demandez-leur de les décrire et de qualifier les différent.e.s spectateur·rice·s qui sont représenté.e.s (enfants, supporter·rice·s, passant.e.s dans la rue, etc.). Ensuite, demandez-leur de noter les points communs et les différences entre ces images pour les amener à discuter des différents codes et comportements appliqués aux spectateur·rice·s dans les différents lieux représentés.

Le·la meneur·se de jeu dans cette configuration oriente la conversation mais respecte les débats entre les participant.e.s.