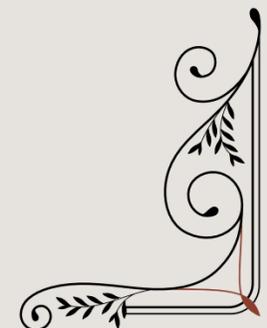


Compagnie Attractions et Phénomènes

Projet de création d'un nouveau jeu forain

CRÉATION 2023



La Compagnie

Des spectacles qui sonnent couleur forain... mais pas que !

Les artistes de ce petit collectif vous proposent des projets inscrits dans la tradition des arts forains et autres arts de rue.

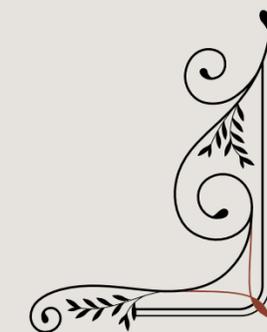
Forts de diverses expériences en solo ou en compagnie :

Calou La Gouaille, Cirque Éclair, Cie Cramoisie, Les Frères Peuneu, Cie La Lessiveuse...

trois comédiens (Pascal, Patrice et Bertrand) se sont rassemblés en 2012 autour d'une envie commune : remettre au goût du jour un ancien jeu de foire.

Pascal et Bertrand travaillaient déjà ensemble sur un **spectacle d'entresort en caravane** présentant des faux phénomènes de foire absurdes.

Patrice et Bertrand avaient pendant plusieurs années joué ensemble autour d'un autre **jeu forain : Eul Cass'Bouteï**, porté par la **Cie La Lessiveuse**.



La Compagnie (suite...)

Ils s'étaient **tous les trois rencontrés à la fin des années 1990** au sein de l'école de cirque Le Cirque Éclair à Bordeaux et avaient déjà partagé la scène ou la rue pour des expériences artistiques ponctuelles. C'est donc assez naturellement qu'ils sont se retrouvés sur ce nouveau projet : Le Gran'Rail est né.

Après deux années à expérimenter cette attraction foraine **entre 2012 et 2014** (premières dates girondines, recherche définitive des costumes et du décor, approbation du nom du jeu), ils arrivent enfin à fixer les choses et partent sur les routes d'ici et d'ailleurs **à partir de 2015**.

Le succès du jeu est au rendez-vous.

Une remplaçante, Marsiane, intègre le collectif. Plusieurs saisons se succèdent avec des dates sur des événements divers et variés (**entre 25 et 30 dates chaque année**). Jusqu'à ce que Riton décide de prendre sa retraite. Il nous offrira une dernière tournée en sa compagnie en 2022.

Le jeu prendra alors aussi sa retraite. C'est l'occasion de se projeter et de concrétiser de nouvelles envies d'attraction. Ce sera la 4ème création de la compagnie (après **La Carlot, Le Gran'Rail et Bill Bloquet**).



Par ci par là...

Voilà quelques lieux où **la Cie Attractions et Phénomènes** a **déposé ses valises** depuis plusieurs années :

Dans des festivals de rue :

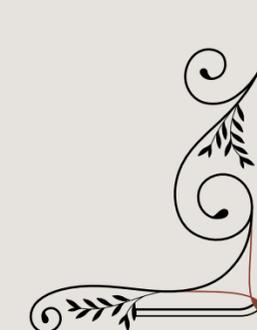
Fest'arts à Libourne, Les Accroches-Coeurs à Angers, Les Esclaffades à Saint Helen, Malices et Merveilles à Beauvais, La Fête des tulipes à Saint Denis, La Fête des Petits Pois à Clamart, Jours Heureux à Anglet, Festirues à Morcenx, Les Zaccros d'ma Rue à Nevers, La Rue est à Amiens, Les Arts Mêlés à Eysines, Les Fondus du Macadam à Thonon les Bains...

