



**Théâtre – Musique - Images / A partir de 6 ans / Durée : 50 minutes**

**Représentations au Grand Bleu du mardi 14 au samedi 18 janvier 2025**

La Danse des Tarentules est un spectacle en tri-frontal où se mêlent théâtre, musique et images projetées. Dans leur atelier de tapisserie, une cartonnrière et une lissière se dépêchent de préparer leurs bobines de fil : elles vont accueillir d'un instant à l'autre la plus célèbre des archnologues ! Ensemble, elles concevront l'immense tapisserie qui doit orner le hall d'entrée du nouveau musée International de l'Araignée à New-York. Alors qu'elles se mettent à l'ouvrage, une drôle de fièvre s'empare de l'une d'entre elles ... Comment entrer en résonance avec celui qui est si différent de nous ? Comment deviner ce que perçoit celle qui entend avec sa peau ? Et quand les mots ne sont pas là pour se déchiffrer l'un.e l'autre ? La Danse des Tarentules est une invitation à détricoter la barrière de la norme pour se glisser entre les mailles et rencontrer celles et ceux qui perçoivent le monde autrement.

## Les pistes et prolongements autour du spectacle

*Les mots soulignés vous permettront d'accéder à des liens ressources*

Ces pistes sont destinées à préparer votre groupe à la réception du spectacle et elles peuvent être travaillées avant ou après le spectacle. Vous pouvez également consulter le dossier [« De l'art d'accompagner un enfant ou un adolescent au spectacle »](#)

*Au théâtre du Grand Bleu, nous essayons de proposer un accueil le plus adapté et rassurant possible pour toutes et tous. Pour cela, nous autorisons les entrées et sorties de salle si nécessaire et nous proposons un placement en salle adapté aux besoins et spécificités des publics. Nous accueillons sur chaque spectacle des publics très variés (écoles, collèges, lycées, crèches, structures médico-sociales ou encore établissements spécialisés) ce qui nécessite une tolérance collective pour que chacun ne puisse profiter du spectacle à sa manière, par exemple en oralisant ou en réagissant physiquement aux propositions artistiques. L'ensemble de l'équipe d'accueil et de médiation reste disponible pour échanger autour de votre venue au Grand Bleu.*

### Avant votre venue au spectacle

- ❖ **LE TITRE** : Le nom de Tarentule vient de celui de Tarente, ville du sud de l'Italie. La légende voulait que les conséquences de la morsure de cette araignée, qui était supposée provoquer une certaine léthargie puis la mort, pouvaient être combattues par une danse collective et énergique : la tarentelle. En réalité la morsure, si elle est possible, n'est pas grave et il est fort possible que cette danse très ancienne, issue du culte de Dieux antiques, ait pu autrefois, grâce à son obligation thérapeutique, contourner les interdits du clergé concernant les danses. Regarder vidéo de la tarentelle (danse).

### Avant ou après votre venue au spectacle

#### 1. L'installation : transformer un espace avec des toiles d'araignées

*Des références artistiques : Odilon Redon, L'araignée qui pleure, 1881 / Louise Bourgeois, Maman, 1999 / Tomas Saraceno, exposition On air, Palais de Tokyo, 2018*

