ODYSSUD

SCÈNE DES POSSIBLES | BLAGNAC

EXPO

LA GALERIE DES IRRÉELS

COMPAGNIE CRÉATURE

9 jan. ⁘ 24 fév.

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

BLAGNAC ville vitalité

ODYSSUD & COMPAGNIE
CLUB DES MÉCÈNES & PARTENAIRES D'ODYSSUD

Informations
odyssud.com

COMPAGNIE CRÉATURE

LA GALERIE DES IRRÉELS

9 janvier ⁘ 24 février

Un moment suspendu entre imaginaire et questionnement.

La compagnie Créature a créé en décembre 2013, en collaboration avec la ville de Toulouse, un spectacle performance appelé Les Irréels. Derrière ce nom se cache une tribu d'hybrides mi-hommes mi-animaux aux activités poétiques et philanthropiques, et cette exposition est l'occasion de découvrir leurs parures, leurs masques et marionnettes. Les spectateurs pourront prendre le temps d'observer chaque détail, chaque secret, chaque repli de ces costumes si singuliers. Chacun pourra découvrir ou redécouvrir l'univers des Irréels, personnages imaginaires qui accompagnent nos vies. Tout au long de l'exposition, profitez des surprises que vous réservent Les Irréels et Odyssud : performances, ateliers et premiers rendez-vous pour préparer ensemble le retour du festival Luluberlu.

« Ils ne sont préoccupés que de philanthropie et s'emploient à mettre du rêve dans le quotidien des humains grands et petits… Un enchantement, un moment suspendu très loin du quotidien. »
La Dépêche du Midi

LES OEUVRES

LA TRIBU

Les Irréels forment un peuple parallèle aux humains. Civilisation millénaire, tribu futuriste ou espèce méconnue… qui sait ?

Vivent-ils à nos côtés depuis toujours sans que nous puissions les rencontrer ? Sont-ils l'image hybride de notre mutation à venir ?

Leurs occupations sont des espoirs tendus vers le monde qui nous entoure. Comme la dorloteuse d'enfance qui nous ouvre la porte sur notre insouciance passée, l'accompagnateur d'absents qui nous relie à nos disparus, la réchauffeuse d'hivers qui cajole nos moments de tristesse ou la raccommodeuse de cœur qui répare nos amours…Chacun d'entre eux travaille pour la rêverie et les états de l'être.

Même sortis de leurs quinze cabanes, les Irréels portent des identités et des univers plastiques forts et singuliers. Performance sans parole logée au cœur de la ville et du quotidien de chacun, ce moment est suspendu entre imaginaire et questionnement, pour nous relier à nous-mêmes.

LES PERSONNAGES

LA DORLOTEUSE D'ENFANCE

Dans son petit théâtre de l'enfantin, cette dame lapin redonne vie à des morceaux d'enfance et fait resurgir nos états passés.

L'ACCOMPAGNATEUR D'ABSENT

Evocateur de défunt, ce gorille fait resurgir nos oubliés aux travers de ses mélodies et nous accompagne sur le chemin du souvenir.

LA RÉCHAUFFEUSE D'HIVERS

Tricoteuse d'espoir, la dame chat réchauffe nos froids intérieurs. A l'aide de ses couvertures, elle propose à chacun un peu de réconfort.

LE RAFISTOLEUR DE MÉMOIRE

Archéologue de l'oubli, cet éléphant reconstruit nos souvenirs endommagés par le temps. Il renomme les oubliés et répare la mémoire.

LA LESSIVEUSE DE MALHEURS

Lavandière de tristesse, grâce à sa lessive la femme poisson débarrasse nos vies de la grisaille et ré-illumine nos instants de fraîcheur.

LA RACCOMMODEUSE DE CŒURS

La belle oiselle répare les cœurs déchirés, les cœurs fendus, les cœurs brisés. Elle reprise les amours qui s'effilochent et panse les passions blessées.

LE PÊCHEUR D'ESPOIR

Lorsque la lessiveuse a extrait nos malheurs, l'homme poisson est là pour pêcher l'espoir et le rendre au monde.

LE RÊVEUR D'AMIS IMAGINAIRES

L'Homme lion rêve, il invente et dessine les amis imaginaires qui peuplent son esprit. Avant qu'ils rejoignent les humains pour les accompagner.

