

RUE
d'ORCHAMPT



Il y avait, au 75 bis 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 leurs étaient apparus dans les miroirs ; et par une fenêtre ils avaient pu voir un homme,

suspendu la 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, SPECTACLE IMMERSIF DE VRAIE-FAUSSE MAGIE

L'espace scénique est divisé **en deux parties**, dans lesquelles le public déambule.

Dans la première partie, la scénographie évoque un appartement rempli de détails magiques et intrigants : des méduses s'échappent d'un livre ouvert, un oiseau se matérialise sur un nuage de vapeur, des personnages surgissent sur des écrans de sable et se promènent dans des tableaux quand d'autres, la tête à l'envers, semblent léviter en humant une rose, le tout dans une ambiance musicale composée de petits sons de boîtes à musique, de percussions, frottements...

Le spectateur est ensuite invité à passer de l'autre côté du décor en traversant une cloison, entrant ainsi dans la 2^{ème} partie de la scénographie : « l'atelier », « le hors champ ».

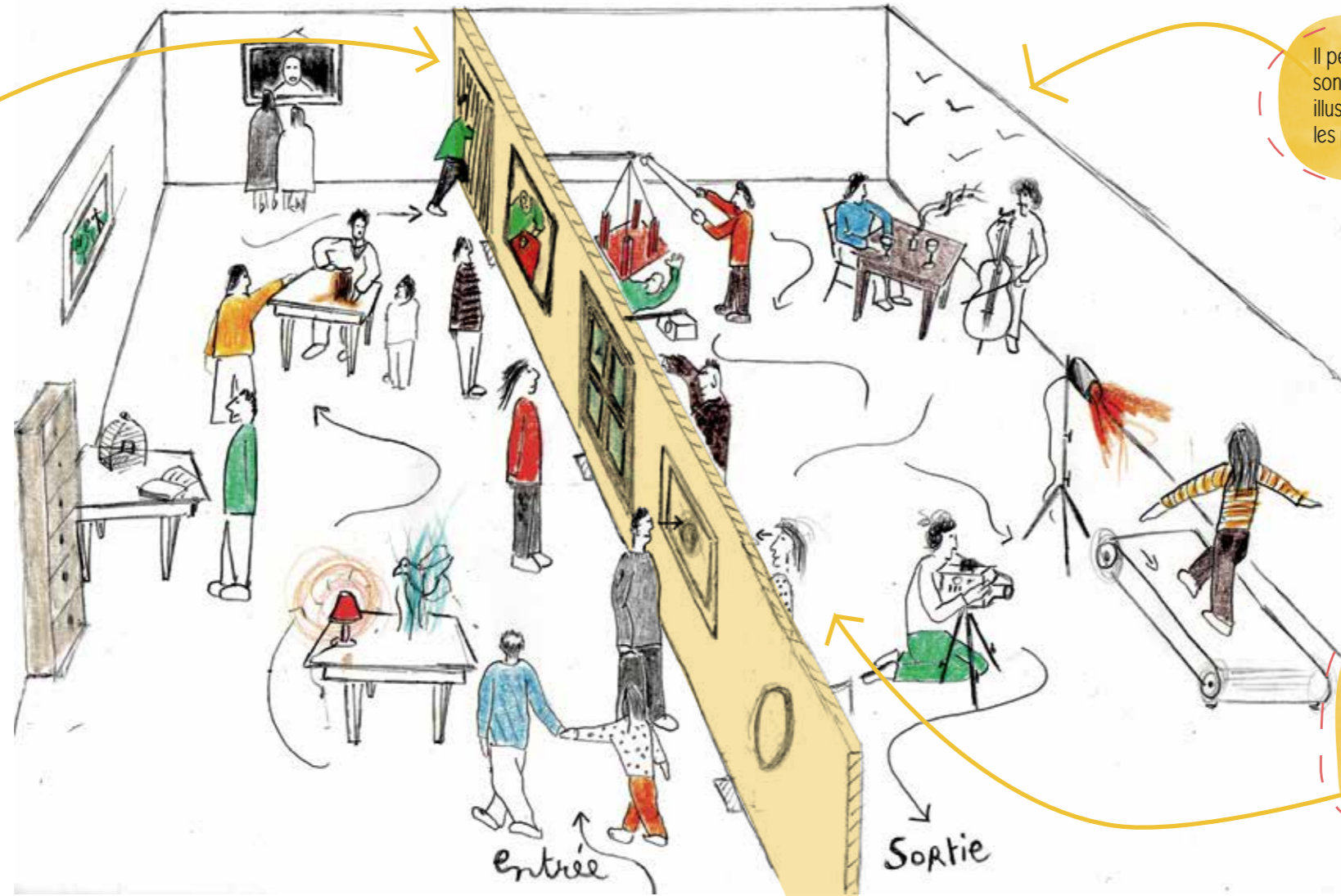
Il pourra alors naviguer entre plusieurs postes d'expérimentation. Guidé par la présence bienveillante des membres du Groupe Zur, il pourra composer lui-même la bande sonore grâce à une table amplifiée où tous les sons sont produits en direct (avec des boîtes à musique, des sanzans, petits cailloux, des verres d'eau que l'on frotte...) ou bien incarner les personnages qui défilent en temps réel sur les tableaux vivants de l'appartement grâce à une panoplie de costumes mis à disposition.

