

de la grande
magouille

FEU!

* FEU ! - Spectacle déambulatoire



POUR COMMENCER, RÉSUMONS

Feu ! est la dernière création de La Grande Magouille élaborée entre Mai 2020 et Juin 2023. La Grande Magouille est une troupe de « Théâtre-Musique » qui s'inscrit dans la tradition nomade des troupes itinérantes. Nous y reviendrons.

Feu ! est une création collective, fruit du labeur de ses douze membres. « Création collective » signifie que pour créer le spectacle, La Grande Magouille n'a pas mis en scène une seule idée sortie d'une seule tête, mais s'est inspirée du chaos des douze imaginaires qui la composent. Nous y reviendrons.

Feu ! se veut à la fois un conte merveilleux, un palpitant thriller du XXI^{ème} siècle et une fête de village. Nous y reviendrons.

Feu ! est une pièce à choix multiples, déambulatoire et in situ. Nous y reviendrons.

Feu ! finit par une fête partagée avec le public.

Feu ! se veut un moment de rencontre avec les habitant·es, et que ces rencontres soient à leur tour l'occasion de transmissions et d'apprentissages réciproques.

Feu ! se veut l'occasion de mettre en valeur les lieux où vivent ces habitant·es, qu'ils soient issus d'un glorieux patrimoine ou d'un quotidien plus modeste.

Feu ! se veut tout terrain, peut se jouer dehors/dedans, dedans/dehors.

Feu ! se veut autonome en termes de matériel lumière et de matériel son.

Feu ! se construit de matériaux de récupération et s'habille en friperie.

Feu ! se nourrit de chaque nouveau voyage.

Vous y reviendrez.

*Dis moi que le temps est doux
qu'il est comme la neige qu'il efface tout
que dans son manteau de tendre laine
sommeille la veille d'un coup de grison*

*Si lentement mon cœur se promène
sommeille la veille d'un coup de grison*

*Méfie toi de l'eau qui attend
étendu dans
un lit on dort
tandis que l'aube mord*

*Ne me dis pas qu'il faut que s'apaise
par le vent les braises
par la mer l'ardent*

Entend monter mon tintamarre



IL ÉTAIT UNE FEU !

Synopsis

Feu ! raconte l'histoire de personnages hétéroclites, habitant·s de la Communauté de commune des Trois-Buses : nous suivons Renaud le réparateur de vélo, Mrs Rose la tenancière de l'auberge, Jimmy et Didier de la radio locale, Hélène et Jean-Patrick, deux scientifiques en pleine mise au vert, Marc le randonneur, ou encore Blankett la conductrice de 205 et son ami Eddie.

Ces personnages vivent une vie tranquille, au sein d'une époque troublée par l'apparition d'étranges distorsions sonores. Quand ce petit groupe apprend l'existence du B.E.C (entreprise très discrète spéculant sur ces altérations sonores), ils décident de passer à l'acte et organisent un sabotage.

La date est choisie : l'action aura lieu le jour de la traditionnelle « Fête des Trois-Buses », un alibi de choix. Mais comment ces personnages s'organiseront-ils pour mener à bien leur action ?

Dans une construction éclatée, jouant de temporalités variées et de lieux déambulés, trois personnages complices – Lana Ractrice, Turbo-Zeph 3000 et le mystérieux Flamelin – guident le public dans ces choix.

Ce sera à lui de décider (et avant tout, de se mettre d'accord !) de l'ordre des pièces du puzzle qui s'offre à elle·x.

Pourtant, une flèche est lancée et avance vers sa cible : la fête du village, une kermesse où le public est invité à participer, concomitante à la réalisation de cette action directe.

Après la représentation, il nous restera à fêter le moment (bien moins fictionnel cette fois-ci) de notre réunion ensemble. Ces occasions que nous aimons préserver pour se raconter certaines histoires de villages, chanter des chants oubliés, ou célébrer la joie des résistances murmurées.

POURQUOI FAIRE CE FEU ! ?

Note d'intention

À cette question nous pourrions avant toute chose répondre :

pour se réchauffer, bien-sûr.

Ou pour brûler les mauvaises pensées.

Ou pour raviver la délicatesse d'être ensemble.

Ou pour y voir plus clair.

Ou tout ça à la fois.

