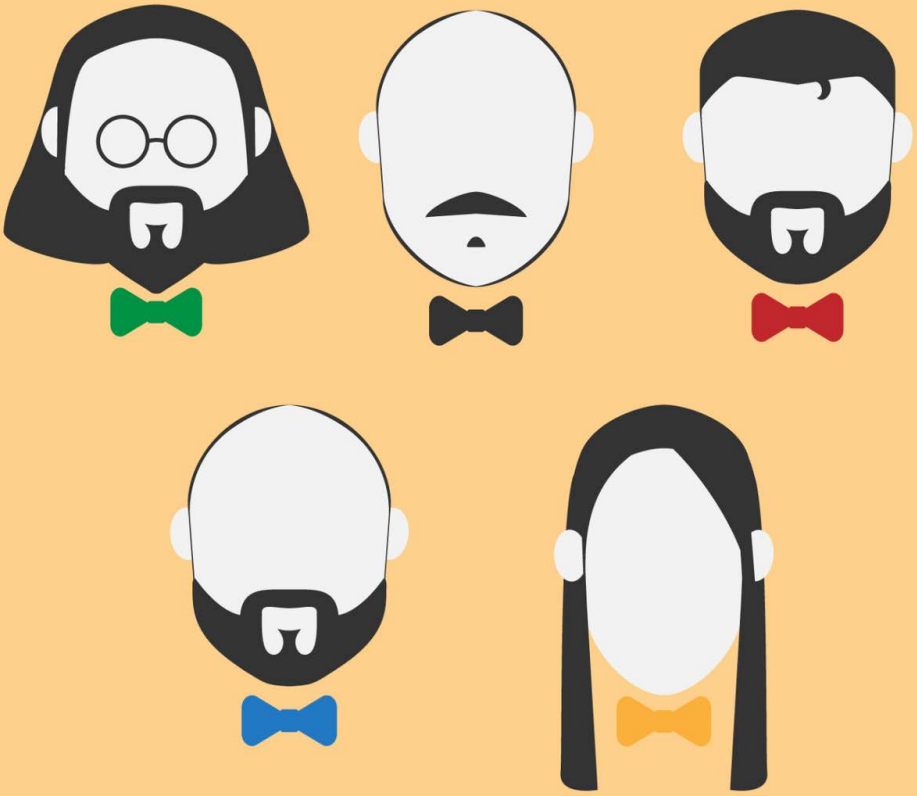
DOSSIER DE DIFFUSION

À TABLE !



THÉÂTRE DU CHAMP DE SEIGLE

SOMMAIRE

4
Résumé

5
Avec : (petite bio pour chacun)

6
Fiche technique

7
Décors et accessoires

8
Les différentes commandes

9
L'origine du projet

10
contact



« Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, bonsoir et bienvenue au restaurant « La Scène ». Ce soir notre chef vous propose un spectacle dont vous choisirez le cadre : les douceurs du monde de l'entreprise ? Un caviar d'université ? Les chaudes grillades de l'ouest américain ? Un cocktail d'invasion de zombies ?

Nos serveurs mettront les petits plats dans les grands pour cuisiner avec les ingrédients que vous aurez choisis : relations entre les personnages, leurs besoins, les lieux, des objets importants... Bien entendu, nous vous laisserons des condiments pour épicer le spectacle à votre convenance. Mesdames, mesdemoiselles messieurs : à table ! »

RÉSUMÉ

C'est un spectacle improvisé particulier car en général, quand on parle d'improvisation, on pense surtout à une succession de petits sketchs sans lien particulier. Avec « A table ! », nous vous proposons un spectacle d'une heure quinze avec une seule et même histoire. Ce que les habitués de l'improvisation théâtrale appellent un « long form ».

Le public aime chercher la supercherie. Une pièce entièrement improvisée ? Oui, et pour être bien sûr que rien ne soit prévu à l'avance, les bases sont posées par les spectateurs, avant de laisser ces 4 comédiens et un musicien se démener sans décor ni accessoire pour faire vivre cette histoire du début jusqu'à la fin.

