RUE D'ORCHAMPT

spectacle immersif de vraie-fausse magie du Groupe ZUR

pour tous les publics et pour les scolaires à partir de 6 ans

MODALITÉS D'ACCUEIL DU PUBLIC

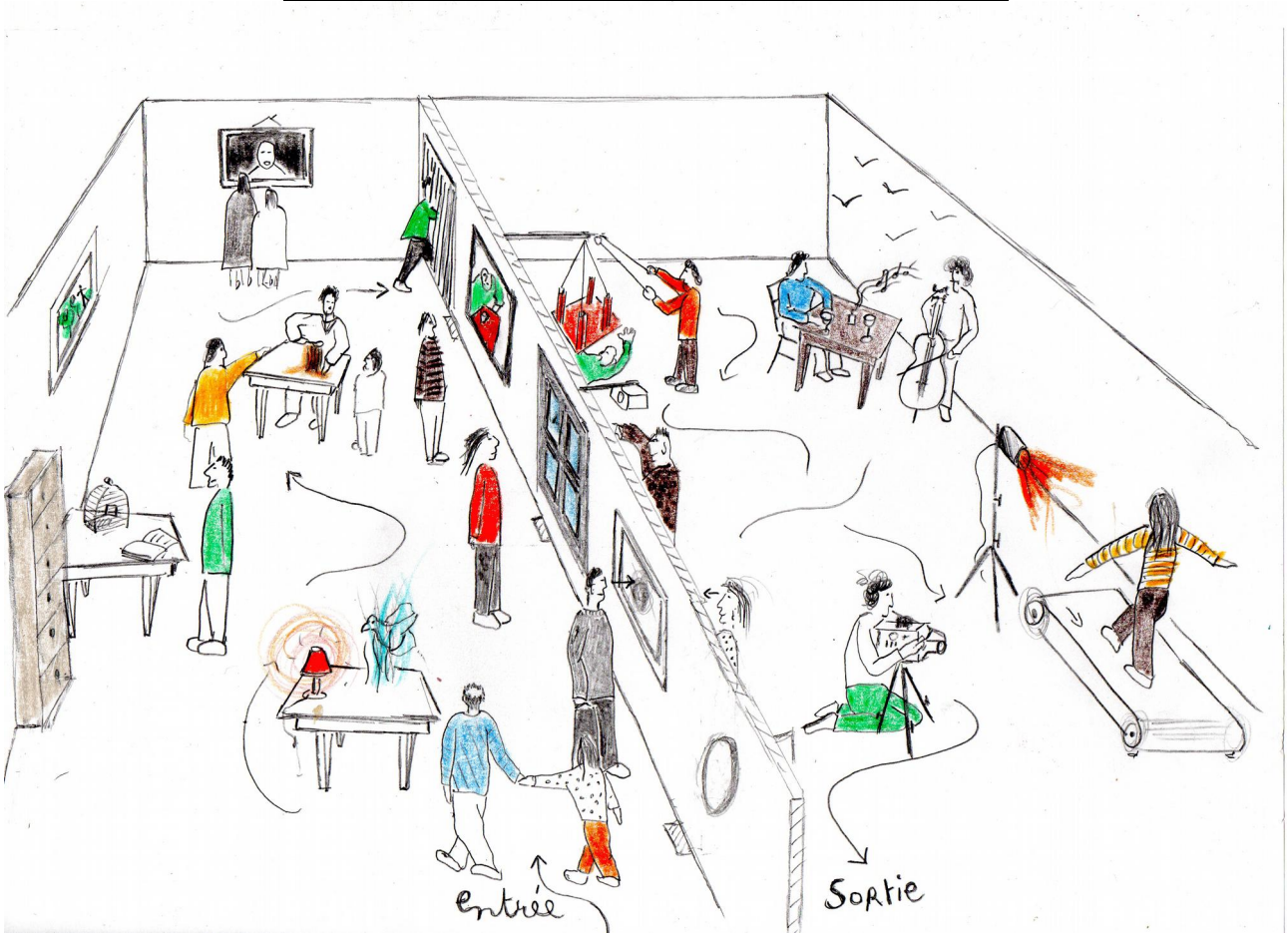

schéma de circulation du public

Préalable…

Rue d'Orchampt est un entre-sort.
L'espace scénique est divisé en deux parties, dans lequel le public déambule.
Dans la première partie, la scénographie évoque une maison, remplie de détails magiques et intrigants : des personnes apparaissent dans les miroirs et les tableaux, un oiseau imaginaire se matérialise sur un nuage de vapeur au-dessus d'une petit table… Au cours de la déambulation dans ce premier espace, le public est invité à passer de l'autre côté du décor et à entrer dans la partie atelier de la scénographie, où sont fabriquées les images magiques de la première salle.

