

Sylvestres

Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.
Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (sculpture, photographie, dessin).

Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.



Dark Dark Woods © The Animation Workshop

Titre

Dark Dark Woods

Thème

Relation familiale, Princesse

Genre et mots-clés

Fantastique, relation parentale, roi, reine, château, rêve, forêt, animaux

Cycle (pour le film)

3

Durée

07 min 44 s

Réalisation

Emile Gignoux

Musique

K. H. Lampl & K. Lampl

Production

The Animation Workshop (Danemark, 2017)

Activités pédagogiques

Sylvestres

Une sortie en forêt pour confectionner de petites sculptures avec les éléments de la nature.

Telle qu'elle est décrite dans le film, la forêt est l'opposé de la petite société du château. C'est le lieu du sauvage (du latin *silvaticus*, « qui vit dans les bois »), dont l'aspect menaçant est vite apprivoisé et qui libère le personnage de la princesse des règles domestiques qui la contraignent. C'est avant tout une figure de l'inconscient. Mais si la métaphore est si naturelle, c'est parce qu'elle est présente dans tout le substrat de mythes, légendes et traditions qui entourent la forêt depuis les temps les plus lointains.

Aujourd'hui, l'étude scientifique et les enjeux écologiques ont-ils éclipsé les mystères qui lui sont attachés ? Les monstres ont-ils été chassés ? Pas si sûr, à voir la ferveur autour des récentes découvertes sur « l'intelligence des arbres » et la permanence de l'exploitation des figures de la mythologie sylvestre dans les fictions de genre (au hasard des séries télévisées, on peut citer *Jordskott, la forêt des disparus*, en 2015, ou *Zone blanche*, en 2017, toutes deux faisant référence à *Twin Peaks*, 1990).

On se propose, dans cette activité, de croiser la rêverie autour de ces mythes et la découverte concrète des éléments de la vie sauvage de la forêt. 3 étapes se succèdent :

■ 1. Dans les images

Dans cette première étape, il s'agit d'immerger les enfants dans les représentations de la forêt mythique. Après le visionnage de *Dark dark woods*, on propose ainsi un parcours thématique, qui sera l'occasion de discuter les images de la forêt. Qui y vit ? Comment est-elle organisée ? Comment y entre-t-on ? On notera les ressemblances, les oppositions, etc. Les références utilisées peuvent des œuvres entières ou seulement des extraits.

Suggestions : *Bilbo le hobbit*, de J. R. R. Tolkien (Livre de poche jeunesse, 2014) – passage dans la forêt de Mirkwood, *Princesse Mononoke*, de Hayao Miyazaki (1997), *Les frères Grimm*, de Terry Gilliam (2005), *Harry Potter et la chambre des secrets*, de J. K. Rowling (Gallimard Jeunesse, 2007) – passage sur la colonie d'acromantules, *Le secret de Terabithia*, de Gabor Csupo (2007), *Brendan et le secret de Kells*, de Tomm Moore et Nora Twomey (2009).

Dans un second temps ou parallèlement, on présente en photo ou en vidéo des références d'œuvres et les démarches de quelques artistes du land art qui travaillent dans ou avec la forêt. On s'attachera à expliquer les pratiques, les mises en œuvre concrètes (prélèvement, déplacements, utilisation du corps, choix des sites...) plutôt que les concepts d'histoire de l'art. L'important est de présenter un éventail de « gestes » utilisés pour faire émerger des images.

Suggestions : installations graphiques de Nils Udo et Andy Goldsworthy, constructions de David Nash ou Michael Singer, igloos et tentes de Mario Merz, dessins de Markus Raetz, pollens de Wolfgang Laib, déplacements de Giuseppe Penone.

■ 2. Dans la forêt

Cette étape consiste à organiser une sortie en forêt au cours de laquelle les enfants auront à récolter des matériaux naturels, choisir un endroit et réaliser des sculptures ou des installations imaginées sur place. Les seules consignes sont de s'inspirer d'un mythe ou d'une histoire liée à la forêt et de ne pas trop bouleverser la vie naturelle. Mais les enfants peuvent aller jusqu'à déplacer, aménager un endroit (comme dans *Waldputz*, de Michael Sailstorfer, où l'artiste a méticuleusement nettoyé les feuilles pour



Land art, Paolo Redwings, 2007. CCO



Un ruisseau dans la forêt, Gustave Courbet. MET. CCO



mettre à nu la terre sur un carré de 5m de côté environ). L'enseignant peut proposer des outils pour de petits travaux (ciseaux, pelles, fils). À l'issue de la séance, la sculpture de chaque élève est photographiée en place.

■ 3. De retour

La troisième étape consiste à rassembler en classe les photos des réalisations et de demander à chaque enfant d'écrire un petit texte ou de faire des dessins permettant d'expliquer l'idée de sa sculpture. Cette explication peut être le projet de départ, ou une élaboration à posteriori à partir de la photo, une interprétation des images étudiées à l'étape 1, à partir du moment où est gardé un certain rapport explicatif. Cela fonctionne comme une « légende » de la photo, l'ensemble étant composé sur un panneau. Tous les panneaux seront ensuite exposés pour la classe ou pour un public plus large.

■ Références

- *Land art*, de Gilles A. Tiberghien (éd. carré, 1993), *L'idée de nature dans l'art contemporain*, de Colette Garraud (Flammarion, 1994).
- Une visite au *Festival international des jardins* de Chaumont sur Loire ou au « bois de sculptures » du Centre d'art et de paysage de Vassivière en Limousin, où sont visibles de nombreuses œuvres *in situ*.



La forêt de Morvan, Antoine-Alphée Piaud. MET. CCO

Fiche d'activités rédigée par : Bruno Pellier

Films pour enfants

<https://www.films-pour-enfants.com>

info@films-pour-enfants.com