Dans des festivals de musique :

Garorock à Marmande, Cabaret Vert à Charleville Mézières, Musik à pile à Saint Denis de Pile, Les Fifres de Garonne à Saint Pierre d'Aurillac, Abracadasons à Duras, Les Vers Solidaires à Coucy le Château...

Et aussi dans diverses fêtes :

Fête de la Mer au Croisic, Fête du Terroir au Bugue, Fête de la Musique à Biganos, Fête de la Morue à Bègles...





Les Envies



Notre envie est la même que pour les précédents jeux forains que nous avons pu exploiter jusque là : **un principe de jeu et des règles aussi simples que possible** pour que cela soit accessible à tous types de public. Le jeu doit rester un support à partir duquel les comédiens jouent et s'amuse avec le public. **Travailler avec une forme simple pour développer le fond, le propos.**

Pour le jeu (*activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir*, définition Dictionnaire Larousse) :

Nos expériences passées reposaient sur **l'adaptation de vieux jeux de foire remis au goût du jour**. Nous souhaitons continuer à explorer l'univers des jeux forains mais cette fois en inventant un jeu de toute pièce. Enfin, peut-être, vu qu'on ne connaît pas et qu'on ne connaîtra jamais tous les jeux forain. On espère en tous cas que celui-ci saura se montrer original.

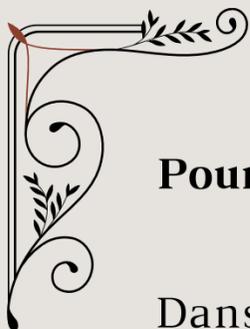
À travers nos diverses expériences foraines, nous avons toujours eu à cœur pour le public comme pour nous, de passer un **moment convivial et chaleureux**.

Nous souhaitons créer une attraction populaire, accessible à tous les publics : jeune, senior, homme, femme, handicapé...
Où la différence ne compte pas et où **tout le monde a droit à sa chance**.

L'idée est de partager un instant agréable, sans enjeu, empli de joie et de bonne humeur.

Le tout dans une **ambiance pleine d'humour**. Car la compagnie travaille depuis toujours dans des **univers burlesques**.





Pour l'esthétique :

Dans ses différentes créations, **la compagnie a toujours fait le choix d'une esthétique un peu désuète, un peu vieillotte.**

Pour nos attractions, nous sommes très attachés à la **foire à l'ancienne** : phénomènes de foire et costumes surannés pour La Carlot, vieux jeu des années 1900-1920 pour Le Gran'Rail. Un **attachement au passé** non par nostalgie mais plutôt **comme un hommage.**

Une continuité dans la tradition des fêtes foraines à l'ancienne et de leur univers empreint de liberté, d'excès et de rêverie.



Pour l'ambiance (*contexte de gaieté, d'entrain ou de désordre, définition Dictionnaire Larousse*) :

Pour ce nouveau jeu, nous comptons poursuivre notre route **sur le chemin de la culture populaire.**

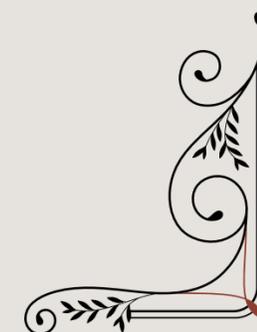
Et permettre au public, grâce à ce jeu de foire, de se défouler, de s'évader, de s'émerveiller ou de s'encanailler...

Des expériences foraines que nous avons menées jusque là, est ressortie une réalité des fêtes d'autrefois : fête populaire certes mais surtout **lieu de rencontre des différentes classes sociales**, lieu de divertissements variés où le public vient chercher des amusements simples et des émotions rares dans un univers onirique et insolite où **l'excès, la débauche et le trucage sont tolérés.**

Ce n'est pas le plus grand chapiteau du monde que l'on vous promet, mais une intimité qui garantit encore plus de charme à cette rencontre où public et artistes entrent en symbiose durant deux heures de spectacle.