Groupe ZUR - Rue de la Paperie - 49124 St Barthélémy d'Anjou (FR)
tel : +33 (0)2 41 79 82 72 // email : ath@groupe-zur.com
www.groupe-zur.com

Séances tout-public

Convocation
Pour les séances tout-public, Rue d'Orchampt fonctionne en continu sur une plage horaire de 2h.
En fonction du cadre de programmation (festivals, programmations de saison…) :
- ou bien le public est informé du créneau de jeu (ex : de 18h30 à 20h30) et il patiente devant l'entrée de l'entre-sort jusqu'à passer la porte de la Rue d'Orchampt ;
- ou bien l'organisateur choisit de limiter le temps d'attente du public en initiant un système de réservation. Dans ce cas, nous conseillons aux organisateurs de convoquer le public par tranche de demi-heure (jauge de 30 spectateurs toutes les 30min)

Ex :

Horaire	Jauge
18h30-19h	30 pers
19h-19h30	30 pers
19h30-20h	30 pers
20h-20h30	30 pers

Avant l'entrée
L'idéal : déterminer et préparer un espace *sas d'attente* + vestiaire (permettre ainsi au public de se mettre à l'aise en ôtant manteaux, sacs…) + éventuel point de billetterie.
Une personne de la structure organisatrice se charge d'accueillir le public,
Une seconde se charge d'accompagner et d'introduire le public par petits groupes de 4-5 spectateurs toutes les 3-4 minutes.
Pour faciliter la fluidité du parcours des spectateurs il est utile de préciser au public accueilli qu'il s'agit d'un entre-sort et que donc, chaque nouvelle entrée Rue d'Orchampt correspond une sortie. Cette annonce permet de détailler le mode-operandi du dispositif tout en introduisant la notion d'attente qui y est liée.
Petit conseil : profiter des arrivées en avance (voire en retard) pour échelonner les entrées du public (ex : si quelqu'un arrive à 18h50 pour l'horaire de 19h et qu'il n'y a plus personne à attendre, il est possible de le faire entrer tout de suite).
A noter : les spectateurs qui entrent et ceux qui sortent peuvent se croiser dans le sas d'attente sans que cela ne soit gênant.

Circulation dans l'espace de jeu
S'ils en ressentent le besoin, les spectateurs peuvent effectuer le parcours 2 fois d'affilé (soit 2 tours complets dans les espaces champ et hors-champ).
Il est cependant important d'indiquer au public qu'il doit respecter le sens de circulation et proscrire « un retour sur ses pas » (nous tentons de préserver la surprise du « passage secret » permettant la bascule du premier espace vers le second). NB : toujours prendre les « passages secrets » dans le bon sens !

Séances scolaires

Convocation
Pour les séances scolaires, Rue d'Orchampt fonctionne sur une plage horaire de 2h.
Sur cette plage horaire, nous prévoyons l'accueil d'1 classe + accompagnateurs (soit 30 à 35 spectateurs) toutes les 40 minutes.
À l'inverse des séances tout-public, pas d'échelonnement des entrées public.
Les classes sont séparées en deux groupes qui entrent en deux groupes avec 15 minutes d'écart..

	Horaire d'arrivée	Horaire de sortie
Classe 1	9h00	10h00
Classe 2	9h40	10h40
Classe 3	10h20	11h20

Cas particuliers : si on a des 1/2 classes de 10-15 enfants (CP et CE1 dédoublés, classes Ulysse ou Segpa, ou IME), il est possible d'accueillir 2 groupes par session de jeu.