La dorloteuse d'enfance

LES PERSONNAGES

LE MARMITON DE PASSION

Ce chien est cuisinier de l'enthousiasme, les potions qu'il fait ont le pouvoir de nous faire aimer passionnément toutes sortes de choses.

LA BRODEUSE D'AMOUR

Une autre oiselle fait naître les histoires de cœur en brodant de paillettes nos vies. De ses mains émergent les romances. Perles et rubans jalonnent ses ouvrages pour nous porter amour et passion.

LA TISSEUSE DE LIENS

De ses rubans, fils, dentelles et vêtements, cette souris tisse nos histoires humaines, reliant les êtres entre eux.

LA VEILLEUSE DE MYSTÈRES

Cette biche est gardienne des mystères. Du mythe du loup-garou à la grande question de l'Au-delà, elle veille pour que rien ne soit dévoilé, pour que les humains continuent de rêver.

LE CHASSEUR DE TERREURS

Dans son cirque de la peur, le chimpanzé dompte nos frayeurs. Bêtes étranges et sauvages, il dresse nos peurs pour qu'elles deviennent moins terrifiantes.

LA TRACEUSE DE CHEMINS

Après le travail de la tisseuse qui lie les gens, la souris traceuse fraye les chemins qui nous mènent les uns vers les autres.

LA BERCEUSE DE SECRETS

Dame renard garde et berce les secrets. De sa voix, elle murmure les chants qui les accompagnent avant leur libération.

La veilleuse de mystères

RENDEZ-VOUS

VERNISSAGE

Le Mardi 9 Janvier à 18h30 à la salle d'exposition

- En présence de la Compagnie Créature

ATELIERS DE CRÉATION AVEC LA COMPAGNIE CRÉATURE

Du lundi 19 au vendredi 23 février, de 9h30 à 12h et de 14h à 17h à la salle d'exposition

- La troupe de comédiens et de plasticiens vous invitent à participer à la scénographie du festival de Luluberlu à travers des ateliers quotidiens ! 1 jour, 2 jours ou toute la semaine, vous pourrez expérimenter toutes sortes de techniques : de la couture, de la teinture, des arts plastiques et bien d'autres choses ! De 7 à 107 ans sur inscription

VISITES COMMENTÉES

Les samedis 20 Janvier et 10 Février à 14h30 à la salle d'exposition

HÉRITAGES

Le dimanche 14 et le lundi 15 Janvier dans la grande salle

- Un spectacle d'après un texte de Bernard Friot, mis en scène par Lou Broquin

FESTIVAL TERRE DE LECTURE

Du 23 janvier au 24 février à l'Auditorium

- Rencontre avec Bernard Friot
- Organisé par la Médiathèque

LULUBERLU :

Du 25 au 26 mai dans le parc d'Odyssud

- Retrouvez les créations des enfants dans le parc et la scénographie des Irréels
- Découvrez les mini tribus des Irréels réalisées par les groupes du PEDT et de l'ALSH le soir de l'ouverture du festival
- Laissez-vous hypnotiser par les Irréels dans leurs cabanes au cœur du festival

BIOGRAPHIE

LA COMPAGNIE

Fondée en 1990, la compagnie Créature se positionne dès ses débuts à la frontière du théâtre et des arts plastiques, inscrivant sa démarche artistique dans la recherche théâtrale et visuelle. En 25 années, Créature a créé 25 spectacles aux sujets forts et aux univers plastiques riches et singuliers. En privilégiant toujours la parole intime et poétique, elle a insufflé des questionnements et des pistes de réflexion sur des sujets sensibles tels que la xénophobie, la guerre, la solitude, la pauvreté, le handicap, la résilience….

Aujourd'hui la compagnie souhaite plus que jamais offrir aux spectateurs de toutes générations, aussi bien dans les salles de spectacles que dans l'espace publique, des moments où le temps se suspend pour pouvoir rêver et s'interroger sur le monde qui nous entoure.

LOU BROQUIN, Conceptrice artistique, comédienne et metteuse en scène, Lou Broquin a rejoint la compagnie en 2004 et depuis 2015, elle est la nouvelle conceptrice artistique.