L'expression théâtrale est le noyau fédérateur de nos projets et le spectacle se fond dans le public et invite celui-ci à devenir acteur.

"Il est de jeux où mieux vaut être heureux qu'habile", proverbe français 18ème

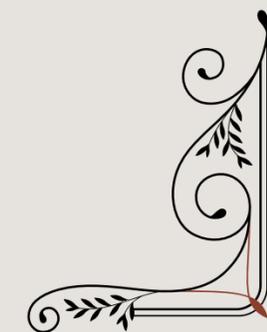


Les Idées

AUJOURD'HUI

La forme définitive du nouveau jeu de notre compagnie n'est pas complètement déterminée. S'offrent à nous deux options parmi lesquelles il faudra bien choisir évidemment mais l'idée de fond reste la même : créer **un jeu qui se jouera avec une partie du corps généralement non utilisée dans une attraction foraine : les fesses/ l'arrière-train/ le derrière/ le cul...**

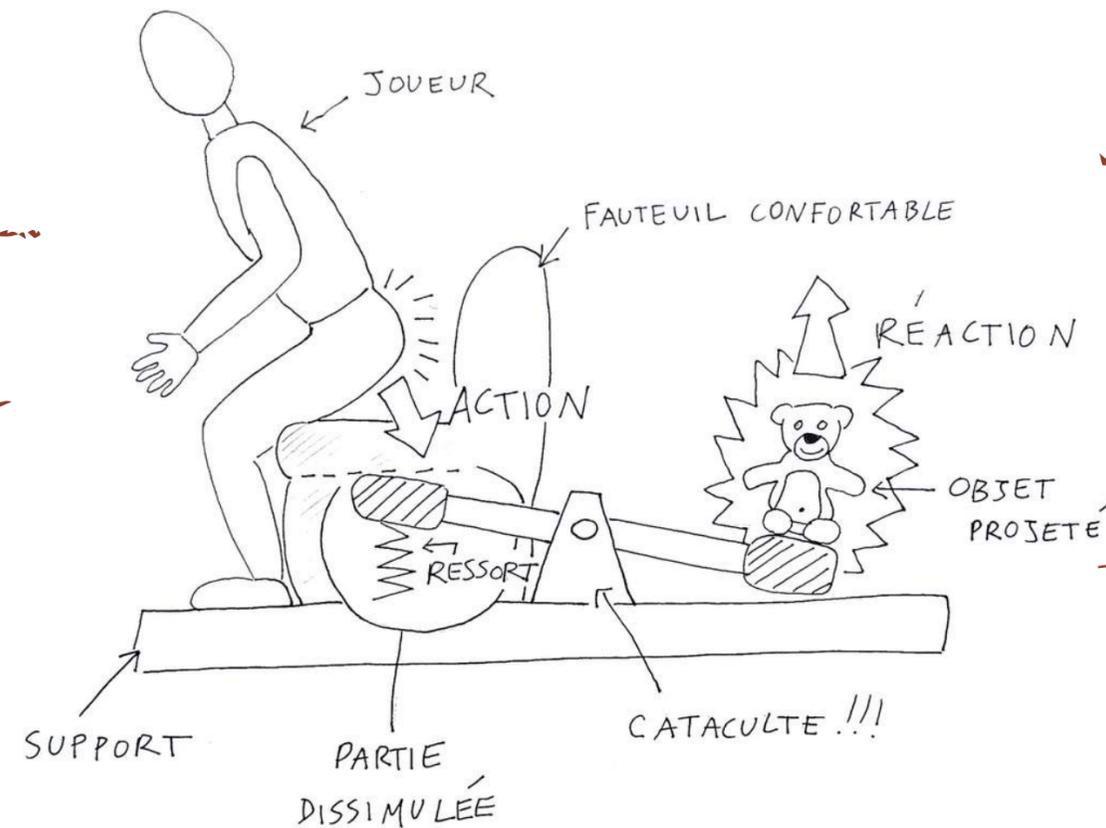
Et oui, c'est étonnant mais c'est ce qui pourrait donner une certaine originalité à ce jeu. Car traditionnellement dans les jeux de foire, on utilise ses mains ou ses pieds pour les jeux d'adresse ou sa tête pour les jeux de réflexion et de hasard. Mais à part pour s'asseoir dans un manège, on utilise rarement ses fesses. D'ailleurs même dans la vie de tous les jours, cette partie du corps sert essentiellement à ça : s'asseoir !