Entrée en deux groupes
A l'arrivée d'une classe, la moitié des enfants entre avec un adulte accompagnateur, tandis que l'autre moitié des enfants est rassemblée dans un espace *sas d'attente*. Cette seconde « autre moitié » de classe entrera avec un autre adulte accompagnateur environ 15 minutes après le premier groupe (l'équipe ZUR se charge de faire passer les enfants du 1er groupe dans le hors champ).

Accueil et attente du public
Prévoir 2 personnes de l'équipe organisatrice sur la totalité de la plage horaire (soit 2h).
Ces 2 personnes peuvent être membres de l'équipe technique ou de l'équipe de médiation.
L'une des deux personnes se charge d'accompagner le premier groupe devant l'entrée de l'entre-sort et de l'aider à plonger dans Rue d'Orchampt.
La seconde se charge d'animer le temps d'attente du 2e groupe (+ou- 15min).

De la même manière que pour les tout-public, un espace *sas d'attente* + vestiaire est conseillé pour l'accueil des groupes (espace où ils peuvent poser leurs manteaux, s'asseoir par terre pour un temps de discussion/accueil...)
Espace idéal : géographiquement proche des toilettes ; suffisamment proche de l'aire de jeu pour accéder rapidement à Rue d'Orchampt mais évitant les interférences avec l'univers sonore du spectacle.

Les consignes
Il y a quelques consignes à distiller juste avant d'entrer (prévoir de faire arriver les classes 5 minutes plus tôt ?) :
- Ils sont spectateurs avant tout, même si c'est un spectacle pas comme les autres. Ils sont invités à entrer « chez » quelqu'un (ils doivent donc se mettre dans la peau d'un visiteur, qui découvre un monde étrange et observe pour comprendre).
- S'ils découvrent le passage secret pour le hors champ, leur mission sera de garder l'histoire du spectacle dans la tête pour participer au récit : le hors champ n'est pas une cour de récré, c'est un lieu où ils apprennent à faire des images et des sons « magiques ».
- pendant le spectacle, ils auront peut-être envie de passer plusieurs fois du champ au hors champ. C'est possible, mais pas en faisant marche-arrière : ils doivent respecter le sens de circulation du spectacle et

toujours emprunter les passages secrets dans le bon sens.

La sortie
Les personnes qui s'occupent de l'accueil des classes doivent donner le signal du départ aux enseignants : aller les voir quelques minutes avant la fin pour leur dire que leur temps est écoulé, sinon ils ne s'en rendent pas compte. Et c'est avec eux qu'on fait sortir les enfants avant l'arrivée de la classe suivante…

- -

PISTES PEDAGOGIQUES

- -

Texte de présentation de Rue d'orchampt pouvant être transmis aux enseignants en amont de la venue au spectacle
« Il y avait, au 75bis de la rue d'Orchampt, une porte entrouverte d'où s'échappaient souvent des sons étranges et doux. Des passants pénétraient parfois dans les lieux. Quand ils en ressortaient, ils racontaient qu'ils avaient vu des choses étonnantes : des visages qui n'étaient pas les leur étaient apparus dans les miroirs ; et par une fenêtre ils avaient pu voir un homme, suspendu tête en bas, et qui buvait du thé. Certains affirmaient aussi qu'ils avaient reconnu des personnes de leur connaissance évoluant dans les peintures. Enfin, tous déclaraient qu'ils avaient traversé ces illusions, et tels des passe-murailles, avaient pénétré l'envers du décor et rencontré les esprits des lieux, auxquels ils s'étaient mêlés... »

Rue d'Orchampt est un spectacle immersif, pour spect'acteurs et manipul'acteurs, qui vous invite à découvrir le champ et le hors-champ d'un spectacle.

Sujets pouvant être abordés avant la venue au spectacle (soit en classe, soit pendant les 10 minutes d'attente pour le 2e groupe)

Le théâtre
- où sont les enfants ? Qu'est-ce qu'ils savent du lieu qui les accueille ? Qu'est-ce que c'est un spectacle, des comédiens… ?
- ils sont au théâtre, mais ce n'est pas une représentation théâtrale habituelle, ils ne vont pas s'asseoir dans un fauteuil. C'est une déambulation, un « entre-sort » = explication de ce type de spectacle.
- d'ailleurs quand ils auront fait tout le circuit, s'ils veulent recommencer au début c'est possible, mais pas faire demi-tour en plein milieu du parcours, interdit !

