

LA CIE LA MACHINE PRÉSENTE



# LA KERMESSE

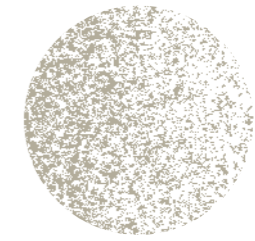
ATTRACTIONS INFLAMMABLES  
PIERRE DE MECQUENEM



*sommaire*

2	<b>PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU PROJET</b>
4	<b>LE DÉCASSEROLEUR</b>
5	<b>L'ÉCRASEUR</b>
6	<b>LE BRÛLE CHANDELLE</b>
7	<b>LE PIQUE-ASSIETTE</b>
8	<b>LA PÊCHE À LA FLAMME</b>
9	<b>LA CATAPULTE</b>
10	<b>LE CHOCOLEUR</b>
11	<b>LE FER DE LANCE</b>
12	<b>IMAGES</b>
22	<b>NOTES DE PRODUCTION</b>
	<b>UNE INVITATION À PARTICIPER</b>
23	<b>INFORMATIONS TECHNIQUES – L'ÉQUIPE</b>
24	<b>PARTENAIRES – LA MACHINE</b>

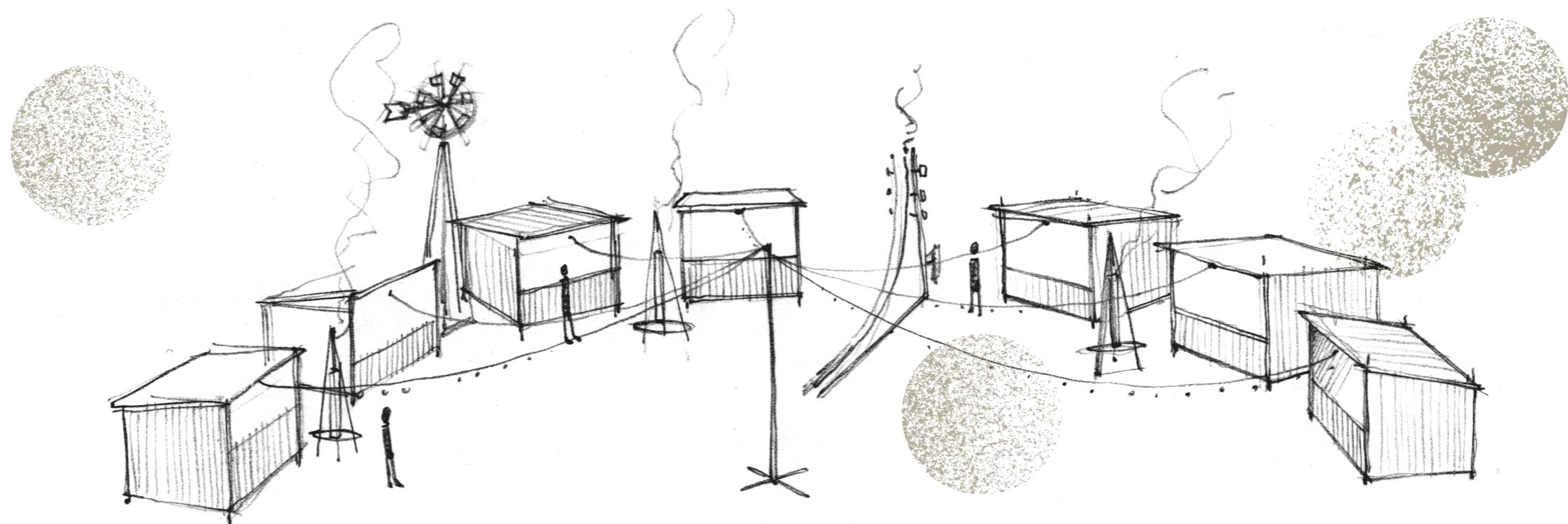
# JOUONS AVEC LE FEU



Il y a les fêtes foraines qui vous retournent l'estomac et il y a celles qui le flattent.

