

## Projet Land Art avec le Jardin Botanique Mascarin

*La société occidentale contemporaine a tendance à considérer la nature comme une entité extérieure à l'être humain et au monde moderne. Je pense au contraire que l'homme fait partie de la nature et qu'elle se transforme à l'image de l'attention que nous lui portons. Nous sommes fait à 65% d'eau. Notre perception nous pousse à voir et toucher des matières, mais si nous avions un oeil capable de percevoir les molécules, nous pourrions observer que les atomes de nos corps sont organisés de la même manière que tout ce qui nous entoure. Tout est structuré et nous avons une place dans l'organisation de l'univers.*

Je propose, après une réflexion sur le rapport de l'être humain à son environnement naturel, de basculer dans une dimension où la nature est vivante, ayant une forme, une voix, un caractère, une personnalité, un esprit, une âme. Imaginons un être humain tellement connecté à la nature, qu'il aurait la capacité de se transformer pour se fondre en elle. Cet être SURnaturel, doté d'aptitudes extraordinaires, serait un pont entre le monde humain et le monde spirituel de la nature.

Il s'agit dans ce projet de faire exister des esprits de la nature, de leurs donner un aspect par le dessin, par le costume puis par la performance et la photographie.

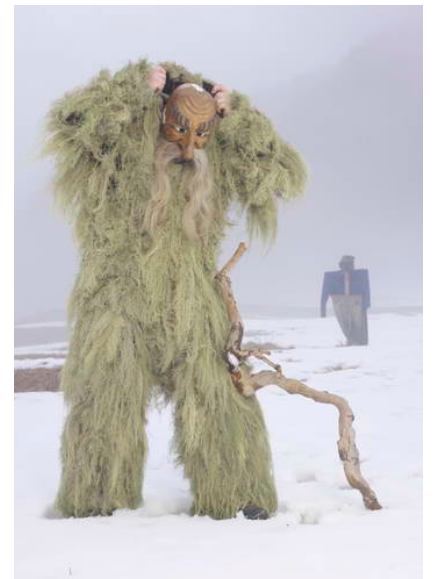
### *Les différentes étapes de travail*

- **rencontre et découverte** au JBM.
- **collecte**: dans le JBM, autour de vous, au collège, déchets verts, auprès des élèves.
- recherche et études des **références** dans l'art, le cinéma, l'animation, la littérature.
- **réflexion / élaboration** de l'identité des personnages: nom / descriptif d'une personnalité / capacités / pouvoirs / actions / objectifs / croyances
- **conception** des masques / costumes: dessins préparatoires avec légendes et explications
- **fabrication** des masques / costumes: tests / **expérimentation** avec les matières végétales, le grillage, des vêtements à sacrifier.
- **incarnation** du personnage dans le JBM: choix d'un élève qui portera le costume. Question de la **performance**, corps en mouvement, être le personnage.
- **photographie** des personnages dans le JBM

VOCABULAIRE TECHNIQUE	MATERIEL UTILE	FICHE INVENTION DES PERSONNAGES
accumulation	grillage	nom
juxtaposition	pince coupante	date de naissance
agglomération	toile	lieu de naissance
assemblage	vieux vêtement	lieu de vie
combinaison	ciseaux	aptitudes (physiques, magiques, intellectuelles)
association	ficelle	qualités
coller	fil	défauts
attacher	vernis colle	doutes/peurs
fixer	colle a bois	fiertés
coudre	brou de noix ( colorant naturel pour le bois)	habitudes
faufiler	teinture naturelle	apparence/corps
broder	papier journal	signes distinctifs
lier		relation avec le monde spirituel / humain
vernir		histoire
encoller		
peindre		
teindre		

## Références

Charles Fréger: Wilder mann ou la figure du sauvage ( photographie, anthropologie)



Catherine Latson ( artiste )