« La Cataculte »

LA PREMIÈRE OPTION : UN JEU DE LANCER À PROPULSION FESSIÈRE AVEC PROJECTION D'OBJETS NON CONTONDANTS. POUR UN OU DEUX JOUEURS.

Un fauteuil,
une catapulte,
une paire de fesses,
c'est la Cataculte!

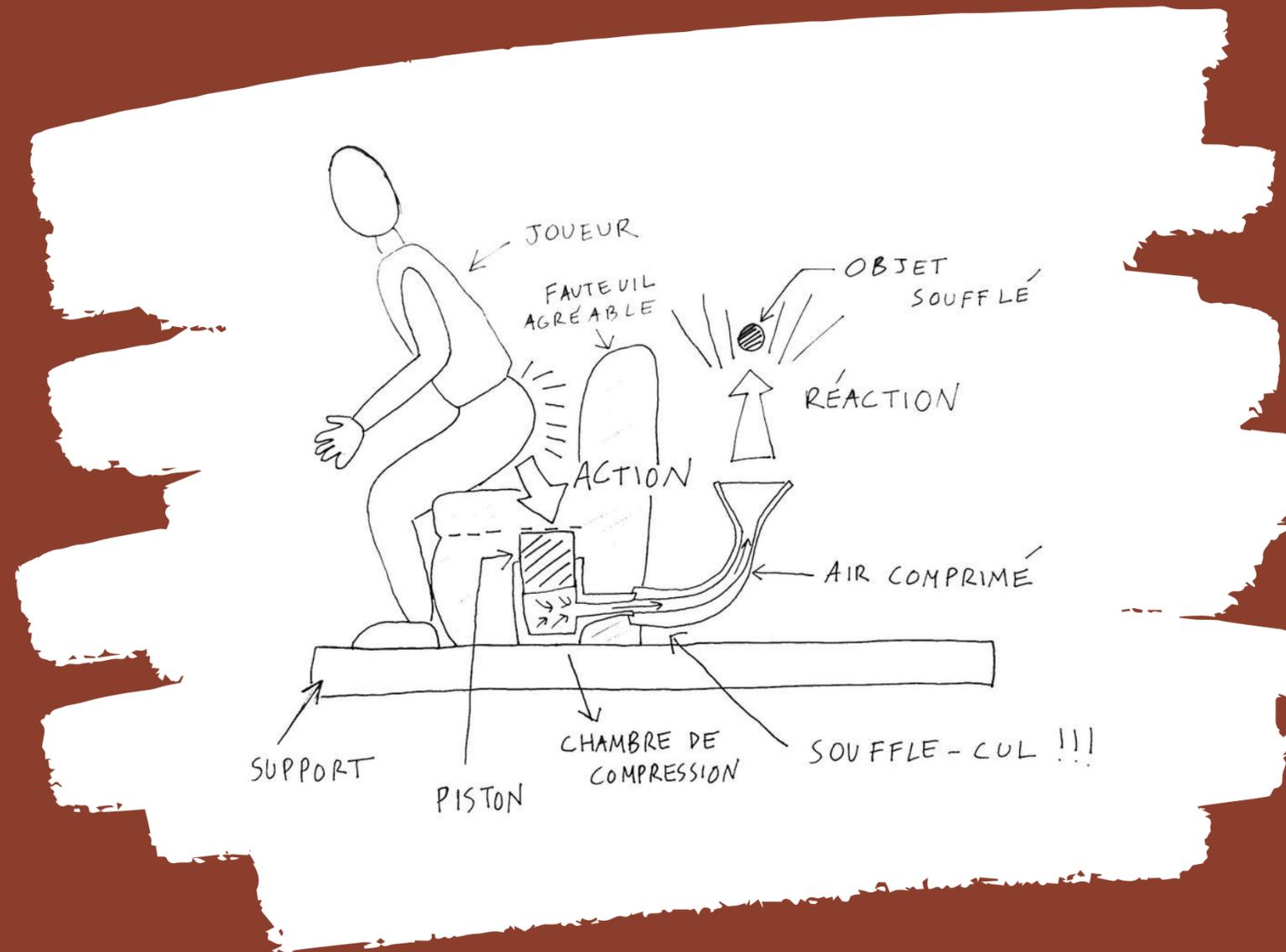


Croquis provisoires qui vont évoluer au fur et à mesure des tests du jeu

« Le Souffle-Cul »

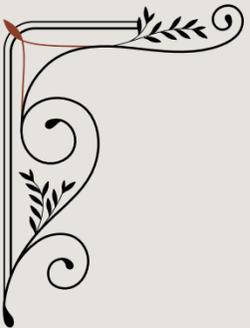
LA DEUXIÈME OPTION : LE PRINCIPE SERAIT QUASI LE MÊME...
L'OBJET EST SOUFFLÉ AU LIEU D'ÊTRE PROJÉTÉ

Un fauteuil,
un système de soufflet,
un cul,
c'est le Souffle-Cul!



Vous l'aurez compris nous ne sommes pas dessinateurs...





Cadre de jeu



Le principe : un joueur s'assoit sur le fauteuil avec plus ou moins d'élan mais sans se faire mal.

Il projette ainsi un objet (balle ? confetti ? peluche ? œuf de poule industriel ?) qui décolle dans son dos et qu'un autre joueur doit rattraper !

La simplicité avant tout ! Pas besoin d'être costaud, malin, intelligent, rusé, orgueilleux ou quoi ce soit !