Mais il y aura toujours des sceptiques. C'est pourquoi, une fois ces informations choisies, certains membres du public se verront distribuer des balles de couleur. Quand il le souhaite, le public jette une de ces balles sur le plateau pour modifier l'issue d'une scène. Un comédien voulait ouvrir une porte discrètement ? Une balle rouge et la porte va grincer et faire tomber le vase qui n'aurait jamais dû se trouver ici. Un héros est en mauvaise posture ? Une balle jaune, et il trouvera la corde et les outils qui le sortiront de ce mauvais pas !

« A Table » est une improvisation qui démarre dès l'entrée du public dans la salle et qui reste interactive tout au long du spectacle.

Et puis, nous adorons les sceptiques. Ce sont eux qui, généralement, viennent revoir le spectacle pour constater qu'en effet, il est réellement différent à chaque fois.




Patron
tyrannique
employé
FRAUD
Salle
principale
du
Musée
Suzanne

AVEC :



SUZANNE CHAMBINEAU

Suzanne est souvent désignée comme « Celle qui se rappelle du moindre détail » : rien ne lui échappe et elle profitera de toute occasion d'offrir une réponse inédite. Son jeu est précis et ses interventions aiguisées. En chirurgienne de l'improvisation, Suzanne aime se plonger dans une scène, vider ses tripes et explorer en profondeur.

Sa formation : Théâtre classique puis Théâtre d'improvisation.

Ses points forts : une gestuelle à toute épreuve : du Break dance au Sirtaki, sa maîtrise de nombreux styles de danse et son sens de la chorégraphie font d'elle le partenaire idéal pour réaliser des cascades.

Elle porte l'uniforme de service et le nœud papillon Jaune.



JÉRÉMIE PERRIN

Souvent désigné comme « celui qui aura une idée à laquelle absolument personne n'aura pensé », Jérémie aime être en décalage (ou du moins il l'est tout le temps et du coup on suppose qu'il aime ça), créant aussi bien des situations burlesques que des retournements de situation dramatiques. Son coup préféré ? Transformer un clown en personnage sensible et réel.

Sa formation : Comédien de Théâtre classique.

Ses points forts : une maitrise du chant diphonique mongol et des arts martiaux font de lui le partenaire rêvé pour les scènes d'action.

Il porte l'uniforme de service et le nœud papillon bleu.



CARLOS FLINNROÏ

Souvent désigné comme « celui qui va nous faire aimer le méchant », Carlos aime ajouter du blanc au noir et vice-versa, ajoutant une couche de profondeur à ses personnages caricaturaux.

Sa formation : humoriste et linguiste spécialiste des théories de l'humour.

Ses points forts : sa maîtrise des techniques vocales allant du dessin animé au heavy metal et ses vannes sur commande font de lui l'as des punchlines qui résonnent.

Il porte l'uniforme de service et le nœud papillon qui n'est pas vert, mais sinople.



THOMAS VIEUBLÉ

Souvent désigné comme « l'homme qui tombe à pic », Thomas a toujours trois coups d'avance sur l'évolution de l'histoire. Vous avez trouvé un prénom à son personnage ? Il connaît déjà son âge, son adresse, sa chanson préférée, la race de son chien, pourquoi il va se mettre dans ce pétrin, lequel de ses partenaires va l'en sortir, et ce qu'il va vous raconter dans l'épilogue.

Sa formation : Improvisation long form, notamment les théories scénaristiques autour de la notion de « voyage du héros »

Ses points forts : Thomas maitrise sur le bout des doigts la narration et la construction d'un scénario. Il saura qui mettre en lumière et quand afin de donner plus de relief à l'histoire. Cela, ainsi que sa grande ressemblance avec Robert de Niro (mais si !), font de lui une personne incontournable pour les scènes charnières d'un spectacle.

Il porte l'uniforme de service et le nœud papillon rouge.



DAVID ELVIRA

Souvent désigné comme « celui qui était caché derrière le piano, la contrebasse, les guitares et les autres trucs », David est le point d'orgue qui emmène l'émotion plus loin que son sommet. A l'affût de l'accord touchant et de la mélodie envoûtante au moment le plus propice, il habille et colore la pièce en inventant en direct la bande originale du soir.

