

A photograph of a courtyard at night. The courtyard is surrounded by a building with a series of arches. A red wooden structure, possibly a stage or a set, is in the center. A ladder is leaning against it. Small white papers or cards are falling from the structure. The scene is lit with warm yellow light from the arches and a bright spot on the ground.

**LA GRANDE TOURNEE**  
DROGUERIE MODERNE THEATRE



## LA S.R.E.P., LE RETOUR

### HISTORIQUE DU SPECTACLE

En 1999, la Droguerie Moderne Théâtre voit le jour, et crée « la SREP et ses facteurs », spectacle fondateur de la compagnie, qui porte déjà en lui tout ce qui caractérisera les productions suivantes : une implication active et intelligente du public, une volonté de tisser des liens, une révolution joyeuse, un humour tendre et poétique. La SREP tournera avec succès dans de nombreux festivals de France et d'ailleurs (Chalon, Aurillac, Ramonville, Sotteville-les-Rouen, Pernes-les-Fontaines, l'Arpenteur...)

16 ans plus tard, le Musée Savoisien de Chambéry commande à la compagnie une création autour de son fonds de cartes postales anciennes. C'est l'occasion pour les facteurs de la SREP de reprendre du service, de s'offrir de nouveaux bureaux, et de revisiter cette question plus que jamais actuelle : comment assouvir notre soif de communiquer ?





## JUSQU' AU BOUT DU MONDE

### THEMATIQUE DE LA GRANDE TOURNEE



#### Le destin d'une carte postale, c'est de voyager.

Elle relie la main d'un expéditeur et les yeux d'un destinataire.

A l'heure du numérique, ce petit bout de carton de dix centimètres par quinze est un des derniers liens palpables entre deux êtres humains vivant à des milliers de kilomètres de distance.

Dans notre fiction, les cartes postales sont vivantes. Au recto, elles portent un petit morceau de vie, un centième de seconde volé ici où là à la nature, à une rue, à un travailleur, à un passant. Au verso, quelqu'un d'un autre lieu, d'une autre époque, s'est emparé de ce morceau de vie et y a posé son empreinte.

Les cartes postales sont des migrantes, des exilées, cherchant un point de chute où elles pourront enfin raconter leur histoire, et en faire naître d'autres.

La Grande Tournée prétend relier le Bout du Monde (nous) à l'Autre Bout du Monde (l'étranger, l'inconnu, l'autre). Et nous fait finalement douter de là où nous sommes : à quel Bout du Monde vivons-nous ? Combien le Monde a-t-il de Bouts ?

Ecrire pour s'ouvrir aux autres, pour dire « j'existe », pour dire « tu existes », pour dire « nous habitons ensemble ».



## LES BUREAUX FANTASTIQUES

### PRINCIPE DE JEU

La Grande Tournée est un entre-sort permanent et à grande échelle.

Les spectateurs-usagers circulent librement d'un poste à l'autre, observent les facteurs au travail, et leur prêtent main-forte quand ils le désirent.

La machinerie tourne sans relâche. Les cartes postales sont analysées, classées, rédigées, préparées pour le grand voyage, et expédiées à l'Autre Bout du Monde par voie aérocyclopostale. La tâche est immense, insurmontable même, mais peu importe : des annonces encourageantes arrivant des quatre coins du monde laissent à penser que leur modeste travail porte ses fruits, petit à petit.

Chaque mot qui arrive est une victoire contre la peur et l'indifférence.





## POSTE 1

## LE REFUGE POUR CARTES ERRANTES

C'est là que le facteur Timbré accueille les cartes en transit. Ici, chacune d'elle est enfin considérée. Le vieux facteur sait les écouter, il sait ce dont chacune d'elle a besoin pour pouvoir continuer d'avancer. Il connaît leur histoire, jusqu'aux plus infimes détails de leur verso.



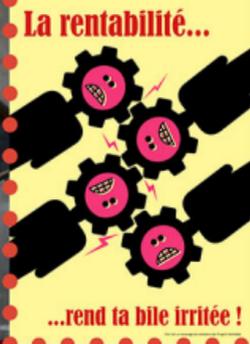
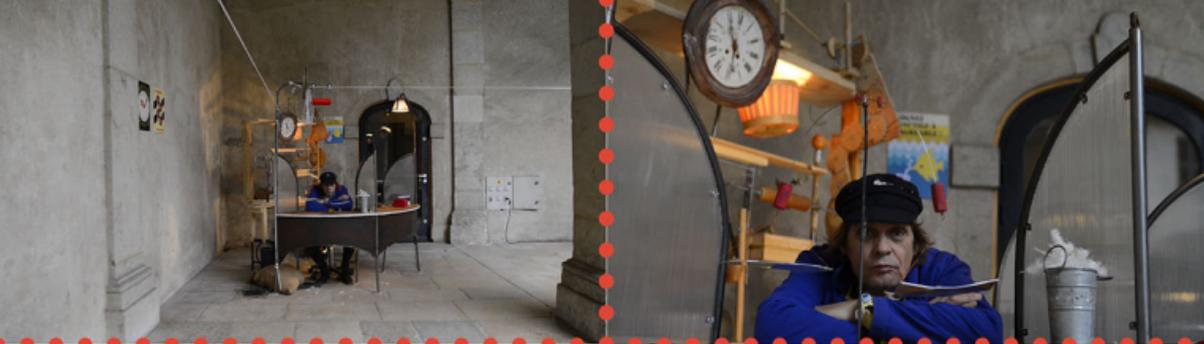


