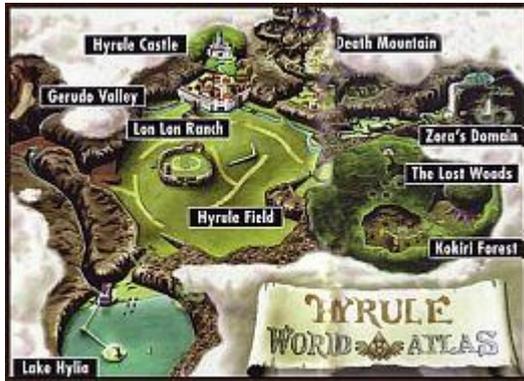


La forêt dans l'imaginaire enfantin



Carte d'Hyrule, le monde imaginaire dans la série des jeux vidéo

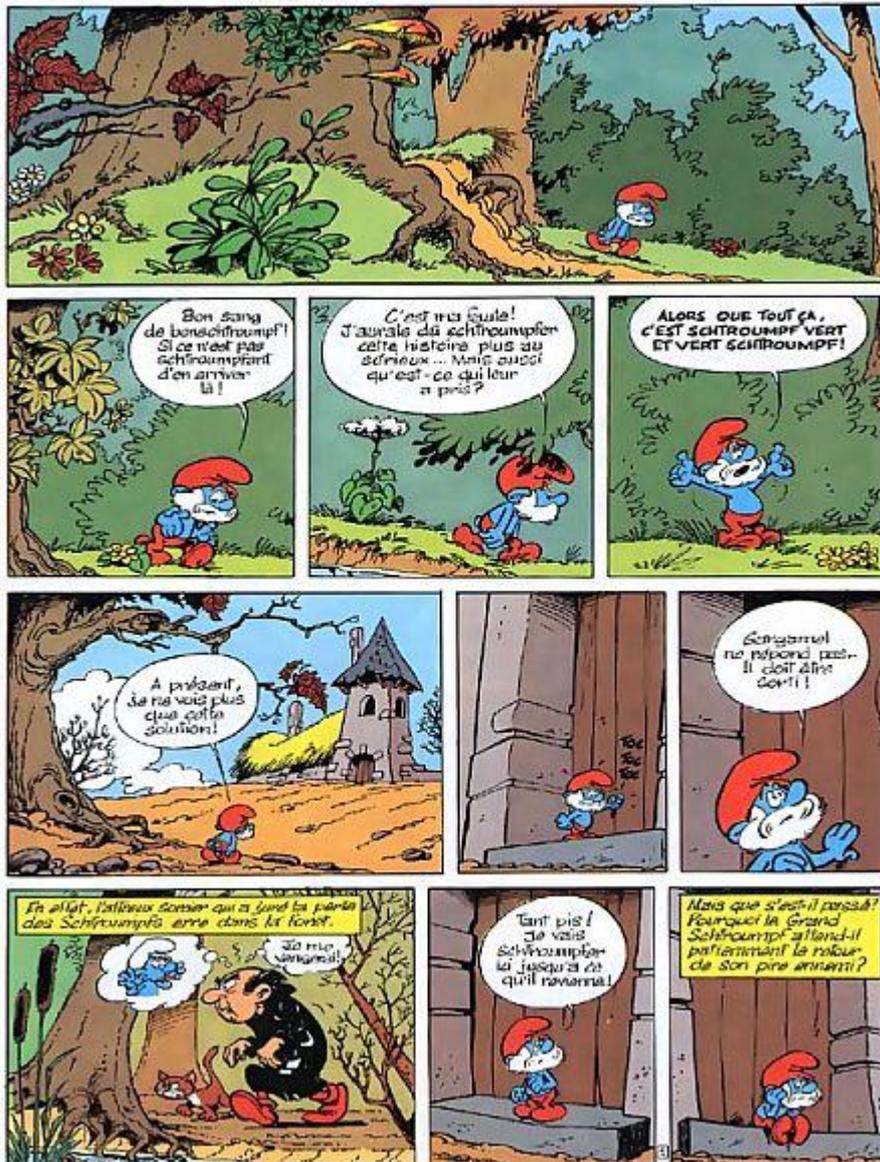
Source : Zelda

En l'honneur du Festival international de géographie, Claire Labrue nous propose cette semaine un « [Vox geographi](#) » consacré à la forêt comme espace proche, entre enfermement choisi et enfermement subi pour des habitants néo-ruraux ou « autochtones ». La forêt est également très présente dans l'imaginaire spatial des enfants, qui baignent dans des univers aussi différents que la légende arthurienne, les jeux vidéo tels que *Final Fantasy*, les [dessins animés](#) dont les célèbres Disney tels que *Blanche Neige*, ou encore les mangas tels que *La forêt de Miyori*. Dans ces forêts imaginaires, certains lieux emblématiques (le château de *La Belle et la Bête*, la clairière de *Bambi*, l'arbre majestueux de *Pocahontas*, le village caché de *Naruto*...) construisent leurs représentations entre la vision romantique d'une forêt-refuge et les images d'une forêt effrayante. Une biche qui boit dans l'étang au cœur d'une clairière, une forêt comme espace de vie de monstres fabuleux, l'image d'un enchanteur au contact des éléments d'une nature réellement « naturelle »... La forêt elle-même n'a pas toujours un nom : certaines sont légendaires (Brocéliande dans le mythe arthurien, Hyrule dans le jeu vidéo [The Legend of Zelda](#)...), d'autres restent plongées de mystère. Forêts maudites ou forêts rêvées, elles sont au cœur de la littérature, des bandes dessinées, des jeux vidéo, des dessins animés... qui bercent l'imaginaire des enfants.