Sa formation : Ses points forts : multi-instrumentiste qui sait à la fois suivre les comédiens et prendre les devants pour les inspirer, qui n'a pas peur d'expérimenter en direct. Un archet et une guitare électrique ? Il en fait le thème principal d'un space opera. Son imagination musicale non-stop et son sens du rythme font de lui le partenaire idéal, ad lib.

Il porte l'uniforme de service et le nœud papillon noir.



LE TECHNICIEN

Etant dans les cuisines, ce dernier n'a pas d'uniforme, mais il a néanmoins beaucoup de talent.



FICHE TECHNIQUE

Durée de l'installation + prise de commande : 15 minutes environ

Durée de la pièce improvisée : 1h environ

Durée totale : 1h15 environ

LUMIÈRES :

- Faces, contres en led avec variateur de couleur.
- Une découpe centrale
- Une découpe latérale cour pour éclairer l'espace de l'orchestre

SON :

- Nécessité de brancher plusieurs instruments électriques simultanément (piano, guitare, micro pour amplifier les instruments acoustiques). Le cas échéant, ce matériel peut être fourni par la compagnie.



DÉCORS ET ACCESSOIRES



- **4 chaises :** Voici l'intégralité du décor de la pièce. Ces 4 chaises figureront différents espaces tout au long du spectacle. Les chaises sélectionnées pour cette mission pourront bien entendu être issues de la salle accueillant le spectacle ; elles connaîtront ainsi leur moment de gloire.



- **l'orchestre :** L'espace avant-cour sera occupé par David Elvira et ses instruments. Ils seront là pour dessiner les différentes ambiances sonores de la soirée qui permettent d'apprécier pleinement le spectacle. Pour un résultat optimal, l'orchestre nécessite une installation sonore adéquate.



- **les cartes :** Différents menus seront distribués aux 12 premiers groupes à leur entrée. Ils auront le temps de l'installation du public pour faire leur sélection et seront ensuite appelés par les serveurs sur scène.



- **les condiments :** Les clients suivants se verront allouer des « balles condiments » de couleur jaune et rouge. Son possesseur pourra la jeter sur scène lorsqu'il le souhaite pour diriger la scène en cours. Une balle jaune : la fin sera positive. Une balle rouge : elle sera négative. Les derniers arrivés, bien que ne recevant aucun accessoire, auront néanmoins un poids de décision sur la commande.



- **le fauteuil de sélection :** Comme nous tenons à mettre les petits plats dans les grands, les personnes venant faire leur choix sur scène à haute voix seront assises dans un fauteuil d'un confort absolument remarquable. La famille royale de Suède possède les mêmes.



- **le tableau et son marqueur :** Voici l'endroit où les commandes du public seront prises et ainsi les bases du spectacle définies ; il sera toujours à portée de vue du public afin de s'assurer de la bonne continuité de leur commande.



- **l'espace de jeu :** Afin que les arômes puissent se développer suffisamment, notre équipe aura besoin d'un espace de jeu d'au moins 4x3m.

- **le digestif :** Si nos clients s'avèrent être de fins gourmets, les serveurs leur offriront un petit digestif pour accompagner leur fin de soirée.



LES DIFFÉRENTES COMMANDES

Comme vous l'avez compris, notre restaurant propose quelque chose d'unique chaque soir. Pour cela nous proposons un ensemble de menus pour différentes ambiances de soirée :

- **Steak de Western** avec grillade de cow-boys, brochettes d'indiens, sauce desperados et bière du saloon
- **Délices de science-Fiction** : un confit de futur plus au moins avancé et sa farandole de technologies farfelues
- **Sucreries de Noël au bureau** : une aventure aux épices douces des fêtes de fin d'année dans ce milieu dangereux qu'est le monde de l'entreprise
- **Crumble de comédie américaine** : l'université servie sur son lit d'intrigues amoureuses avec supplément de blagues potaches

CHACUN DE NOS MENUS PROPOSE :

- Des entrées pour définir les relations entre les personnages principaux
- Des plats principaux pour définir les besoins des personnages principaux
- Des fromages pour définir deux lieux dans lesquels évolueront les personnages principaux
- Des desserts pour définir deux objets que devront utiliser les personnages principaux

Chacun a ses propres particularités pour un total de 432 combinaisons initiales possibles !