Feu ! veut célébrer les montagnes et les campagnes, leurs granges et leurs villages, les traditions et les mémoires résistantes qui y sont rattachées.

La Grande Magouille a toujours porté un attachement aux territoires ruraux et aux dynamiques qui s'y déploient. Une grande partie de nos douze membres y ont grandi, certain·s sont revenues y vivre depuis quelques années. Nous avons connu nos premiers jeux et nos premiers émois lors de la fête du pain de Cellier, à la fête votive de Sambuc, de la truite cendrée, de la châtaigne, au carnaval de Crest ou aux feux de la Saint-Jean.

Inspirée par le souvenir de ces moments constitutifs de la vie des villages, **Feu !** raconte la préparation de la « Fête de la Buse ». On suit le quotidien de villageois·s affairés à l'organisation de cette fête (et d'une action de tout autre nature, mais ça aussi, nous y reviendrons).

Feu ! se termine par cette fête imaginaire, qui débouche à son tour sur un moment réel de convivialité où artistes et public se retrouvent autour d'un verre, discutent, et chantent ensemble.

Feu ! comme dans les films d'action, est un thriller haletant.

La Grande Magouille apprécie particulièrement le suspense des films plein d'adrénaline comme *Ocean's Eleven* ou *Mission Impossible*. Mais comment ce type de fable peut-il s'inscrire dans un milieu rural ? Et si les véritables actes héroïques résidaient entre les mains de simples habitant·s ?

A la manière de Bruno Dumont et de son *P'tit Quinquin*, ou du film *Woman at war* de Benedikt Erlingsson, nous voulons mettre en jeu comment les territoires dans lesquels nous avons grandi déploient des intrigues au suspense excitant, et comment les per-sonnes qui peuplent nos quotidiens peuvent se rendre capables d'actes importants. La vie de village de cette petite communauté, en apparence anodine, ne fait donc que cacher une action périlleuse et secrète qui s'organise dans les discrets interstices du quotidien.

Reprenant le code du thriller, nous jouons d'une temporalité éclatée, faite de retours en arrière et d'avances rapides, qui raconte par bribes le passage à l'action directe de ce petit groupe. Le spectacle se termine sur la réalisation de cette action, concomitante à la fête de village partagée avec le public.

déambulatoire :

Feu ! souhaite autant éveiller notre âme d'enfant devant l'archaïque geste du conte, que poser au Grand Monde les questions qui traversent notre quotidien.

En filigrane de la fable, nous cherchons à soulever des questions chères à notre collectif. Par exemple: quel avenir pour notre planète? quel est le rôle du genre et la place des femmes dans nos rapports sociaux? l'eau demeurera-t-elle une ressource commune? Qu'est-ce que résister? qu'appelle-t-on « ruralité »? que se passerait-il si une mésange se mettait à coasser comme un crapaud?

Évitant les discours grandiloquents, La Grande Magouille aborde ces questions existentielles par le biais du ludisme, de la poésie, du bricolage et de l'humour. Nous profitons de cette fable aux multiples couches pour évoquer nos rêves communs et nos désaccords probables.

À l'image de son processus de création, **Feu !** témoigne d'un collectif qui s'autodétermine et qui porte attention à chacun de ses membres.

Avec **Feu !** La Grande Magouille souhaite partager avec le public les difficultés et les joies qu'elle a eu de tout décider à douze. Elle relate au sein du récit l'enthousiasme et les embûches propre à toute tentative d'auto-organisation collective.

Ainsi, la fable raconte un groupe d'humains qui cherche à s'auto-organiser. Le public côtoie ces individus, dotés de leurs sensibilités propres, de leurs forces et de leurs failles. Chaque spectateur pourra se reconnaître en telle assurance, aussi bien qu'en telle maladresse.

Mais surtout, à la manière « d'un livre dont vous êtes les héros », la forme du spectacle propose au public d'agir sur sa narration. Tout au long de la fable, les spectateurs seront amenés à se mettre d'accord collectivement pour prendre des décisions importantes, agissant ainsi sur le déroulé de la pièce.

Par ces procédés, La Grande Magouille cherche à entretenir une proximité constante entre artistes et spectateurs, à brouiller les pistes entre fiction et réalité, à rendre les plus vivantes possibles les questions qui animent la compagnie.