Être soit même, c'est ce qui prime pour nous. Chacun vient participer (d'ailleurs ne dit-on pas que l'essentiel c'est de participer!) tel qu'il est avec ce qui fait de lui sa différence et on passe un moment agréable ensemble.

Le boniment ou comment s'adresser au public pour vanter notre jeu et lui donner envie d'y jouer.

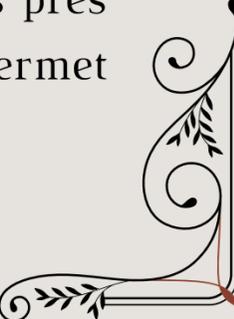
Toujours au cœur de nos attractions, le langage, la gouaille, la rameute, le boniment seront à nouveau un vrai parti pris dans ce projet. Pour continuer à évoluer au plus près de la culture populaire, nous envisageons d'utiliser un langage familier, de se servir d'expressions populaires notamment autour des termes liés à notre attraction : les fesses, le cul, le derrière... mais aussi le jeu !

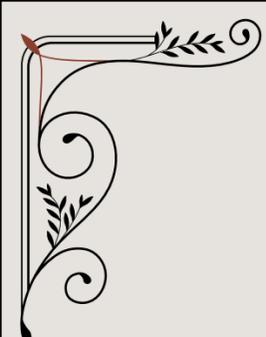
Et oui, tout le monde ou presque connaît les expressions : « **avoir le cul entre deux chaises** », « **être comme cul et chemise** », « **faire cul sec** », « **coûter la peau des fesses** », « **jeu de main jeu de vilain** », « **tirer son épingle du jeu** », « **le jeu n'en vaut pas la chandelle** »...