- ✓ Investir, envahir, saturer un espace pour le métamorphoser / Transformer un espace pour s'y installer, pour le rendre inquiétant ou pour le rendre agréable, sécurisant, réconfortant. Créer une architecture suspendue. Transformer un espace et son usage par une installation monumentale.
- ✓ Collecter des matériaux de tous types (laine, tissus, bandes de papier). Choisir un endroit de l'école/dans la structure à l'intérieur ou l'extérieur et inviter les élèves à les installer pour occuper l'espace. Tendre, suspendre, accrocher, dérouler, enrouler, entortiller, envelopper, recouvrir, lier, nouer. S'appuyer sur des structures déjà existantes pour accrocher (chaises, tables, meubles). Rendre l'installation pénétrable. Prendre des photographies. Variable : en y adjoignant des objets, cartons, contenants qui seront noués, liés, intégrés dans la structure, cocons ou pièges.
- ✓ Réaliser une sculpture avec des fils, des liants en faisant des boucles et des nœuds autour d'une structure (grille, grillage, cagette). Jouer sur les différentes textures de fils et de couleurs (raphia, laine, fils, ficelles, rubans)
- ✓ Imaginer une architecture miniature dans une boîte avec des objets de toutes formes et des liants (fils, élastiques, rubans, lacets, autres liens). Possibilité de travailler sur la transparence des liants (scotch, film plastique étirable, emballages plastiques, gaze, tulle).
- ✓ Fabriquer des cocons, des lieux-refuge dans des boîtes en collectant des contenants (cartons, boîtes, paniers) et différents types de matériaux. Y installer des personnages, poupées, peluches, objets d'affection. Questionner le choix des matériaux (couleur, texture, douceur, souplesse) en fonction d'une intention. Travailler l'intérieur et l'extérieur du cocon : peindre, dessiner, coller. Concevoir un cocon autour d'un objet, un jouet en l'enroulant, en l'emmitouflant dans un médium transparent ou opaque ou le recouvrant avec différents médiums. Faire ressortir des formes surprenantes, étranges. Emballer, enrouler un objet selon le même procédé mais en usant de matériaux et de procédés qui laissent penser que cet objet est piégé, coincé. **Tisser des liens** : lier différentes sculptures tissées individuellement pour créer un maillage collectif ou tisser collectivement des liens dans un espace, entre les objets. Créer des liens qui entravent les objets, les déplacements : **Danse** : Jann Gallois, *Samsara*, 2021. Ivana Muller, *Forces de la nature* et *Entre-deux*

#### 2. Jouer avec ses peurs et rendre étrange, inquiétant, insolite en donnant à voir autrement

- ✓ A l'aide d'appareils photographiques ou de tablettes, prendre des photographies de son environnement ou d'objets en donnant un point de vue inhabituel pour les rendre étranges : jouer sur les plans, choisir un angle de vue : à l'endroit, à l'envers, de face, de profil, de dessus, de dessous, user de la plongée et de la contre-plongée. Utiliser des loupes, des lentilles de couleur, des objets ou surfaces transparentes, translucides (exemple d'un verre rempli d'eau) pour percevoir l'environnement ou l'objet. Constaté les effets et photographier. Partir à la recherche de reflets, dans l'eau, dans les vitrines, dans les miroirs, sur la surface d'objets réfléchissants. Prendre des photographies. Jouer avec la lumière et les ombres pour donner à voir des lieux, des objets, des personnes autrement, étrangeté, de façon inquiétante. Constaté les effets et photographier. **Des références sur les monstres** : Maurice Sendak, *Max et les maxi-monstres*, 1963 / Théo Mercier, *le solitaire*, 2010 / Niki de Saint Phalle, *Monstre de Soisy*, 1965 / Xavier Veilhand, *Le Monstre*, 2004
- ✓ Générer des araignées, des monstres : par le dessin, l'assemblage d'objets et matériaux ou à partir de tâches produites à l'encre ou la peinture et prolonger par le dessin, inventer toutes sortes d'araignées ou créatures étranges. Se transformer, se métamorphoser, se masquer, se camoufler, se costumer pour créer de l'étrange, du fantastique, de la peur. Faire émerger des monstres (par définition un être vivant dont la morphologie diffère et qui évoque la crainte, la peur) en 2D ou en volume (lien possible avec la littérature, la mythologie, l'histoire de l'art, les chimères) en proposant d'expérimenter des procédés différents : découper, étirer, éclater, fragmenter les formes pour transformer. Froisser, plier, assembler des images et des dessins pour transformer. Faire émerger un monstre de la matière (papier, carton, modelage, laine, tissu). Choisir des graphismes, des couleurs, des matériaux qui traduisent l'idée de monstruosité, d'étrangeté. Transformer par ajout multiplication, effacement, par hybridation. Faire émerger un monstre en associant, assemblant, superposant, juxtaposant, liant des éléments de natures différentes et le photographier pour rendre inquiétant. Même chose avec le photcollage.
- ✓ Pratiquer le jeu du cadavre exquis des surréalistes, appliqué aux monstres
- ✓ Créer des monstres avec le principe du hasard : Atelier « Le dé magique » de Hervé Tullet, *Peinturlures*, Phaidon, 2015
- ✓ Imaginer un monstre, une créature étrange ou inquiétante en définissant en amont son nom, son lieu de vie, ses caractéristiques. Rendre des monstres attachants, attirants par le choix des couleurs, des matériaux, des expressions. Faire apparaître et disparaître des monstres (Sur le principe des albums *Va t'en Grand monstre vert* de Ed Emberley ou *Grand Cornichon* de Edouard Manceau, par exemple). Générer des monstres ou bien des atmosphères inquiétantes avec **le théâtre d'ombres** : [Un parcours pédagogique sur ombres et lumières](#) : avoir peur de son ombre, créer des univers fantastiques et peupler d'ombres des espaces, sculptures d'ombres et mettre en scène son ombre. [Dossier pédagogique sur l'ombre portée](#) sur le site ressources de la mission 100% Education artistique et culturelle : Christian Boltanski, *Théâtre d'ombres*, 1984-1997 / Tim Burton, dessin pour son film *Vincent*, 1982. Verbaliser avec les élèves les procédés utilisés pour créer un monstre inquiétant, terrifiant, angoissant.
- ✓ Apprivoiser et se libérer de ses peurs en transformant l'objet de ses peurs (objets, animaux) en objets attirants en usant de différents procédés plastiques (à partir du dessin, de la photographie ou bien d'assemblage d'objets, de matériaux). Choisir des matériaux, des couleurs, des gestes qui permettent de générer le sentiment de peur ou bien à contrario de rendre attirant, doux l'objet de ses peurs en le transformant (La matérialité contredit le motif : rendre une araignée attirante). Les effets du geste et des outils, de la couleur au service d'une intention : en quoi la couleur est-elle porteuse de sens ? De la matérialité au service d'une intention ; les effets des supports, des formats. **Benoit Piéron, Cairns**, 2024 (draps d'hôpitaux) / **Psychopompes**, 2022

