

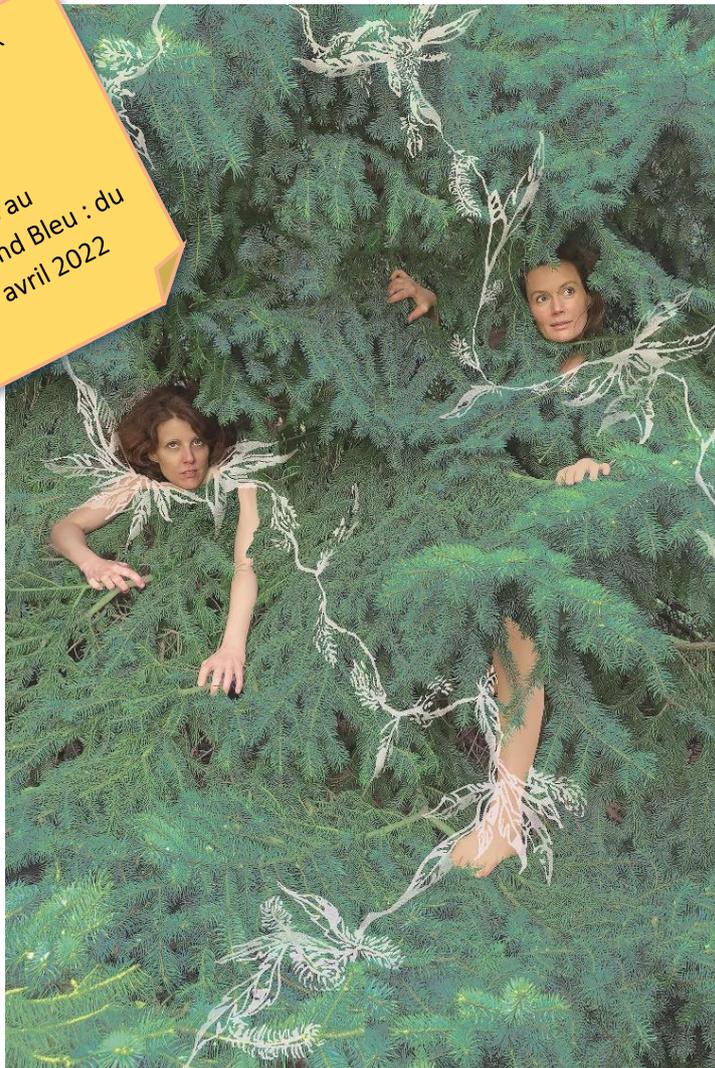
# Le langage des oiseaux

Marie Girardin et Awena Burgess/Collectif Maw Maw



Images animées et voix  
Dès 3 ans  
Durée : 35 minutes

Représentations au  
théâtre Le Grand Bleu : du  
29 mars au 2 avril 2022



## Conception écriture et jeu

Awena Burgess et Marie Girardin

## Direction de jeu

Sylvain Blanchard

## Dramaturgie

Camille Trouvé

## Scénographie

Brice Berthoud

## Image et ombre

Jonas Coutancier, Amélie Madeline, Marie Girardin

## Chant et musique

Awena Burgess

## Oreilles extérieures

Daniel Mizrahi, Martina Rodriguez

## Costumes

Séverine Thiébault

→ Coproduction du Grand Bleu

## Présentation

Dans l'espace d'une petite cabane, combiner les bruits, décortiquer les mots, bricoler avec la voix en explorant des possibilités joyeuses. Désireuses d'explorer le moment où les enfants apprivoisent le langage, Awena Burgess et Marie Girardin tissent le fil d'un spectacle tout en poésie qui joue avec la musicalité de la langue et insuffle à l'alphabet un souffle sauvage. Lancées sur la piste d'un mystérieux oiseau venu déposer un message, elles transmettent avec délice le plaisir de s'amuser d'un son ou d'un sens. Un grand nid-cabane, tour à tour cocon et fenêtre ouverte sur le monde offre un espace de rencontre entre les interprètes et le public tout proche. À partir d'images animées et de jeux d'ombres, en dialogue avec la voix et le chant, cet abri ajouré devient l'écrin d'un voyage inattendu où s'invite un drôle de bestiaire qui lui aussi a son mot à dire. Un joyeux pépiement qui résonne longtemps.

## Les pistes et prolongements autour du spectacle

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 »](#),

### I. Avant votre venue au spectacle

> Demander aux enfants **ce que leur inspire le titre**, et proposer une discussion : C'est quoi un langage ? Est-ce qu'un langage est forcément verbal ? (Parler avec les yeux, le langage corporel, la langue des signes...) Quelles langues savent-ils parler ? Comment les animaux s'y prennent pour parler entre eux ? Est-ce qu'un humain peut comprendre/parler avec un animal ? Connaissent-ils différents noms d'oiseaux ? Où voit-on des oiseaux ? Où est-ce qu'ils vivent ? Ville/campagne/forêt ?

> **Montrer l'affiche du spectacle** aux enfants : Que voit-on ? Couleurs/personnages/matières ? Que sont en train de faire les deux femmes ? Imaginer ce qu'elles pourraient être en train de se dire. Demander aux enfants ce que cette image leur inspire (Émotions/ressentis) ? Quel univers/imaginaire cela convoque-t-il chez eux ?