*La Kermesse* est une installation d'attractions insolites qui s'inscrit résolument dans la tradition des arts forains mais en détourne les codes avec malice. Chaque stand allie humour et ingéniosité, appétit et dextérité: les spectateurs

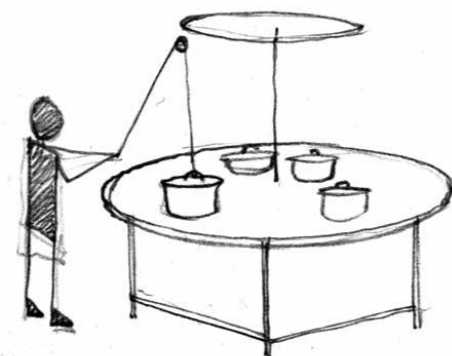
pourront se délecter de friandises sucrées et salées tout en enflammant papiers flash et autres objets atypiques. Conjuguer pyrotechnie et gourmandise? C'est la promesse tenue par ces machines ludiques et festives créées par Pierre de Mecquenem.





## LE DÉCASSEROLEUR

Un tir aux dés détermine la casserole dont vous devez soulever le couvercle. A l'intérieur, une surprise à manger vous attend. Mais est-ce vraiment celle que vous croyez ?

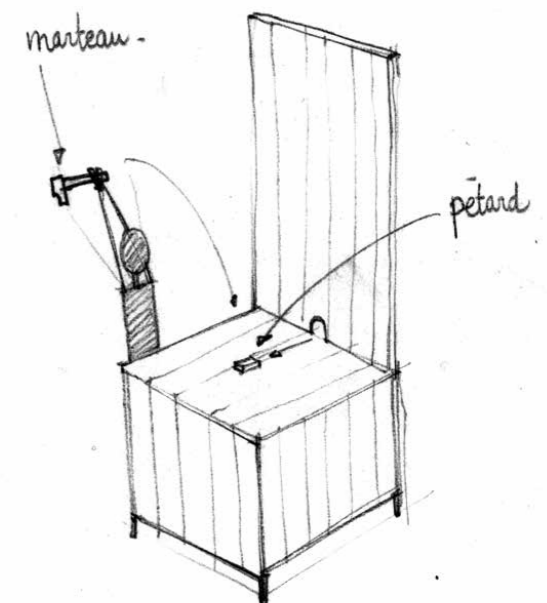


- LE DÉCASSEROLEUR -



## L'ÉCRASEUR

Une enclume, un maillet, une boîte à pétard et le tour est joué ? C'est sans compter sur la malice du manipulateur qui pourrait bien s'en mêler... Ayez le réflexe, écrasez !