Le hors-champ
- qu'est-ce que leur évoque le titre du spectacle « Rue d'Orchampt » ?
- c'est une adresse, on va découvrir l'intérieur d'un appartement, donc attitude de discrétion au départ, comme quand on entre chez quelqu'un qu'on ne connaît pas.
- C'est une rue qui existe vraiment, quelqu'un portait ce nom là. Le Groupe ZUR a emprunté l'idée de ce titre à un écrivain français qui s'appelle Marcel Aymé. Marcel Aymé a écrit une histoire, *le Passe-muraille*, dont le héros habite dans cette rue. On a utilisé ce titre parce que ça évoque un autre mot, qui ne s'écrit pas pareil mais se prononce pareil (un homophone), le hors-champ.
- Qu'est-ce que le hors-champ ? Ce qui n'est pas dans le cadre.

ex : on fait semblant de prendre une photo là tout de suite, de la maîtresse, mais on ne cadre que la maîtresse, on ne prend pas en photo tout ce qui est autour, ce qui sort du cadre, les autres personnes présentes : c'est le hors-champ.
Au cinéma, c'est tout ce qui permet de faire le film mais qu'on ne voit pas à la fin : le réalisateur, les perchemen qui tiennent les micros, ceux qui s'occupent de la lumière, etc. tout ce qui permet de faire des trucages, des images surprenantes aussi. C'est un spectacle qui parle de ça, du hors-champ, des trucages, de la magie. (cf le sous-titre « spectacle immersif de vraie-fausse magie »).

Leur rôle de spect'acteurs – de manipul'acteurs
- mots valises : spectateur + manipulateur et spectateur + acteur. Un rôle « entre les deux »...
- Comme dans un spectacle classique – ce n'est pas au public de faire le show, il faut regarder, écouter et donc ne pas faire de bruit, être attentifs à tout ce qu'ils vont voir pour tenter de bien tout comprendre.
- En revanche, et ça c'est différent d'un spectacle classique, ils vont à un moment être invités à manipuler des choses, à jouer un rôle aussi. Qu'est-ce que ça veut dire manipuler ?
- Leur faire comprendre qu'il faudra y aller avec délicatesse, en prenant leur temps, pour mieux comprendre ce qu'ils sont en train de faire, pour en profiter vraiment. Et aussi pour ne pas tout casser car il y aura d'autres spect'acteurs derrière eux ! Plus ils vont manipuler doucement les choses, plus ils vont pouvoir se raconter à eux-mêmes des histoires en le faisant, imaginer dans leur tête quelque chose qui va nourrir leurs gestes.

est-ce que ça fait peur ?
- C'est une question qui est pas mal posée par les enfants, notamment quand ils ont lu le texte introductif. Et de fait, certains petits spectateurs se font des petites frayeurs.
Donc, oui, c'est possible d'avoir peur de ce que l'on ne comprends pas, et, même si l'ambiance générale est plutôt douce, il peut y avoir des éléments inquiétants pour certains dans la première partie, avant de trouver le « passage secret pour le hors champ ».
C'est un spectacle qui joue sur la magie, le trucage. Tout est fabriqué en direct !

Et après
- merci pour leur visite
- les inviter s'ils le souhaitent à nous faire un retour de ce qu'ils ont compris, pas compris, découvert, ce qui leur a plu, pas plu, etc.
Soit grâce à un livre d'or à disposition (= permet de les feuilleter avant pour ceux qui attendent 10 min et d'y inscrire quelque chose après).
Soit, pas dans l'instant nécessairement, quand ils ont le temps d'y repenser entre eux, sous toutes les formes possibles : dessin, courriel, lettre, message téléphonique…
- distribuer des feuilles de salle avec des petits jeux à faire en relation avec la proposition (à inventer)
- proposer de regarder quelques minutes du film *Le Passe-muraille*, tiré de la nouvelle de Marcel Aymé.
- au revoir et à bientôt !