Il en existe une multitude d'autres et nous voudrions jouer avec celles-ci pour accompagner les joueurs qui tenteront leur chance à notre jeu.

L'objectif sera d'utiliser ce **langage familier** et ces expressions **sans tomber dans le vulgaire** et sans être non plus salace. Un vrai défi !

Nous ferons également usage du **tutoiement** que nous avons pour habitude d'utiliser pour ce genre de forme. Il nous permet d'être au plus près des personnes qui viennent jouer ou qui regardent, en effaçant toute notion de hiérarchie entre l'artiste et le public. Ce tutoiement nous permet d'accepter tout le monde quelque soit son milieu social, ses origines ou ses différences.





Les Bonimenteurs

**MOUSTACHU UN JOUR
MOUSTACHU TOUJOURS**



Bertrand MAZERE

alias Bert La Paluche
45 ans, 178 cm, 84 kg,
moustache à la Zappa



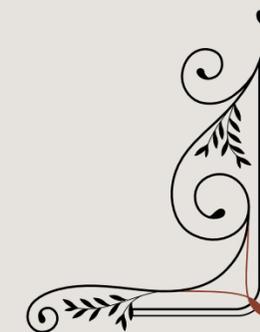
Patrice VERGNE

alias Pat Ferraille
47 ans, 180 cm, 64 kg,
moustache fer à cheval



Mathieu ARGUDO

alias Le Matou
40 ans, 178 cm, 63, 5 kg,
demi-barbe



Aspects techniques



LES PRÉVISIONS

Attraction foraine tout public

Espace scénique : 8m de diamètre

Uniquement en extérieur, sur sol plat, tout type de revêtement

Pas de branchement électrique

Durée : 2 ou 3 sessions d'une heure par jour

Trois comédiens

Pour la technique, nous avons l'intention de pérenniser notre travail sur l'autonomie de nos projets : **autonomie humaine** (aucun besoin en technicien ou bénévole pour monter ou démonter l'installation), **autonomie énergétique** (pas de branchement électrique) et **réduction des achats de matières premières neuves** (circuit de recyclage et matériel d'occasion).

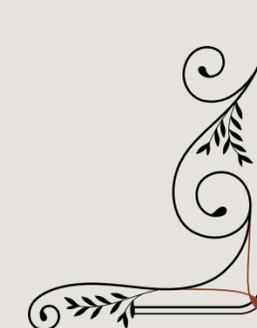
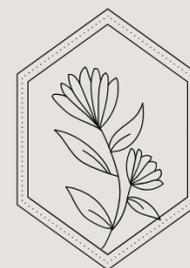


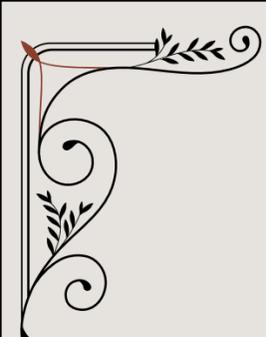
Les Étapes de création

(test jeu, construction jeu, écriture, costume et décor)

Plusieurs étapes de création sont donc prévues pour arriver à nos fins :

- les **tests** autour du jeu afin de faire un choix sur la forme définitive de celui-ci (**entre le printemps et l'été 2022**)
- la **construction** de la forme ainsi validée et du décor : **octobre/décembre 2022**
- les costumes
- l'**écriture des personnages** et le travail de bonimenteur : **janvier/mars 2023**
- les **premières expériences publiques** : **avril 2023**
- les **premières représentations** : **printemps/été 2023**





Contact

Artistique et diffusion :
Bertrand Mazère
06.11.76.48.04
bertrandmazere@gmail.com

Production :
Association Jonglargonne
Yann Le Norcy
06.58.82.86.42
contact@jonglargonne.org

"Ce que l'art est tout d'abord, et ce qu'il demeure avant tout, est un jeu." (Georges Bataille)