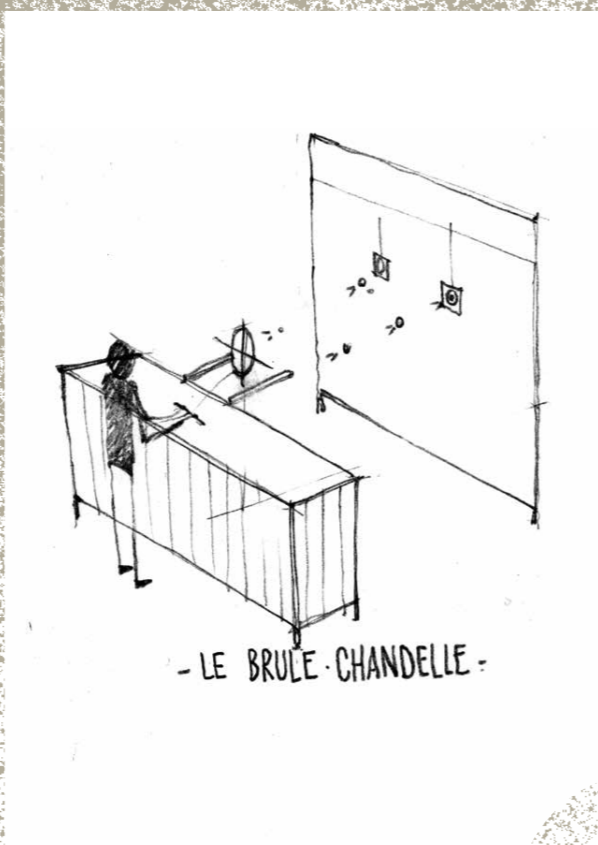


- L'ÉCRASEUR -



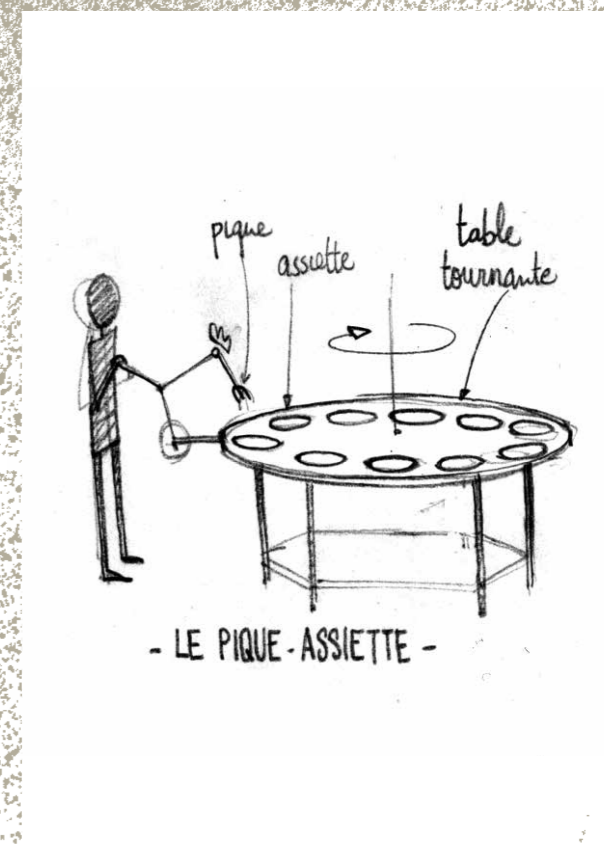
## LE BRÛLE CHANDELLE

Visez juste ! Le rendez-vous des fines gâchettes... Oubliez la traditionnelle carabine, c'est avec un canon à étincelles qu'il vous faudra toucher les petits papiers. Mais qui sera le plus habile, le viseur ou la cible ? Jeu d'adresse et de précision tout à fait aléatoire !



## LE PIQUE-ASSIETTE

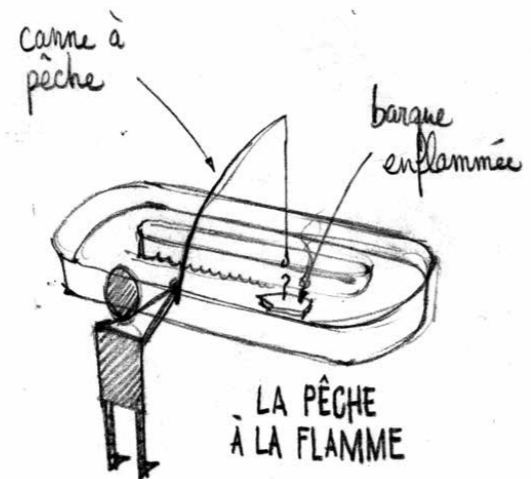
L'art de bien se tenir à table, où jouer des coudes ne sert à rien... Le plateau tourne, il suffit de piquer votre bec au bon moment pour vous délecter d'une friandise ou d'une surprise.





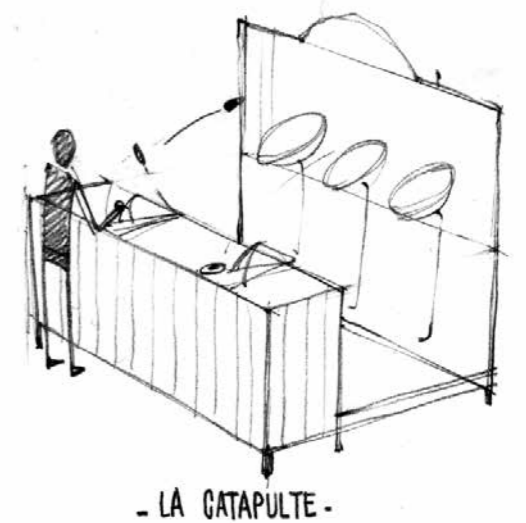
## LA PÊCHE À LA FLAMME

Les canards en plastique d'antan ont laissé place à de petits bateaux incandescents. Grâce aux cannes à pêche ignifugées, saurez-vous saisir leur flamme ?