### II. Avant ou après

#### La scénographie : un nid/cabane

> Durant le spectacle, le public est invité à s'asseoir en ronde au sein d'un nid/cabane, qui abrite, accueille, enveloppe le public. Il est un écrin au voyage proposé par les deux comédiennes.

> Amorcer une discussion autour de **la cabane** : Les différences entre une cabane et une maison ? Comment se sent-on dans une cabane ? Où et comment on fabrique des cabanes ? A quoi ça sert ? Qu'est-ce qu'on y fait ?

> Avec des matières naturelles (crin végétal, foin, brindilles, mousse, feuilles) ramassées, proposer aux élèves de **construire leur propre nid/cabane** d'oiseaux. Présenter son habitat à la classe et expliquer les difficultés rencontrées.

#### Jouer avec les mots

> La langue des oiseaux est un **système de codage ancestral** qui servait à faire passer des messages codés. Durant le spectacle, les comédiennes s'amuse avec les mots, les sonorités et l'alphabet.

> Explorer cette thématique en secouant les mots pour voir ce qu'ils abritent : à travers le **rébus**, **l'anagramme**, **l'acrostiche**, **l'écriture en miroir** ...

> Comment on invente un mot ? Est-ce que les mots inventés peuvent dire autrement ce qu'on ressent ? Leur proposer de **construire leurs propres mots** avec des mots préexistants, des mots « sandwichs » ou mots « valises » : Par exemple, pour un auteur comme Claude Ponti, incroyablement délicieux se dit « incroyabilicieux »...

> Dans le spectacle, les comédiennes s'amuse aussi à détourner la forme des lettres. Pour explorer le potentiel graphique des lettres, proposer aux élèves de former des personnages, des visages, des objets à partir de différentes lettres. (Deux «U» deviennent des yeux, un «E» retourné devient une couronne, etc...) Pourquoi pas s'amuser à représenter les personnages présents dans le spectacle : Un hibou, un arbre, un loup, un poulpe...

#### Les décors pariétaux

> L'itinéraire du mystérieux oiseau amène les comédiennes jusque dans une grotte. Sur les parois de la cabane, elles nous racontent une histoire à l'aide de projections lumineuses et de jeux d'ombres. Les différentes images qu'elles convoquent rappellent **des peintures et décors pariétaux** réalisés de la main de nos ancêtres.

> À la manière des décors pariétaux, proposer aux élèves de **faire le tracé d'animaux**, en expérimentant les différentes techniques des décors pariétaux utilisées dans le spectacle : **gravure digitale** et tracé de **silhouette aux doigts**.

#### Empreinte/Traces

Pour partir à la recherche du mystérieux oiseau, les comédiennes suivent des empreintes à travers la forêt.

> Les traces, les empreintes, sont le témoin de quelque chose qui s'est passé. C'est une mémoire imprimée dans l'environnement. Quelles traces laissons-nous dans notre environnement ? Quelles traces laissent les animaux ? (Poils, plumes, empreintes, crottes, urine) Comment pouvons-nous déduire qu'un animal est passé par là ? À quoi ça sert de laisser des traces ? (Les mains des hommes dans les grottes ? L'animal qui marque ton territoire en urinant ?) Qu'est-ce que les traces racontent ? Est-ce qu'en laissant des traces, on peut abîmer la nature ? (Quand on arrache des fleurs, quand on jette ses déchets dans la nature... ?)

> Montrer différentes empreintes d'animaux et **retrouver leurs propriétaires** (Par exemple, sous la forme d'un [jeu de cartes](#))

> Proposer aux élèves de réaliser des empreintes d'animaux, de former différents chemins qui s'entrelacent en les disposant à la file, à l'aide de tampons en positif (tampon pomme de terre, tampon éponge), ou en relief (avec des figurine d'animaux, dans du sable, de la farine humide).

Retrouvez les [pistes & ressources](#) préparées par Capucine Diancourt, designer, à l'occasion de l'apéro péda « Cabanes »

Pour plus d'images, consulter la [visite guidée](#) en 3D de Lascaux



Chauvet, le hibou grand-duc (Gravure digitale dans l'argile d'une roche)



Chauvet, le bison à huit pattes (Tracé de silhouette + estompage)

### III. Après votre venue au spectacle

> On peut demander aux enfants de **raconter** ce qu'ils ont compris du spectacle, ou de **dessiner** leur passage favori.

> Revenir sur ce qu'ils ont entendu, se remémorer : les musiques, les chants, les instruments de musiques utilisés, les sons...

> Revenir sur **l'expérience au sein de la cabane** : Comment se sont-ils sentis ? Ont-ils eu peur ? Ont-ils rigolé ? À quel moment ?

> Revenir sur **les différents personnages** (L'oiseau, hibou, poulpe, loup, sage de la forêt...) rencontrés pendant le spectacle. Se les remémorer puis les décrire à l'aide d'adjectifs : Caractère, aspect physique...

Ressources albums jeunesse :  
*Devine qui fait quoi*, Gerda MULLER ; *La grande traversée* d'Agathe DEMOIS et Vincent GODEAU ; *Toute la vérité sur le caca !* Andy SEED et Claire ALMON, *Loupe magique - Maison d'animaux* édition Auzou.