La forêt-sanctuaire : la métaphore de l'espace non domestiqué

Les dessins animés de Walt Disney ont longtemps eu recours à cette imagerie, bercée de la représentation d'une Europe romantique fantasmée et d'une idéalisation d'un espace structuré par le trio forêt/maisonnette/château. Face à l'aménagement des espaces urbains (représentés tels de véritables dédales qui sont au cœur des épreuves des héros de *Basile détective privé*, *Oliver et Compagnie*, *La Belle et le Clochard*...), la forêt est le milieu où la « Nature » est reine. Forêt-refuge, c'est le thème des célèbres personnages de Peyo, les Schtroumpfs, vivant dans leur « village champignon » au cœur d'une forêt qui leur sert d'abri contre le méchant Gargamel, et qui ont gagné une place de choix dans l'imaginaire enfantin depuis les années 1960. Forêt-sanctuaire comme espace protecteur dans les Walt Disney les plus anciens : *Blanche-Neige*, *La Belle au Bois Dormant*, et même *La Belle et La Bête* ou *Robin des Bois*... La forêt comme espace protecteur est aussi un thème de nombreux mangas [\[1\]](#) et animés

japonais : de *Naruto* ou *Nabari* où la forêt sacrée permet l'existence d'une société de ninjas ou de samourais à l'époque moderne autour de villages qui entrent en concurrence, à l'imaginaire du célèbre [Miyazaki](#) où la forêt-mystère oscille entre refuge (*Mon voisin Totoro*) et territoire du danger (*Princesse Mononoké*) pour les jeunes héros lancés dans une quête initiatique.



La forêt-refuge des Schtroumpfs face à la dangerosité de l'extérieur de la forêt, « royaume » de Gargamel

Source : *Schtroumpf vert et vert Schtroumpf*, 1972.