## LA CATAPULTE

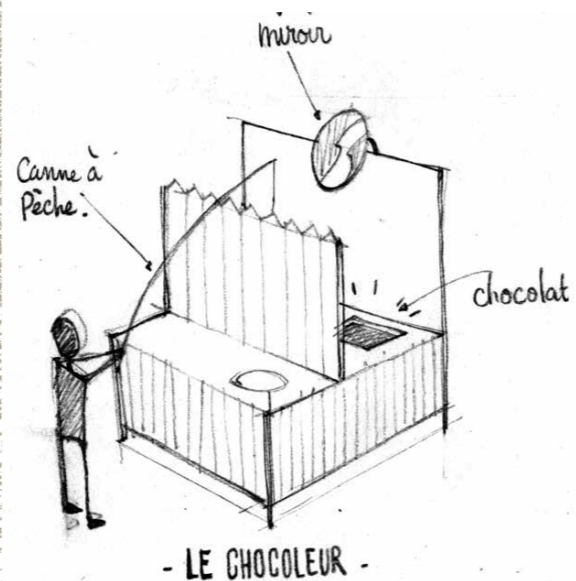
Vous êtes saisis de pulsions pyromanes ? La Catapulte vous attend et vous soulage, à condition d'être concentré. Garantie sans sapeurs-pompiers.





## LE CHOCOLEUR

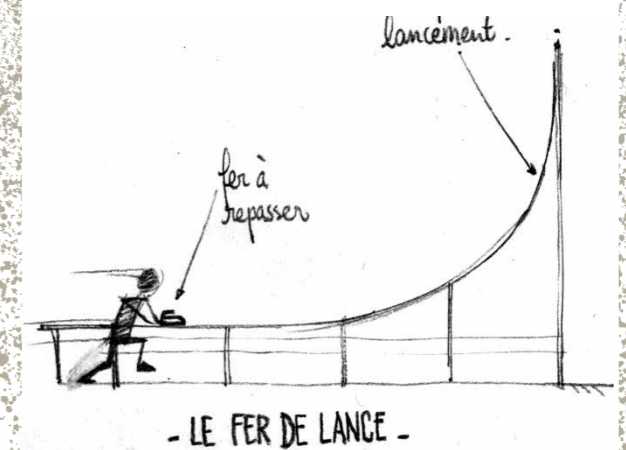
Réservé aux as de la pêche amateurs de chocolat fin. Pour les fondus de cacao, voici une pêche à la ligne savoureuse, où il s'agit de plonger une gourmandise dans du chocolat chaud.



## LE FER DE LANCE

Un fer à repasser lancé sur un rail déclenche des flammes selon les performances du lanceur. Plus c'est haut, plus c'est beau !

Jeu de force et surtout d'humour où les grands et les moins grands se dépenseront pour faire jaillir les flammes et enflammer les foules.



*Et déjà la gaufre était dans mon tablier, plus  
chaude aux doigts qu'aux lèvres. Alors oui, je  
mangeais du feu, je mangeais son or, son odeur  
et jusqu'à son péttillement tandis que la gaufre  
brûlante craquait sous mes dents. [...] {Le feu} ne  
se borne pas à cuire, il croustille. Il dore la galette.  
Il matérialise la fête des hommes.*

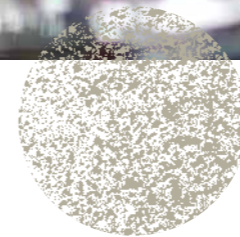
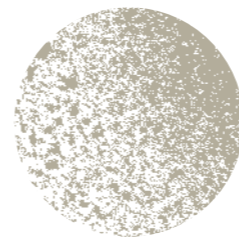
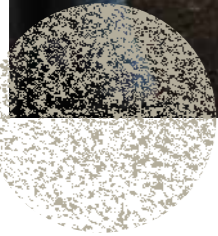
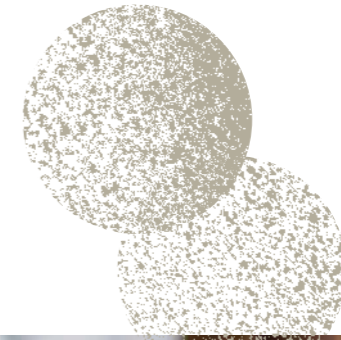
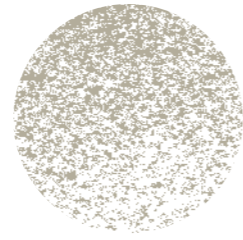
**- GASTON BACHELARD**