### 3. Interroger la norme

- ✓ Fabriquer un **livre pêle-mêle** pour composer son propre personnage/animal. Qu'est-ce que ça fait de déconstruire des personnages "dans la norme" ?
- ✓ **Travailler autour de l'album Elmer** de David Mc Kne (Ed Ecole des Loisirs). Pourquoi Elmer est-il triste au début du récit ? Il perçoit sa différence comme un handicap, il voudrait être "normal". Mais à la fin de l'histoire, sa différence devient sa force, sa singularité. Faire chercher à chaque élève sa différence, sa compétence spéciale. Valoriser toutes les compétences, savoir-faire des élèves (affiches/dessins). Faire remarquer qu'être "normal", c'est être différent de son voisin.

### 4. Les différentes formes de communication

- ✓ Aborder les différentes manières de communiquer avec les autres. Suivant l'âge avec le développement du langage. Evoquer [les 4 types de communication](#) : visuelle, écrite, verbale et non verbale. Parler de l'exemple de la langue des signes française, qui permet à des personnes ayant une déficience auditive de pouvoir communiquer d'une autre manière. Les langues différentes suivant les pays. Activité : interpréter par deux le début de l'histoire du spectacle : « *Dans leur atelier de tapisserie, une cartonnrière et une lissière se dépêchent de préparer leurs bobines de fil : elles vont accueillir d'un instant à l'autre la plus célèbre des arachnologues ! Ensemble, elles concevront l'immense tapisserie qui doit orner le hall d'entrée du nouveau musée International de l'Araignée à New-York. Alors qu'elles se mettent à l'ouvrage, une drôle de fièvre s'empare de l'une d'entre elles* ». Le jouer avec le langage verbal, puis sans le langage verbal.
- ✓ Comment est-ce que les insectes/animaux communiquent entre eux ? : [La communication vibratoire](#)
- ✓ Faire un time's up : le **jeu** se déroule en 4 manches : lors de la première, les joueurs découvrent et devinent les personnages/objets/animaux/actions en parlant librement ; dans la deuxième, il faut retrouver le même élément à partir d'un seul mot ; dans la troisième, il faut encore les retrouver en mimant, puis dans la dernière manche en faisant une statue.

[Bibliographie réalisée par la médiathèque des Bois Blancs](#)

**Après votre venue au spectacle** : Qu'avez-vous pensé du spectacle ? Racontez, dessinez ou rejouez votre passage préféré/celui qui vous a plus particulièrement marqué. Mettre des mots sur l'expérience de spectateur. Qu'avons-nous vu (couleurs, formes, objets) ? Qu'avons-nous entendu (sons, musiques, bruitages) ? Qu'avons-nous ressenti (émotions) ?