Feu ! est donc une histoire à choix multiples, déambulatoire et in situ. Elle se joue du temps et des espaces, dans un cheminement aussi bien réel qu'imaginaire. Le tout élabore une dynamique qui invite le public à participer physiquement et mentalement à la construction du récit.

Feu ! est une pièce déambulatoire. Elle invite son public à cheminer entre les différents espaces où se déroulent la fiction. Comme on reconstitue un puzzle, la pluralité des lieux laissent apparaître autant de scènes, qui construisent la narration au fil du chemin.

Ce travail de déambulation, tout en étant au service de la fiction, nous permet également de nous amuser d'artifices théâtraux et d'esthétique variées, où les jeux musicaux (playback, enceintes dissimulées, voix off, sources multiples, détournements de matériaux sonores, musique live) tiennent une place très importante, créant des illusions qui nourrissent un univers singulier. Cette déambulation nous incite enfin à intégrer notre théâtralité aux lieux qui nous accueillent.

in situ :

La Grande Magouille a toujours eu une grande affection pour les vieilles granges regorgeant de souvenirs, les salles de fêtes municipales au pied des montagnes, les piscines extérieures désaffectées et autres terrains de basket abandonnés.

Feu ! se veut l'occasion de faire vivre magiquement ces éléments du patrimoine local, de les mettre en valeur. D'ailleurs, rien ne plaît plus à La Grande Magouille que d'intégrer à son histoire des récits propres aux lieux qu'elle investit.

Ainsi, dans chaque localité, l'espace de représentation de **Feu !** change en fonction de ce que les lieux proposent. En concertation avec les personnes qui nous accueillent, nous réinventons la déambulation de notre spectacle, et notre scénographie prend pour base les lieux réels où elle est accueillie et les matériaux qu'on y trouve.

autonome :

Feu ! voyage avec son propre matériel: la pièce est donc autonome en termes de lumière et de son. Dans une tradition des troupes itinérantes, nous œuvrons à une forme artisanale d'art aux différents effets vertueux: le public habitué des lieux peut se sentir comme chez lui dans notre histoire; en retour, les lieux qu'il a l'habitude de fréquenter sont éclairés d'un jour nouveau par notre déambulation.





FOCUS SUR LE FEU !

Déroulé du spectacle

Au début de **Feu !** le public est convié à un premier point de rendez-vous, où un panneau leur explique que le spectacle commencera uniquement lorsque le public aura pris collectivement une décision importante, donnant le top départ. Une fois ce signal donné, le spectacle s'ouvre sur la répétition d'un orchestre local, celui des 12 protagonistes qui font avancer l'intrigue, habitant-s des trois communes de la communauté de commune des Trois Buses.

La fanfare est rapidement interrompue par trois personnages complices : Turbo Zef 3000, Lana Rac-trice et Flammelin. Tout au long de la représentation, ces dernières ont le pouvoir d'agir sur le récit, de l'interrompre, d'opérer des retours en arrière et des avances rapides, s'adressant directement au public et devenant ainsi son guide tout au long la déambulation.

Lors d'une intervention de ce trio, le public est amené à décider quelle scène il souhaite à présent découvrir. S'en suit alors une série de scènes jusqu'au prochain choix à faire. C'est ainsi que de décisions en décisions, les spectat^{rices} déambulent d'un espace à l'autre.

Ainsi, lors de la première représentation du spectacle, au domaine de Montgontier en Isère (38), le public était d'abord convié devant une fenêtre. Une fois le top départ donné, le volet roulant s'ouvrait, dévoilant l'orchestre en répétition. Sous l'impulsion du trio complice, le public se rendait ensuite successivement : sur le perron de la maison, devant une grange voisine, devant une autre, dans la grande cour puis sur une petite route et, pour finir, dans un terrain de foot abandonné.

Le dernier acte, qui se veut magique et immersif, est celui de « la fête de la Buse ». Cette scène revêt un caractère particulier : elle consiste en l'organisation d'une véritable petite kermesse, inspirée par l'univers de Hayao Miyazaki, éclairée de néons et de guirlandes lumineuses. Des stands sont tenus par les différents personnages du spectacle : Didier et Jimmy animent en direct la radio Toucan Boucan, Turbo Zef 3000 mixe de la musique aux platines, Blankette et Mrs Rose proposent un chambouletout... Le public est invité à circuler librement entre les différents stands, peut participer aux jeux, échanger avec les personnages, boire des verres offerts par Flammelin. La frontière entre artistes et spectat^{rices} s'efface presque entièrement.