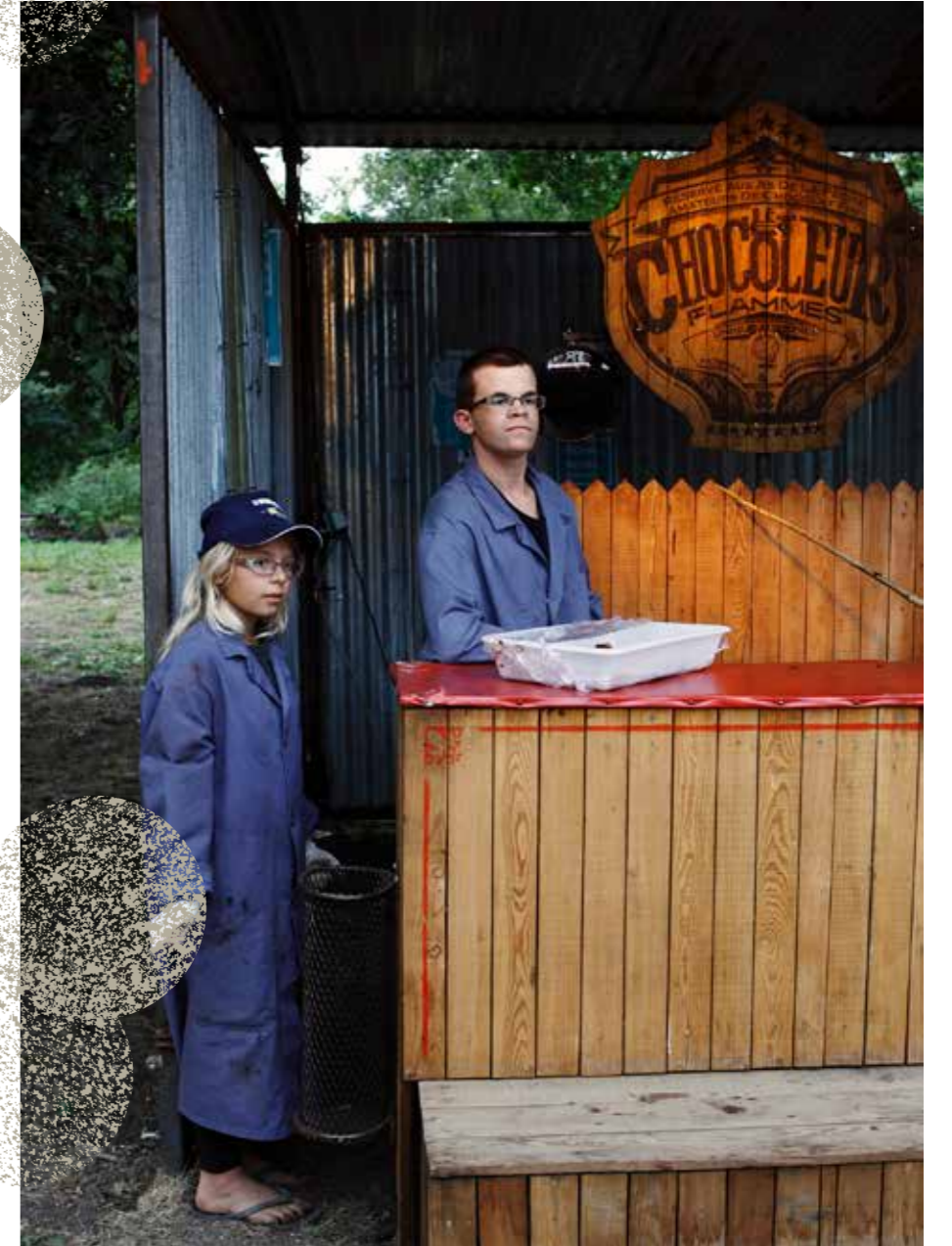












## NOTES DE PRODUCTION

Les stands de jeux sont installés dans des cabanes en tôle positionnées en arc de cercle autour d'un mât central, et illuminés par la lueur chaleureuse de braseros et de guirlandes de guinguette. Ils sont animés par des manipulateurs qui accompagnent le public dans la découverte de ces mécanismes ludiques. La plupart d'entre eux sont accessibles à tout public (dès 5 ans).

## UNE INVITATION À PARTICIPER

*La Kermesse* est avant tout un moment de convivialité, une invitation à rencontrer l'autre et à s'amuser ensemble autour du feu et de la gourmandise. Pour enflammer cette fête foraine décalée, une équipe de 8 à 10 artistes machinistes et pyrotechniciens de La Machine convie une douzaine de volontaires à participer au projet.