LE CHEF TESTE ACTUELLEMENT DE FUTURES RECETTES :

- **Tartare de zombies** : pour ceux qui préfèrent leur théâtre saignant, servi avec des patates de dilemmes moraux (auxquelles on a arraché un peu de peau)
- **La salade de super-héros** : des croûtons de passé traumatisant relevés par une roquette aux pouvoirs vivifiants. Petits dés d'action, pavé d'action et sauce action.



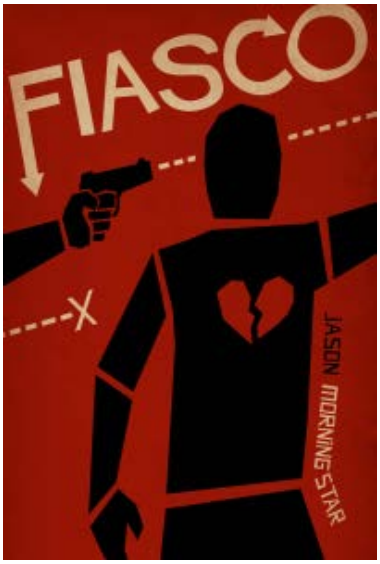


L'ORIGINE DU PROJET

Pratiquant l'improvisation depuis plusieurs années, Thomas Vieublé souhaitait monter un nouveau projet de spectacle d'improvisation long form. Après plusieurs stages de formation auprès de grands noms de l'improvisation comme Mark Jane ou Odile Cantero, il a contacté un par un les autres membres du projet afin de définir le spectacle selon deux outils :

FIASCO

Fiasco est un jeu de rôle narratif crée par Jason Morningstar dans lequel les joueurs sont aussi investis dans le jeu que des comédiens dans une pièce. En effet, le jeu porte davantage sur les relations entre les personnages et la narration, et ce, sans meneur de jeu ni scénario écrit à l'avance. C'est sur la base ce jeu et des tables de contraintes qu'il propose que nous avons structuré la base du spectacle. Ces différentes contraintes sont à la fois ludiques pour le public (qui a ainsi la preuve que son avis est pris en compte dans la création) et génératrices de créativité pour les improvisateurs et ce, quel que soit la « difficulté » des choix opérés par les spectateurs.