ODILE BRISSET, Co-fondatrice de la compagnie elle guide depuis le début la compagnie avec ses convictions sur le jeune public. Engagée dans un « théâtre autrement », elle célèbre au travers de ses créations les ressources de chacun face aux difficultés de la vie.

MICHEL BROQUIN, Co-fondateur de la compagnie est un plasticien aux multiples talents, scénographe, marionnettiste, décorateur, il donne à la compagnie une identité plastique singulière dès ses premières créations. Au travers de ses mises en scène il explore le monde qui nous entoure en partageant avec le public ses questionnements sur des thématiques fortes tel que le fascisme, la maltraitance… Tous les plasticiens de la compagnie se sont formés à ses côtés.

GUILLAUME HERRMANN, Créateur lumière et directeur technique il est entré dans la compagnie il y a 15 ans. Sa sensibilité artistique et son exigence font de sa lumière un élément fondamental de chaque création. Il assure également la majorité des régies des spectacles en tournée.

LE DOCK, ATELIER DE CRÉATION DE LA COMPAGNIE

Grand cube de métal et de béton, fort et imposant au creux duquel tout commence. Abri essentiel, il est depuis près de 15 ans l'écrin qui nous permet de créer, de rêver, de construire, de stocker, de concevoir… Port d'attache, la Compagnie revient vers lui à chaque voyage, chargé de questionnements, de partage, de rencontres, d'échanges qui donnent envie de continuer.

THÈMES

THÉÂTRE

Le mot théâtre peut désigner différentes choses...

Un bâtiment où se donnent des représentations (dramatiques, lyriques, chorégraphiques, etc.), comportant des installations techniques destinées au spectacle (scène, coulisses, fosse, plateau, etc.) et d'autres espaces réservés aux spectateurs (salle, balcons, galeries, loges, foyer, vestiaire, etc.).

Un art du spectacle dont le but est de produire des représentations devant un public, donner à voir et à entendre une suite d'événements, d'actions, une histoire racontée par le biais d'acteurs. Les personnages se déplacent sur la scène et utilisent ou peuvent utiliser le discours, l'expression corporelle ou la musique afin d'interpréter un rôle, un personnage.

Les cabanes des Irréels sont de petits univers aux airs de scènes de théâtres où les personnages prennent vie et sont incarnés par des artistes

MASQUE

Le masque, destiné à dissimuler, représenter ou imiter un visage, assure de nombreuses fonctions, variables selon les lieux et l'époque. Simple objet de divertissement ou associé à un rite, œuvre d'art ou produit normalisé, il se retrouve sur tous les continents.

De l'antiquité à nos jours, le masque permet de changer de peau, de changer de genre et d'âge pour raconter ce que ce personnage ressent, ce qu'il comprend, ce qu'il est comme si enfin l'on pouvait comprendre cet autre personne de l'intérieur.

En cachant son visage aux personnes qu'il rencontre, le masque permet aussi à son porteur de jouer de se cacher, de se transformer et de s'exprimer plus facilement.

Du simple loup aux constructions les plus élaborées, en cuir, en papier mâché, en bois, peints, ornés de plumes et de joyaux, les techniques les plus diverses existent et c'est un art dans lequel certains excellent.

Les masques des Irréels sont un travail plastique remarquable dont les étapes de création sont expliquées dans l'exposition.

Masque et costume permettent aux comédiens de se glisser dans la peau de leur Irréel et l'expression corporelle vient parfaire cette incarnation.

THÈMES

COSTUME

Le costume ou la tenue est un ensemble de vêtements et d'accessoires assortis (masques, bagages et autres éléments qui peuvent caractériser un personnage), composé librement ou imposé. Le costume peut être professionnel ou culturel et répond à certaines fonctions et certains symboles. C'est pour cela qu'il est un élément essentiel du spectacle, car il définit une identité et parfois même un rôle. Activité, histoire, géographie, culture, occasion et même fonction peuvent être identifiées grâce à un costume. Il est tellement chargé de sens qu'il peut indiquer l'époque, l'appartenance sociale, le métier, l'âge, le sexe du personnage. Il peut également marquer la frontière entre naturel et surnaturel.

Les costumes des Irréels associent matériaux et activités pour que le comédien puisse se glisser dans les vêtements de ce personnage et incarner au mieux son rôle.