## POSTE 2

## LA CHAMBRE D'ECRITURE

La Chambre d'écriture n'a de raison d'être que si le spectateur-usager l'utilise. Entouré des bons soins de la factice Express, dans la douce torpeur d'un voyage immobile, celui-ci peut laisser aller sa pensée, et les mots se déposent alors au verso des cartes postales.





### POSTE 3

### LE BUREAU DES POSSIBILITES

On ne laisse pas partir une carte postale vers l'Autre Bout du Monde sans s'assurer qu'elle en est capable. Et c'est là qu'intervient le savoir-faire du facteur Cedex. Derrière son air bourru se cache un œil avisé. En quelques gestes sûrs et précis, il donne aux cartes les plus fragiles le courage d'aller jusqu'au bout.





POSTE 4

## L' AEROCYCLOPOSTALE

Il faut toute la témérité de la factrice Surtaxe pour oser s'élancer dans les airs à bord de l'Exatrus V, dernier engin sorti des ateliers de la SREP, après les échecs des Exatrus I, II, III et IV. Elle seule sait où elle va, et chaque carte sera remise en main propre à son destinataire. Si tout va bien.



L'EXATRUS I piloté par le facteur TISSIERE



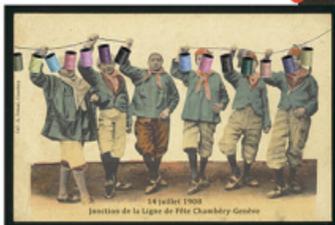
L'EXATRUS II piloté par le facteur RUFFIER



L'EXATRUS III piloté par le facteur CHEZE



L'EXATRUS IV piloté par la factrice KOPPEL



POSTE 5

## LE FACTEUR VOLANT

Tariflent, éternel stagiaire de la SREP, accueille les usagers, graisse les rouages de la machine, reproduit tant bien que mal les cartes perdues, lutte contre l'afflux de factures et de publicités qui tentent de se faire passer pour du vrai courrier, annonce les bonnes et les mauvaises nouvelles... perpétuellement inquiet, mais curieusement efficace.



## FICHE TECHNIQUE

La Grande Tournée est un spectacle de rue qui nécessite une assez grande surface de jeu (4 décors espacés d'au moins 10 mètres, et reliés par des petits téléphériques). Mais il peut s'inscrire au milieu d'autres événements : marché, festival, musée... Il supporte une relative activité autour de lui.

Montage : 1 journée (compter une demi-journée de plus si nécessité d'éclairer les décors)

Démontage : 4h

Temps de jeu : permanent. Pause toutes les 2h

### Collectif de création et acteurs :

Marco Rullier

Cornelia Stahl

Henry Charrière

Gabriela de Siqueira

Yannick Barbe

Mise en scène : Yannick Barbe

Construction décor métal : Lucile Emmer

Construction décor bois : Florian Fages

### Remerciements à :

Lieu de résidence La Griotte (Die)

Musée Savoisien de Chambéry



Créée en 1999, la Droguerie Moderne Théâtre est un collectif de création : chacun de ses spectacles naît d'une envie et d'une écriture commune à partir d'une préoccupation qui touche de près ou de loin l'ensemble des membres de la compagnie. Un processus complexe et sinueux, fait d'errances, de doutes, de fous-rires et de fulgurances, une lente maturation pour tenter à chaque nouvelle création de saisir au mieux l'humanité qui se cache derrière chaque question de société. La Droguerie moderne s'attache à produire des spectacles vivants pour tous publics : c'est pourquoi la plupart d'entre eux peuvent être joués dans la rue, suscitent la rencontre et l'échange, interpellent directement le spectateur, et font la part belle à l'humour...



### CONTACT

drogueriemodernetheatre@yahoo.fr  
www.drogueriemodernetheatre.com

ESCDD, 1 place de l'Hotel de Ville  
26150 DIE  
06.88.43.95.73 / 04.75.21.38.99