Il peut être à la fois spectateur ou acteur : Spect'acteur.



Rue d'Orchamp est un spectacle-atelier qui fonctionne en deux temps et dans deux espaces distincts.

Lorsque le spectateur franchi la frontière, qu'il entre dans le hors champ, il peut rejoindre les rangs des acteurs et incarner à son tour les images produites en temps réel.



Il peut participer en direct à la bande sonore, nourrissant ainsi l'espace illusionniste parcouru auparavant pour les prochains spectateurs.

Marcher, se regarder dans un miroir, déplacer des petits cailloux, tirer des ficelles, s'asseoir... Ces gestes simples engendrent des situations et des saynètes proches des théâtres optiques.

Avant de sortir, le « spect'acteur » retrouve le verso du miroir de l'entrée. En se rapprochant, ils peut superposer son visage à celui des nouveaux visiteurs pénétrants tout juste dans l'appartement de la rue d'Orchamp. Le miroir sans teint permet alors une brève rencontre entre l'un entrant, l'autre sortant, et conclue un cycle tout en entamant un nouveau.

Lorsqu'il se prend au jeu de la manipulation, le public peut devenir un élément actif de la composition d'une image ou d'une scène : soudain c'est lui qui joue les fantômes dans les miroirs, se promène dans les tableaux ou qui sert un thé aérien à l'excentrique qui lévite tête en bas...

Au gré de son cheminement, il est invité à partager un savoir-faire, à s'intégrer à l'acte créatif dans une étroite et exigeante relation entre l'image, le son et l'action.





RUE d'ORCHAMPT

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

1 ou 2 représentations par jour.

Chaque représentation de Rue d'Orchampt comprend 4 séances.

Une séance dure environ 40 minutes.

Environ 30 personnes peuvent entrer dans l'espace en même temps.