PETITE HISTOIRE DU COSTUME

Dès l'Antiquité, la pratique du théâtre suit des repères bien précis pour permettre un discours clair et identifier les personnages. Certains accessoires comme les masques deviennent caractéristiques de certains personnages, les toges identifient les hommes libres quand les tuniques représentent les esclaves. Les cothurnes, chaussures compensées parent les héros et les dieux alors que les scandales plates sont aux pieds des mortels. Même les chœurs sont identifiés par des robes, un maquillage spécifique et des postiches.

Jusqu'au XVIIIème siècle les costumes s'enrichissent grâce aux dons des protecteurs issus de la cour à tel point qu'au XVIIIème siècle, il devient parfois difficile d'identifier les personnages tant ils sont tous richement costumés. Les théâtres asiatiques et italiens ont quant à eux créé de véritables codes de représentations qui permettent d'identifier des personnages récurant désormais célèbres, comme Arlequin ou les démons japonais aux masques impressionnants.

Le XXème siècle ouvre une nouvelle voie au décors et costume avec l'abstraction, le metteur en scène peut alors choisir de coller à une représentation descriptive ou à l'épurer, la tordre, la transformer ou même la fantasmer.

THÈMES

LES ANIMAUX

Un animal (du latin animalis « animé, vivant, animal ») est en biologie, selon la classification classique, un être vivant hétérotrophe, c'est-à-dire qu'il se nourrit de substances organiques. Comme tous les êtres vivants, chaque animal a des semblables avec qui il forme un groupe homogène, appelé espèce. Dans le langage courant, le terme « animal » est souvent utilisé pour distinguer le reste du monde animal des humains.

En art, les animaux sont le sujet des premières représentations, dans les grottes. Culturellement, ils peuvent être une divinité, un totem, ils incarnent un lieu et une symbolique. Avec l'imagination, ils sont porteurs de nouveaux horizons et de personnages fantastiques.

Chaque animal se reconnait grâce à différentes caractéristiques: le nombre de pattes, le pelage (plumes, poiles, écailles...), la taille, la présence d'ailes... ce lexique permet à la Compagnie Créature de puiser des éléments pour créer les Irréels, sorte de personnage hybride entre espace animale et humaine.

HYBRIDATION

La notion d'hybridation consiste au mélange, au croisement de deux éléments. Cela peut concerner des espèces animales, des objets...

Ici chez les Irréels la notion d'hybridation apparait sous deux formes. Dans un premier temps les personnages sont mi animaux, mi humains. Dans un second temps leur métier et aussi hybride puisqu'il mélange une fonction existante, avec une autre fonction imaginaire.

Hybridation d'un cheval et d'un zèbre : le zébrule

THÈMES

COULEUR

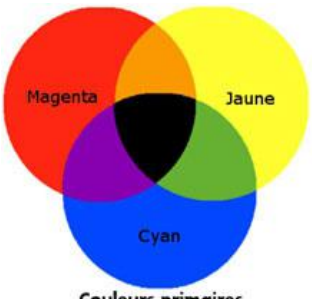
La couleur est une perception de l'oeil d'une ou plusieurs fréquences d'ondes lumineuses. Le cerveau va interpréter cette perception et nous permettre d'identifier la couleur.

La lumière blanche, celle que nous recevons du soleil, est en fait la superposition de toute une palette de couleurs.

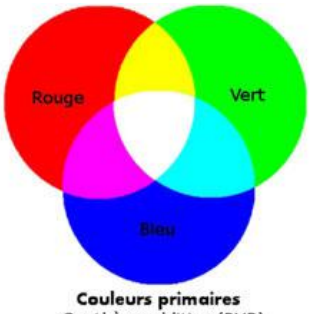
Il existe des milliers de couleurs, que l'on peut fabriquer grâce à trois couleurs dites primaires. En peinture, les 3 couleurs dites primaires sont le cyan, le jaune et le magenta, sur les écrans lumineux, les couleurs primaires sont le rouge, le bleu et le vert, additionnées elles créent du blanc.

Chaque couleur primaire possède une couleur complémentaire qui est formée des deux autres couleurs primaires.

Chaque couleur peut être dégradée avec une autre couleur ou bien éclaircie ou foncée, les teintes et les tons sont infinis.