La veille du spectacle, une première rencontre entre l'équipe artistique et les habitants est l'occasion d'échanger autour de *La Kermesse* et du rôle de chacun lors du spectacle, avec un temps de sensibilisation au fonctionnement des stands de jeux, de l'accueil et de l'encadrement du public. Cela permet également de construire une complicité avec l'organisateur dont le soutien est primordial pour la réussite du projet.

La notion de partage est au cœur de cette création, permettant à la fois aux volontaires de s'impliquer dans le spectacle et aux artistes de transmettre leur savoir-faire, pour vivre ensemble un moment chaleureux.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

- Présentation de la forme artistique : attractions foraines pour petits et grands lors d'une kermesse enflammée
- Positionnement du public : participation aux jeux dans l'espace de la Kermesse
- Moment du spectacle : diurne et nocturne
- Durée : 1 jour minimum, plusieurs sets de 1h30 / 2h par jour
- Jauge : de 20 à 3 000 personnes
- Lieu idéal : un espace plat de 1 200 m<sup>2</sup> minimum (40m x 30m)
- Besoins techniques : chariot élévateur, loges, espace destockage pour la pyrotechnie. Voir fiche technique
- Temps de montage : 2 jours
- Temps de démontage : 1 journée
- Structure : 8 cabanes de 3mx3m accueillant les 8 jeux
- 1 moment de rencontre avec les bénévoles avant lespectacle
- Équipe artistique : 10 à 12 artistes et 12 volontaires
- Hébergements : 5 à 6 nuitées
- Repas : une 100aine de repas
- Voyage de l'équipe : 10 à 12 artistes depuis Tournefeuille
- Transport matériel : 1 semi-remorque au départ de Tournefeuille (31)

## L'ÉQUIPE

Direction artistique : Pierre de Mecquenem  
Musique : Yann Servoz  
Diffusion et production : Paul Amiet

Et une équipe de 10 artistes machinistes, 12 acteurs-volontaires

Photos : Jordi Bover  
Création graphique : Jean-Marc Saint-Paul

**LA KERMESSE**, spectacle de Pierre de Mecquenem / Cie La Machine, coproduit par le Channel, scène nationale de Calais.

La compagnie La Machine est conventionnée par l'Etat - la Direction Régionale des Affaires Culturelles des Pays de la Loire et par la Région des Pays de la Loire.

**LA MACHINE** est une compagnie de théâtre de rue née en 1999 et dirigée par François Delarozier. Elle est née de la collaboration d'artistes, techniciens et décorateurs autour de la construction d'objets de spectacles atypiques. La compagnie La Machine s'est dotée de deux ateliers à Nantes et à Tournefeuille.

La Machine développe aujourd'hui de nombreux projets dans le domaine de l'aménagement urbain : *Le Grand Éléphant des Machines* de l'île à Nantes, *Le Carrousel des Mondes Marins*, *Les Animaux de la Place* à La Roche-sur-Yon, *Le Manège Carré Sénart*, *Le Gardien du Temple* à la Halle de la Machine de Toulouse, *Le Dragon de Calais* à la Compagnie du Dragon à Calais... La Machine crée aussi des spectacles de rue : *Long Ma Jing Shen* - *L'Esprit du Cheval Dragon*, *L'Expédition Végétale*, *Le Dîner des Petites Mécaniques*, *Les Mécaniques Savantes*, *La Kermesse*, *La Symphonie Mécanique*, *Incandescences*, *Le Grand Répertoire des Machines*, *Pyromènes...*





## COMPAGNIE LA MACHINE – PIERRE DE MECQUENEM

Diffusion et production : Paul Amiet

Tél : +33(0)6 26 49 29 34

Email : paul.amiet@lamachine.fr

Vidéo du spectacle sur [www.vimeo.com/pierredemecquenem](http://www.vimeo.com/pierredemecquenem)

Direction artistique : Pierre de Mecquenem

Compagnie La Machine  
Nantes (siège social) – Tournefeuille  
L'Usine – ZI Pahin  
6 impasse Marcel Paul  
31170 Tournefeuille  
Tél : +33 (0)5 61 06 66 26  
[www.lamachine.fr](http://www.lamachine.fr)



Licence entrepreneur  
du spectacle n° 2-106 54 60  
SIRET : 421 636 697 00037 | siège social  
SIRET : 421 636 697 00045 | Tournefeuille