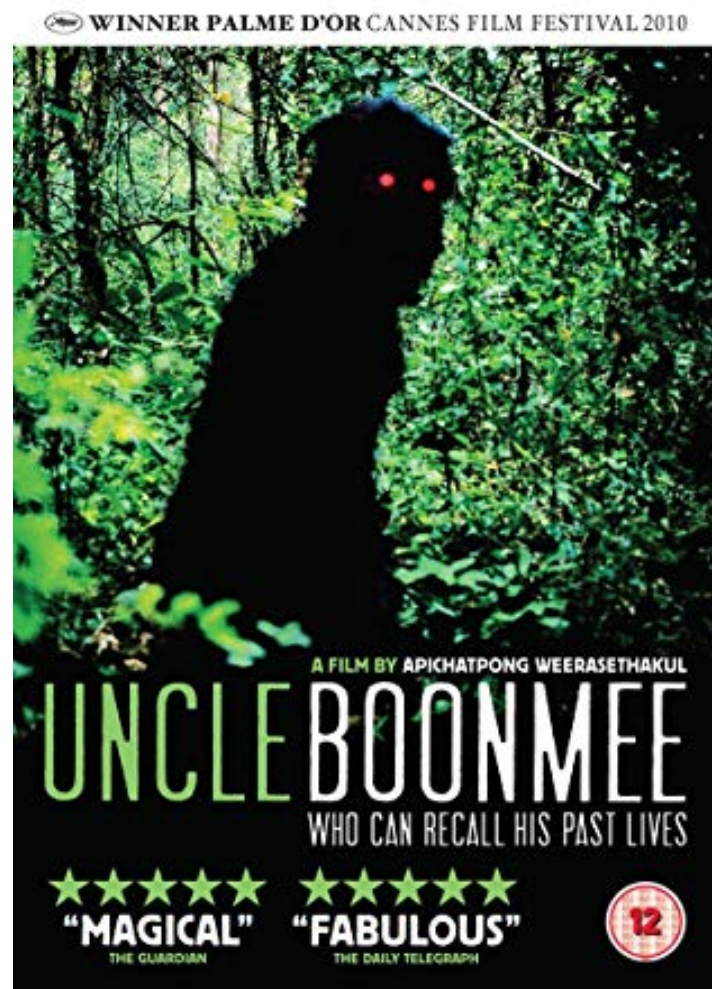
Hayao Miyazaki: Princess Mononoke ( animation)



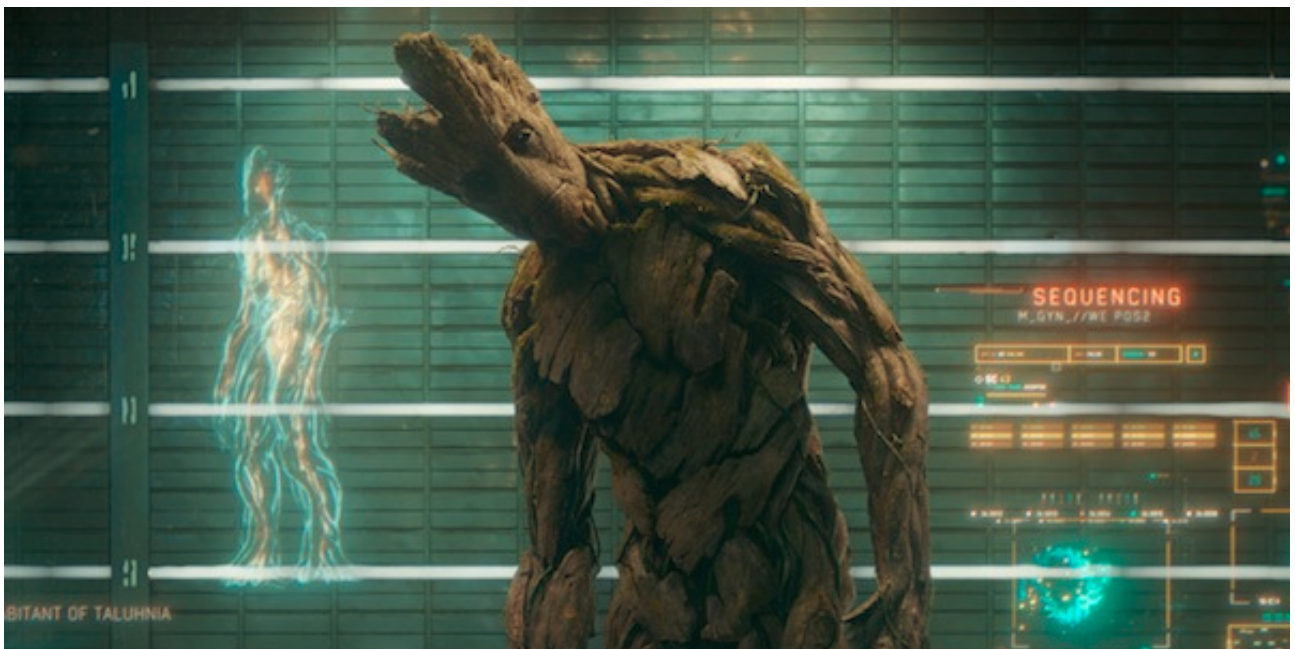
James Cameron: Avatar



Apichatpong Weerasethakul: Uncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures



James Gunn: Les Gardiens de la Galaxie (Groot)



Pirate des Caraïbes