Si l'on tend l'oreille, le spectat^{rice} peut entendre les protagonistes s'inquiéter du retour de Renaud et du succès de l'action. Lorsque celui-ci revient, il est l'heure d'allumer un vrai feu de joie. En plongeant son regard dans les flammes, on peut imaginer l'explosion du B.E.C de St-François-les-Buses au loin. Le public est invité à se rassembler autour du feu. Là, nos douze personnages se relaient pour déclamer le traditionnel conte des trois buses, écrit il y a plus de 1300 ans.

La pièce se clôt sur un ultime chant polyphonique, dans la chaleur du brasier et dans une convivialité qui se veut simple et sensible. Les discussions peuvent se poursuivre autour d'un verre, un concert peut s'improviser, ouvert à toute musicienne de passage.

ROSETTE

bon, on t'a fait quérir pour formuler, alerter et instruire les temps à venir, parce qu'on craint les oublieux, on voudrait pas que l'histoire de nos querelles se trouve déperdue, faut que le message, y devance la postérité

DIDIEL

Pour la bonne justice, faut que le texte y tarabuste

HEDY MICHUEL

Que ça chauffe le cul des ossements des mors

réaction tutti « Ouais ! La postérité ! Le cul des ossements des mors ! »

ROSETTE

Acdonques, Maistre Jimijouasse, refait donc escouter un petit bout pour la jauge

JIMIJOASSE

*Que par là tous s'entraient fort
leur haleine mais plus encore
qu'un souci commun se trame lors
qu'on s'attentionne à tous les spores
qui se dispersent d'un grand arbre
dont les racines strillent le marbre
qui s'écoulent en veines sous nos pieds
d'éphémères êtres singuliers*

BLANQUETTE

ça casse la teste, ça casse la teste !

MARCO

Non, moi j'aime bien, ce serait comme allumer des petites chandelles pour le lointain dans le cœur

ROSETTE

Cordieu, si ça t'allume la chandelle, on est bien bonnes d'avoir un scribe à l'embauche ! Benêt !

Réaction de rire et d'invectives « corniaud ! / morue ! »

JIMIJOASSE

Bon, écoutez, si c'est pour me faire fleurir la cloche que je suis venu, je m'en repars ! J'es-crirais bien comme je l'entends, j'ai nul besoin de vos expertises en matière poétique !

Réaction tutti « Dis donc ! Oh ! »

RENALD

Dis donc, le scribe, tu vas apprendre à manger de la fouace, comme tout le monde !





ÉTENDRE FEU ! sans l'éteindre

Médiation artistique

De par l'histoire de notre Troupe et la construction collective de notre spectacle, nous sommes attachées à la notion du partage de nos différents savoirs et des diverses techniques qui composent notre groupe.

Avec **Feu !** il nous paraît donc évident de proposer aux publics qui nous accueillent la possibilité de découvrir une partie des outils qui constituent notre Troupe et font ce spectacle.

Ainsi, voici une liste de moments que nous proposons et souhaitons partager avec les spectateurs :

- Un atelier d'initiation à l'écriture du conte, car **Feu !** s'organise autour d'un conte.
- Un atelier de transmission d'un chant choral, car **Feu !** se chante à 12 a capela
- Un atelier d'invention d'une chorégraphie participative, car **Feu !** se danse collectivement.
- Un atelier de découverte des outils d'improvisation du jeu théâtral, car **Feu !** se réinvente à chaque représentation.
- Un atelier de confection de masques et de petites marionnettes, car **Feu !** se cache derrière ces artifices lors d'une fête traditionnelle.
- Un atelier de *sound-painting*, car **Feu !** est un orchestre vivant et improvisé.
- Un atelier de partage des outils d'écoute et de discussion collective, car **Feu !** est toujours à la recherche d'une organisation collective, la plus horizontale possible.

Ces ateliers partagés avec le public de notre spectacle seront à inventer et à définir plus précisément selon les envies des territoires et des organisations qui nous accueillent, et selon le temps disponible lors de cet accueil.



DIABLE, MAIS QUI DANSE DANS Feu ?!