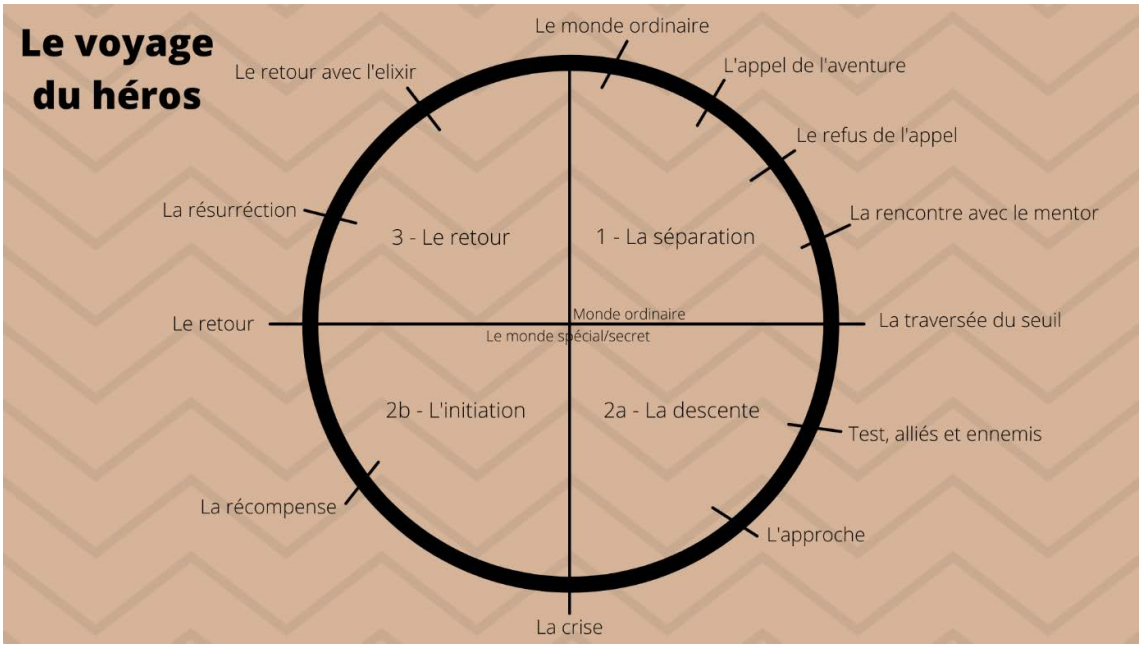


LE VOYAGE DU HÉROS

Egalement appelé monomythe, le voyage du héros est un concept décrit par Joseph Campbell en 1949 dans son livre Le Héros aux mille et un visages. Il s'agit d'un système narratologique, destiné à construire le voyage initiatique typique du héros que l'on peut trouver dans de nombreux récits du monde entier. Ce concept, ainsi que la méthode qui en découle (mise en place par Christopher Vogler dans son livre Le Guide du scénariste) ont eu une grande influence dans l'industrie cinématographique américaine des années 90, mais aussi dans l'industrie littéraire du monde entier.

Dans le cadre du spectacle « A table ! », ce concept n'est pas une règle absolue qui doit être suivie scrupuleusement mais plutôt un canevas qui va aider les improvisateurs à structurer leur histoire au fur et à mesure du spectacle.

Composé de 12 étapes, le voyage du héros se détaillerait ainsi :



1. **Le Monde ordinaire :** Vous devez présenter votre personnage principal, sa faiblesse et son besoin.
2. **L'Appel à l'aventure :** Quelque chose vient rompre l'équilibre de vie du héros et l'appeler au mouvement, on parle d'incident déclencheur.
3. **Le Refus de l'appel :** Votre héros refuse ce changement. Face à l'appel le héros refuse.
4. **La rencontre avec le mentor :** Quelqu'un aide le héros à prendre la bonne décision et à s'embarquer dans l'aventure.
5. **Le Passage du seuil :** Le héros, de sa propre volonté se lance dans l'aventure (Il quitte le monde Ordinaire) et affronte un premier ennemi, une première menace et prouve sa volonté d'aller de l'avant.
6. **Tests, alliés et ennemis :** Le héros découvre le nouveau monde, se fait des alliés, des ennemis en affrontant de premiers obstacles.
7. **L'approche de la caverne :** Avant de se lancer dans le grand combat, le héros et ses alliés élaborent un plan. C'est le moment d'améliorer les armes.
8. **L'épreuve suprême :** Il est l'heure d'aller chercher le trésor. Mais le trésor est gardé par de puissants ennemis. Le héros manque de mourir, c'est un moment de désespoir.
9. **La Récompense :** Le héros s'empare de ce qu'il est venu chercher. C'est l'heure du bilan, le héros apprend de son échec et en sort grandi.
10. **Le chemin du retour :** Le méchant n'a pas dit son dernier mot. Alors qu'il s'apprête à rentrer dans son monde, le héros se lance dans une dernière tâche de son propre chef.
11. **Résurrection :** Il est l'heure du grand combat, l'heure pour le héros de montrer ce qu'il a appris et d'affronter le mal. L'heure de montrer au monde que la transformation a eu lieu.
12. **Retour avec l'élixir :** Le héros revient de son aventure grandit. Cette nouvelle sagesse guéri son monde.

CONTACT

Théâtre du champ de Seigle :
2 rue de la Foret, 71100 La Charmée

champdeseigle@gmail.com

06 24 69 68 39