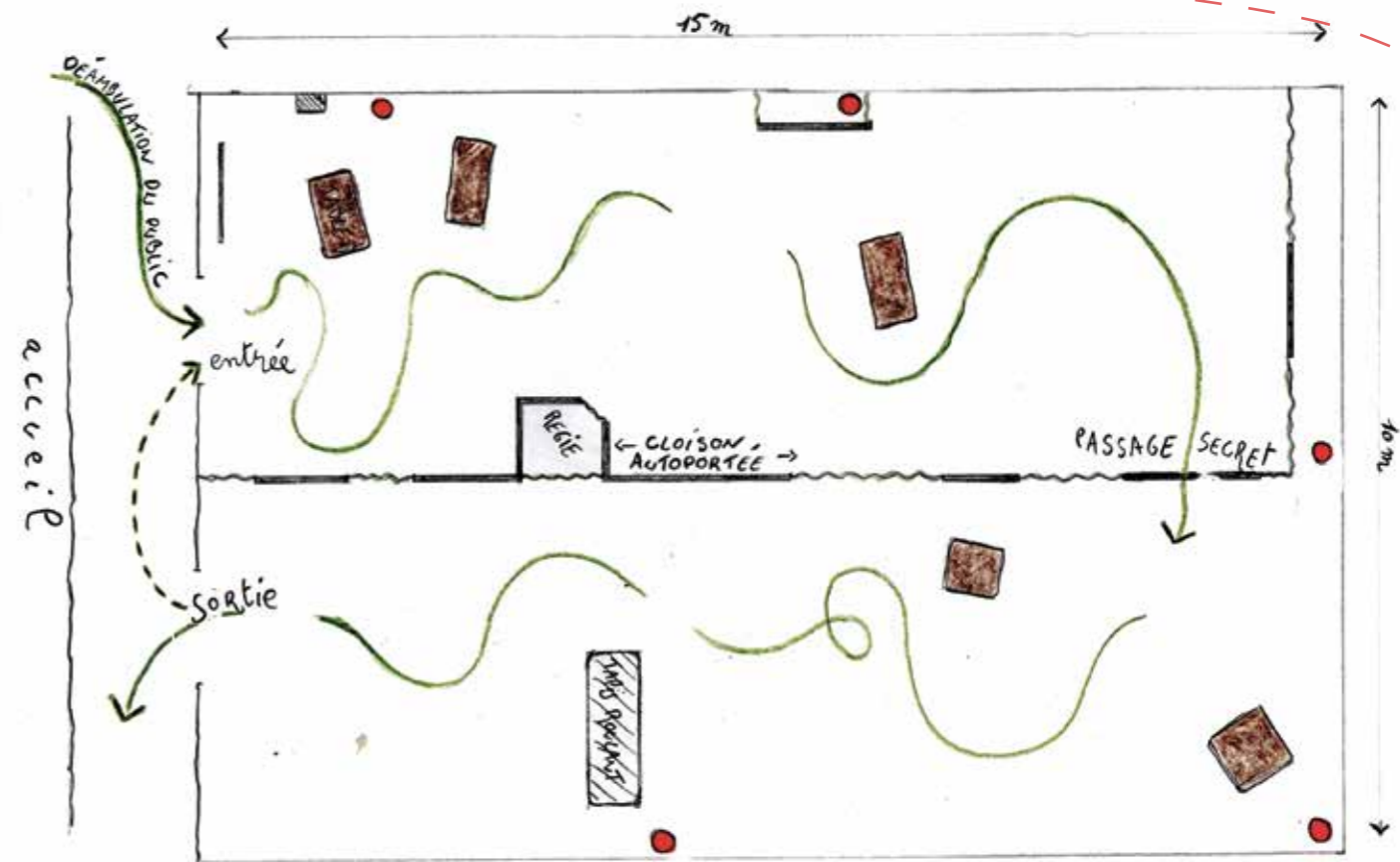
Environ 120 personnes sont donc accueillies en tout.

CONDITIONS TECHNIQUES

Rue d'Orchampt est quasiment autonome mais nécessite d'être installé dans une boîte noire dont les dimensions sont les suivantes :

Longueur idéale : 15m
Largeur : entre 10 et 14m
Hauteur minimum : 3m

La cloison auto-portée séparant l'espace ne nécessite pas d'accroches.
Un sas d'entrée doit être aménagé de façon à ce que le public qui entre ne puisse voir le « Hors champ » et la sortie.
Une petite fiche technique comprenant quelques rallonges et doublettes, lests est rédigée en fonction du lieu et de ses dimensions.







Rue d'Orchampt est une création collective du Groupe Zur.
Distribution : Evelyne Caillet, Raphaël Dalaine, Stéphane Delaunay, Olivier Guillemain, Flop Lefebvre et Jean-François Orillon.
Avec l'aide de David Boidin, Laure Chartier et Soraya Sanhaji.
Collaboration formative et inspirée de Elisa Cazelles, Léo Guillemain et Marie Serres Giacotti.

Accompagnement administratif et attentif : Pauline Bontemps & Marie Leduc
Graphisme : Sandrine Abayou / Groupe Zur
Photos : Jef Rabillon



CONTACT

ATH Associés – Groupe Zur
Pauline Bontemps / accompagnement aux tournées
Marie Leduc / coordination – administration

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

Rue d'Orchampt est une évolution de « l'Instantané 10^e mouvement Entre et Sort »
créé en 2017 dans le cadre d'une invitation des Champs-libres à Rennes.

Production ATH Associés – Groupe Zur avec l'appui du THV de Saint-Barthélémy d'Anjou.



n° siret : 379 290 216 00058 - code ape : 9001 Z - n° licence d'entrepreneur de spectacle : 2-141089 / 3-1117429

Le Groupe Zur est conventionné par l'Etat – DRAC des Pays de la Loire et la Région Pays de la Loire.
Il reçoit le soutien de la Ville d'Angers .