Couleurs primaires
Synthèse soustractive (CMJ)



Couleurs primaires
Synthèse additive (RVB)

Les couleurs sont un élément visuel très important. Il y a des symboliques attachées aux couleurs qui peuvent changer suivant les cultures et les événements (le blanc synonyme de pureté en occident et signe de deuil en Chine). Les drapeaux nationaux eux aussi font partie de la construction de cette symbolique des couleurs.

Les Irréels eux aussi ont adoptés des couleurs avec des tons plus ou moins puissants et attachent aux personnages une ambiance et éveillent certaines émotions.

IMAGINAIRE / RÉALITÉ

L'imaginaire désigne la capacité de notre cerveau à créer ses propres images. De façon général, l'imagination suggère que cela n'existe pas, ce n'est pas vrai, elle se distingue de la capacité de représentation qui permet de visualiser quelque chose dans sa tête sans l'avoir vu.

L'imaginaire est un espace infini, car il y a autant d'espace imaginaire qu'il y a de pensées et de personnes pour y penser. La réalité est un univers infini de recherche pour les sciences et l'imaginaire est un espace de liberté absolu pour l'esprit.

Comme pour les personnages des Irréels, l'imagination s'attache souvent à quelques détails de la réalité pour la transformer et la rendre irréelle, loufoque, incroyable, fantastique ou magique.

Animaux, objets liés à des métiers sont autant de points de départ à la création des Irréels et leur donnent une présence et une fonction d'autant plus symbolique et essentielle.

THÈMES

SENTIMENTS / ÉMOTIONS

Une émotion est une réaction psychologique et physique à une situation. Tout d'abord manifestation interne, elle génère une réaction extérieure. C'est la réaction à une situation et à son interprétation.

Le sentiment est la composante de l'émotion, la manière d'apprécier.

Quelques exemples d'émotions : Joie, Tristesse, Peur, Colère, Dégoût, Surprise...

Dans la famille des Irréels, chaque personnage peut être associé à une émotion ou un sentiment, certains évoquent la tristesse, d'autre la joie...

MÉTIER ET FONCTION

Un métier est d'abord l'exercice par une personne d'une activité dans un domaine professionnel. Pour cette activité, la personne est rémunérée. Par extension, le métier désigne le degré de maitrise acquis du fait de la pratique de cette activité.

La fonction est le rôle que l'on a dans un groupe. C'est l'ensemble des activités attachées à l'être humain en tant que membre d'une société.

Les Irréels ont pour nom une association de métier et de fonction où l'imaginaire et l'humain prennent la plus grande place.

IDÉES ATELIERS

ATELIER 1

- Imaginer et dessiner un animal qui exprimerait une émotion avec ses expressions et des couleurs

ATELIER 2

- Imaginer et dessiner un animal avec un métier

ATELIER 3

- Apprendre ce qu'est un portrait chinois :

Si c'était une plante ? un animal ? un aliment ? un moyen de transport ? ...

ATELIER 4 : PROJET CRÉATURE

Créer un Irréel pour Luluberlu en suivant la fiche méthode élaborée avec la Compagnie Créature

Cette fiche vous permettra de faire créer un Irréel aux enfants de la classe à la manière de la Compagnie Créature. Odyssud vous propose de valoriser ce travail artistique sous forme de dessin dans le cadre de Luluberlu. Pour cela, nous aimerions récupérer les créations avant les vacances de printemps. L'accrochage de toutes les œuvres dans le village du festival s'accompagnera de la présentation d'une sélection de 15 ou 20 dessins choisis avec la Compagnie Créature qui seront imprimés en grand format.

LA MÉTHODE

Tout d'abord il faut comprendre de quoi est fait un Irréel :

Un Irréel est un personnage poétique inventé, à corps humain et à tête animale. Il a une activité « au service des humains », qui tente d'accompagner leur vie. Pour créer un Irréel il faut se demander qu'est ce qui nous manque dans notre vie ou sur quoi on aimerait être aidé/accompagné, quelles sont les choses importantes à nos yeux, quels sont les états ou émotions dont il faut prendre soin... Une fois que cette chose est définie il suffit d'y associer un métier ou une activité. Bien évidemment on peut inventer un nom dérivé d'un verbe :

Exemple : La Réchauffeuse d'hivers nous aide à retrouver la chaleur rassurante quand on se sent gelé par la tristesse, la Dorloteuse d'enfance nous accompagne pour que l'on garde en nous l'enfant que l'on a été, le Rafistoleur de mémoire restaure nos mémoires abîmées pour ne pas oublier.