La forêt-épreuve : la métaphore de l'espace non conquis par l'homme



La forêt-épreuve au cœur de "Taram et le chaudron magique

Source : Disney

Quel enfant n'a pas frémi devant les dangers auxquels Tarzan ou Mowgli, le héros du *Livre de la jungle* (dans leurs différentes versions), sont confrontés au cœur d'une forêt dense et humide, à la faune sauvage ? Quel enfant n'associe pas à l'idée de la nuit en forêt des images effrayantes (depuis *La Belle et la Bête* à *Taram et le chaudron magique* chez Disney, mais également dans l'univers « medieval fantasy » comme celui du *Seigneur des Anneaux*) ? La forêt-monstre est un thème souvent utilisé dans l'imaginaire enfantin, que ce soit dans la légende arthurienne ou dans les jeux vidéo de type « fantastique » (*Zelda*, *Final Fantasy*...) où les héros doivent vaincre des dragons ou autres créatures monstrueuses. De l'errance au parcours initiatique, la forêt est une métaphore des épreuves que le héros doit affronter pour se découvrir et se construire en tant qu'individu. Ces forêts imaginaires sont aussi des métaphores de la sociabilité. Plus récemment, le thème de la forêt-martyr, victime des abus de la société de consommation, apparaît dans cet imaginaire. De ces lieux fictifs, l'enfant apprend à voir « l'Autre », parfois effrayant, parfois accueillant, et se construit l'idée d'une Nature à aménager, à contrôler. Et devient, plus tard, ce « grand enfant », citadin qui rêve de vivre à proximité de la forêt, au contact de ce qu'il se représente comme la « nature idéale », comme nous l'expose Claire Labrue. Et il devient également ce « grand enfant » qui se retrouve [au FIG](#), à Saint-Dié, où il pourra admirer la forêt vosgienne, et découvrir la [géographie des forêts](#), quelques années après le café géo animé au FIG sur « [la forêt, dernier espace de l'imaginaire](#) » par Patrice Haberer.

Bénédicte Tratnjek

Les cafés géo parlent de la forêt :

DES CAFES :

- ▶ Patrice Haberer, « [La forêt, dernier espace de l'imaginaire](#) », Patrice Haberer, compte-rendu d'Alexandra Monot, 1er octobre 2004.
- ▶ Paul Arnould et Vincent Clément, « [Y a-t-il trop de forêt en France ?](#) », compte-rendu de Marie-Christine Doceul et Claire Dubus, 12 décembre 2002.

- ▶ Luc Bouthillier, « ["L'erreur boréale..." jusqu'à quel point ?](#) », compte-rendu de Jules Lamarre, 14 décembre 2004
- ▶ Pascale de Robert, « [Les Indiens et leurs territoires : pour quelle Amazonie ?](#) », compte-rendu de Marie-Rose Gonne-Daudé, 25 mai 2005.
- ▶ Jean-François Galtié, « [Les incendies de forêts aux portes des villes](#) », compte-rendu de Frédéric Blanc, 15 février 2006.
- ▶ Frédéric Durand, « [Un géographe dans la jungle indonésienne : de l'exotisme au terrain de recherche](#) », compte-rendu de Frédérique Blot, 28 novembre 2001.
- ▶ M. Rodts, M. de Galbert et M. Charvin, « [Les forêts françaises, un an après les tempêtes](#) », compte-rendu de Marie-Christine Doceul, décembre 2000.
- ▶ Lionel laslaz, « [Parcs nationaux français : 2006, année zéro ?](#) », compte-rendu de Jean-Philippe Raud Dugal, 4 juillet 2010.
- ▶ Claire Billen, « [De l'Europe des forêts à l'Europe des champs : une révolution culturelle ?](#) », 3 novembre 2004.
- ▶ Claire Labru, "[La forêt : écran ou un écrin de verdure autour de l'habitat ? L'enfermement par la forêt](#)", 28 septembre 2010.

DES EXPOS ET DES FILMS :

- ▶ « [Brocéliande : voyage au c ur d'une forêt mythique](#) », Bénédicte Tratnjek, 11 novembre 2008.
- ▶ « [Rêves d'Amazonie](#) », Alexandra Monot, lundi 29 août 2005.
- ▶ « [La fièvre de l'or \(Olivier Weber\)](#) », Gilles Fumey, 9 octobre 2008.

[1] Voir la brève de comptoir « Le manga, ça sert aussi à faire de la géographie ? ».