Présentation de La Grande Magouille

La Grande Magouille est une troupe de << Théâtre-Musique >> créée en 2009 (elle s'appelait alors la Dôze Compagnie) dans les montagnes de l'Oisans, par des adolescents désirant célébrer l'été et leur amitié en créant des spectacles là où ils ont grandi. Depuis, l'âge adulte est venu, les formations ont été poursuivies, le désir est resté vivace, l'amitié a grandi, a perduré.

La Grande Magouille a créé et tourné plusieurs spectacles, majoritairement en Savoie, en Isère, dans le Rhône et plus largement dans la région Auvergne-RA. Sa précédente création, *Yvonne Princesse de Bourgogne* de Witold Gombrowicz, a été créée en 2015 dans les montagnes de l'Oisans, et a tourné jusqu'à l'été 2019 dans plus d'une vingtaine de lieux.

Ses douze membres sont musiciennes, comédiennes, circaciennes, scénographes, éclairagistes, et se sont formés dans différentes écoles publiques supérieures (ERAC-M, Comédie de Saint Étienne, CRR de Lyon, ESACT de Liège, INSAS de Bruxelles, CNSM de Paris, Oiseaux des forêts d'Ornon et de Chartreuse).

Les membres de la troupe ont toujours eu à cœur de cultiver entre elle-x une capacité d'apprentissage mutuel et une solidarité qui permettent un joyeux mélange de savoirs et d'expériences, dans le but de faire advenir des histoires qui puissent – par l'humour, la poésie et le bidouillage – soulever ce qui leur semble être des questions importantes. Plus que la seule représentation de ses spectacles, ce qui intéresse La Grande Magouille est de questionner le commun, interroger ce qui lie les vivants entre elle-x, organiser des moments qui soient l'occasion de grande convivialité, de verres renversés, de débats sans fin, de banquets partagés et de bœufs musicaux improvisés et interminables.

<< Théâtre-Musique >> signifie pour elle-x non pas un théâtre musical ou une musique théâtralisée, mais plutôt la recherche permanente d'une construction transdisciplinaire. La Grande Magouille cherche à faire dialoguer, sans hiérarchie, la musique et l'art dramatique, mais aussi et par extension: les bruits, les grimaces, les sources lumineuses, les consoles, les acrobaties, les danses, les images, les espaces... toutes les pratiques et tous les moyens qui permettent la production d'une pièce. Si bien que nous pourrions appeler ça Théâtre-Musique-Image-Cirque-Danse-Scénographie-Grimace-Bruit-Magie. Mais nous reconnaissons que cela pourrait être confusant.

La Grande Magouille travaille en étroite collaboration avec Bal de Loutre, bureau de production également issu de l'ancienne Dôze Compagnie.

Sibyl Cabello – èll – Turbo Zef 3000

B♭ // Plastique // ciel gris métal // turbo béton // explosion bitume // nocturne ardent // piratage néon // sodium

Mathias Chanon-Varreau – il – Jimmy Trémolo

Bourg d'Oisans // Copains Musique // Ukulélé manouche // Chanson // Bringue // Mécanique // Big Ukulélé Syndicate // Gigambitus

Marie Devroux – elle – Héléne Mansterfrouck

Aime jouer écrire la radio mettre en scène // Chambéry la montagne // Bruxelles // La grande Magouille // Adeline Rosenstein // Hanna El Fakir // Les Estivants // Ouverture des Hostilités

Pauline Drach – elle – Blankett

Fervente croyante du collectif // Capitaine Vivre Toute Flamme // Singe d'eau // Comédie de Reims // CRR Lyon // Féministe vigilante // MAMMOUTH Collectif // Conductrice de caravane avec les Sillonneses // Sosie d'Elijah Wood // En Apnée de M. Carasco << tout passe >>

Vincent Duchosal – il – Didier

Villaroger // SKI // Chambéry // Guitare Classique // Théâtre, Bringue // Lyon CRR // Paris Pole Sup // Jazz musique improvisée composition // Gillonnay Isère

Luca Fiorello – il – Jean Patrick Bouchafeu

Les Alpes // premier syntétiseur // diplôme de piano // ceinture orange de judo // Chambéry option théâtre // Lyon option conservatoire // Comédie de Saint-Étienne // Comédien Musicien Mise en scène