IDÉES ATELIERS

Ensuite il faut définir à partir du métier et de l'état associé l'animal qu'il sera et l'univers dans lequel il va évoluer et sa couleur :

Exemple : La Réchauffeuse d'hivers est un chat (animal doux et rassurant) dans un décor en référence au boudoir fait de matière chaude (le velours) et de multiple couvertures dans une déclinaison de bordeaux et violet profond. La Dorloteuse d'enfance est un lapin (animal emblématique de l'enfance) dans un univers de jouets aux couleurs légèrement passées dans un camaïeux de bleu et rose. Le Rafistoleur de mémoire est évidemment un éléphant (symbole de mémoire) dans une cabane faite de vieilles photos noir et blanc le tout dans des tons sépia.

C'est pour cela que nous vous proposons un portrait chinois pour élaborer un Irréel.

1. Pour commencer, un portrait chinois permettra de cerner les caractéristiques principales du personnage :

   - une émotion / un état / une chose importante
   - un métier bienfaiteur (fusion d'un métier traditionnel et d'une bonne cause) qui définira son nom
   - un animal
   - un univers, un lieu, une ambiance et/ou des outils, objet correspondant à ce métier
   - une couleur (qui servira de base pour des déclinaisons)
   - définir des types de vêtements (proposer des images de vêtements de différentes époques et métiers)

2. Proposer ensuite aux enfants de représenter cet hybride, avec les accessoires et couleurs qui le caractérisent, de plein pied, sur une feuille de dessin A3.

3. Inscrire le nom du personnage avec la typographie utilisée par la Compagnie Créature pour toute la signalétique des Irréels (mélange de lettres majuscules, minuscules, scriptes et attachées) sous sa représentation, et ajouter au dos de la feuille les noms, prénoms et classe de l'artiste.

4. Apportez à Odyssud les créations avant le 21 avril 2018 à la Salle d'exposition ou au Secteur Jeune Public.

IDÉES ATELIERS

ATELIER 5

- **Pour les plus grands aborder le questionnaire de Proust**

Questions…	Réponses de Marcel Proust
Ma vertu préférée	Le besoin d'être aimé
La qualité que je préfère chez un homme	Des charmes féminins
La qualité que je préfère chez une femme	Des vertus d'hommes et la franchise dans la camaraderie
Le principal trait de mon caractère	…
Ce que j'apprécie le plus chez mes amis	D'être tendre pour moi, si leur personne est assez exquise pour donner un grand prix à leur tendresse.
Mon principal défaut	Ne pas savoir, ne pas pouvoir « vouloir ».
Mon occupation préférée	Aimer
Mon rêve de bonheur	J'ai peur qu'il ne soit pas assez élevé, je n'ose pas le dire, j'ai peur de le détruire en le disant.
Quel serait mon plus grand malheur	Ne pas avoir connu ma mère, ni ma grand-mère
Ce que je voudrais être	Moi, comme les gens que j'admire me voudraient
Le pays où je désirerais vivre	Celui où certaines choses que je voudrais se réaliseraient comme par un enchantement et où les tendresses seraient toujours partagées
La couleur que je préfère	La beauté n'est pas dans les couleurs mais dans leur harmonie
L'oiseau que je préfère	L'hirondelle
Mes auteurs favoris en prose	Aujourd'hui Anatole France et Pierre Loti
Mes poètes préférés	Baudelaire et Alfred De Vigny
Mes héros dans la fiction	Hamlet
Mes héroïnes favorites dans la fiction	Bérénice
Mes compositeurs préférés	Beethoven, Wagner et Schumann
Mes peintres favoris	Léonard De Vinci, Rembrandt
Mes héros dans la vie réelle	M. Darlu, M. Boutroux
Mes héroïnes dans l'histoire	Cléopâtre
Mes noms favoris	Je n'en ai qu'un à la fois
Ce que je déteste par-dessus tout	Ce qu'il y a de mal en moi
Personnages historiques que je méprise le plus	Je ne suis pas assez instruit
Le fait militaire que j'admire le plus	Mon volontariat !
La réforme que j'estime le plus	…
Le don de la nature que je voudrais avoir	La volonté, et des séductions
Comment j'aimerais mourir	Meilleur et aimé
État d'esprit actuel	L' ennui d'avoir pensé à moi pour répondre à toutes ces questions
Fautes qui m'inspirent le plus d'indulgence	Celles que je comprends
Ma devise	J'aurais trop peur qu'elle ne me porte malheur

BIBLIOGRAPHIE ET RÉFÉRENCES

Voici une sélection parmi les ouvrages de la médiathèque d'Odyssud.