Benoit Joblot – il – Flammelin

7 ans // Trompette classique // Macrn conservatoire // classe de batterie jazz de J. Quitz CRR 8ie Paris diplômé du CNSMDP // Batterie Jazz et classe d'impro // Collectif 2035 // Paris // musiques improvisés traditionnelles et jazz

Pablo Jupin – il – Marc Barbelierre

Mans // Savoie // Lyon conservatoire comédien // ERAC-M // Contes Cataclysmes // Marseille // Judith Depaule // Mabel Octobre << Je Passe >> // collectif Ildi ! Eldi // écrivain // photographe // passe-murailles // chat de gouttière // sorbier d'altitude

Iéonce – elle – Lana Ractrice

Rodez // Toulouse CRR // Lyon CRR jeu et mise en scène // dessin et musique // effronterie et taches de vin japonais

Lucile Marianne – elle – Mrs Rose

Chartreuse // Conservatoire de Lyon // Reine du Dancefloor // Collective Les Sillonneses // Accordéon // Caravane // Apprentie couturière // Paillettes

Nathan Roumenov – il – Renaud

Castres EMAD // CRR Lyon // ERAC-M // La Grande Magouille // La Brèche // Cercle Ouvert amour de la rencontre // cinéma danse théâtre // masques et sabres

Simon Teissier – il – Michel Eddie

enfant hésite entre danseur étoile et ninja // devient danseur, << gigoteur >>, et acrobate cracheur de feu // théâtre d'impro ado // cirque jeune adulte // théâtre adulte Citadin jusqu'à 29 puis Gillonnay, Isère

NOUS ACCUEILLIR

Conditions pratiques et techniques

La Grande Magouille veut penser son économie en fonction des structures avec lesquelles elle dialogue. Appelons-nous, parlons-nous et définissons ensemble les conditions pratiques d'accueil (défraiement, logement, recette ou salaire).

ESPACES DE JEU

Notre spectacle est une création in situ, et par conséquent :

- Les espaces de jeu doivent être discutés en amont avec l'équipe accueillante. L'idéal est que quelques membres de notre équipe viennent faire **un repérage avant notre arrivée**.
- Les besoins décrits ci-dessous sont indicatifs, chaque lieu étant l'occasion d'une réinvention. Pour cela, un minimum de **trois jours d'installation** est nécessaire avant la représentation.

Notre spectacle comporte trois parties qui se matérialisent par trois espaces :

1. Un espace central de minimum 100m², devant / dans un bâtiment.
2. Des espaces extérieurs et semi-intérieurs (préau, garage, grange, véranda...) autour de l'espace 1.
3. Un autre espace extérieur (>200m²) non visible depuis les espaces 1 et 2. Il peut donc être un peu éloigné des deux premières zones (300m max).

En général, les espaces adéquats peuvent être : corps de ferme, écoles désaffectées ou non, usines, fabriques, château ou manoirs avec parkings, etc.

Un feu est allumé lors de la dernière partie. Nous avons donc besoin d'un espace adapté, choisi en bonne intelligence avec l'équipe accueillante.

CIRCULATION / VÉHICULES

3 voitures jouent dans notre spectacle. Les espaces doivent donc être accessibles en voiture, et permettre leur circulation autour du public et des espaces de jeu. La déambulation entre les espaces de jeu est coordonnée par 3 acteurs.

JAUGE

Pour le confort et la bonne déambulation des spectateurs, notre jauge maximale est fixée a priori à 100 personnes, mais cela reste à discuter en fonction des lieux.

En cas de fortes intempéries non anticipées, un repli de dernière minute est impossible, le spectacle ne peut pas jouer. Cela reste également à discuter en fonction de la configuration du lieu accueillant.

LOGES

En intérieur, à proximité du lieu de jeu (si possible <5mn à pieds) et équipé (électricité, toilettes, lavabo, miroirs, tables, chaises, portants pour les costumes).

Pour le catering, des bouteilles d'eau, café, thé et infusions, biscuits, fruits secs et frais, chocolat nous conviennent parfaitement.

CONTACTS

Règle générale

Sibyl CABELLO / 06 86 64 43 50 / sibylle.cabello@gmail.com
léonce / 07 82 00 10 03 / leonce@riseup.net
Mathias CHANON-VARREAU / 06 33 68 22 88 / mathiascv@gmail.com