MÉDIATHÈQUE SECTEUR JEUNESSE

Les Deguisements : costumes, masques et maquillage Cheryl Evans	J 745.5 (DEG)
Le spectacle vivant : opéra, cirque, danse, théâtre Claire Lempereur	J 790.2
Masques d'animaux en carton souple Sylvie Montmoulineix	J 745.5 (DEG)
Masques et maquillages Isabelle Ancori, auteur	J 745.5 (DEG)
Masques Violaine Lamérand	E 745.5 (DEG)
Fabriquer des masques Gilles Dickson	J 745.5 (DEG)
Maquillages, masques et Cie Joyce Coleman	E 745.5 (DEG
Masques à faire soi-même : **26 activités faciles & originales** Paris Flammarion 2015	J 745.5 (DEG)
Le grand livre des petits spectacles Francoise Malaval, auteur	J 790.2
La route des costumes Frédéric Maupomé	J 391
Du rouge papou au vert de rage : **20 histoires de couleurs** Olivier Besson	A BES
Le petit musée du rouge : **13 grands peintres, 13 poèmes** Alain Serres	E 752
Le petit musée du bleu : **13 œuvres, 13 poèmes** Carl Norac	E 752
Des larmes aux rires Claire D'Harcourt	J 757
E comme emotion Estelle Lepine	J. LEP

Les émotions Astrid Dumontet	E 152.4
La couleur des émotions Anna Llenas	ALLE
Le guide du supermoi ! Hélène Bruller	J100
Le magicien des couleurs Arnold Lobel	A.LOB
Marre du rose Nathalie Hense	A GREEN
Le lutin des couleurs Kiara Carrer	A CAR
La couleur des sens Gustavo Roldan	A ROL
De vert de rage à rose bonbon Annie Mollard-Desfour	J447.09
La grande histoire des couleurs Subcomandante Marcos	C/E MAR
La couleur Karine Delobbe	J 752

MÉDIATHÈQUE SECTEUR ADULTE

Art du masque dans la Commedia dell'arte Donato Sartori, directeur	792.026 ART
Esquisses de decors et de costumes, arts graphiques, peintures Léon Bakst	759.7 BAK
Chimères Arles Actes sud 2003	398.4 CHI
Petits spectacles à jouer en maternelle Dominique Megrier, auteur	372.21 MEG
La couleur dans les cultures du monde Albert-Vanel,Michel	390 ALB
Dictionnaire de la symbolique des couleurs Georges Lanoë-Villene	302.22 LAN
Emotions animales Karine Lou Matignon	J 591.5

ODYSSUD
SCÈNE DES POSSIBLES

BLAGNAC
ville vitalité

Espace pour la Culture de la ville de Blagnac.

**Scène Conventionnée par l'État,
la Région et le Département.**

4, avenue du Parc
31706 Blagnac Cedex
05 61 71 75 15

Tramway Ligne T1
Arrêt **Odyssud** ou Place du Relais
Direct depuis Toulouse centre

odyssud.com
#odyssud1718

NOUS CONTACTER

Service Exposition
Maud Denjean / Chloé Cassin
05 61 71 75 44 / exposition@odyssud.com

ENTRÉE LIBRE ET GRATUITE

> du mardi au samedi de 14 à 18H

> lors des spectacles une heure avant le début de chaque représentation et pendant l'entracte

RÉSERVEZ EN LIGNE !

odyssud.com

**Acheter
des places
ou s'abonner**

Design : www.atelierjamjam.com | Mise en page www.placepublique.net | Licences : 1/ 1100082 - 1100083 - 1100084 - 1100085, 2/ 1100086, 3/ 1100087

ODYSSUD & COMPAGNIE
CLUB DES MÉCÈNES &
PARTENAIRES D'ODYSSUD