

Dossier pédagogique #21

SUR LES TRACES
DE TOLKIEN
ET DE L'IMAGINAIRE
MÉDIÉVAL

PEINTURES ET DESSINS
DE JOHN HOWE

FONDS
HÉLÈNE & ÉDOUARD LECLERC
POUR LA CULTURE



Sommaire

5 Le rôle du dossier pédagogique

Bien préparer votre venue au FHEL

7 Fonctionnement, missions, objectifs

Le site des Capucins

8 La charte du visiteur

9 Modalités de réservation et d'accompagnement

Pour préparer votre visite

Fiches à découper

11 Fiches Exposition

19 Fiche Artiste

20 FichesThématiques

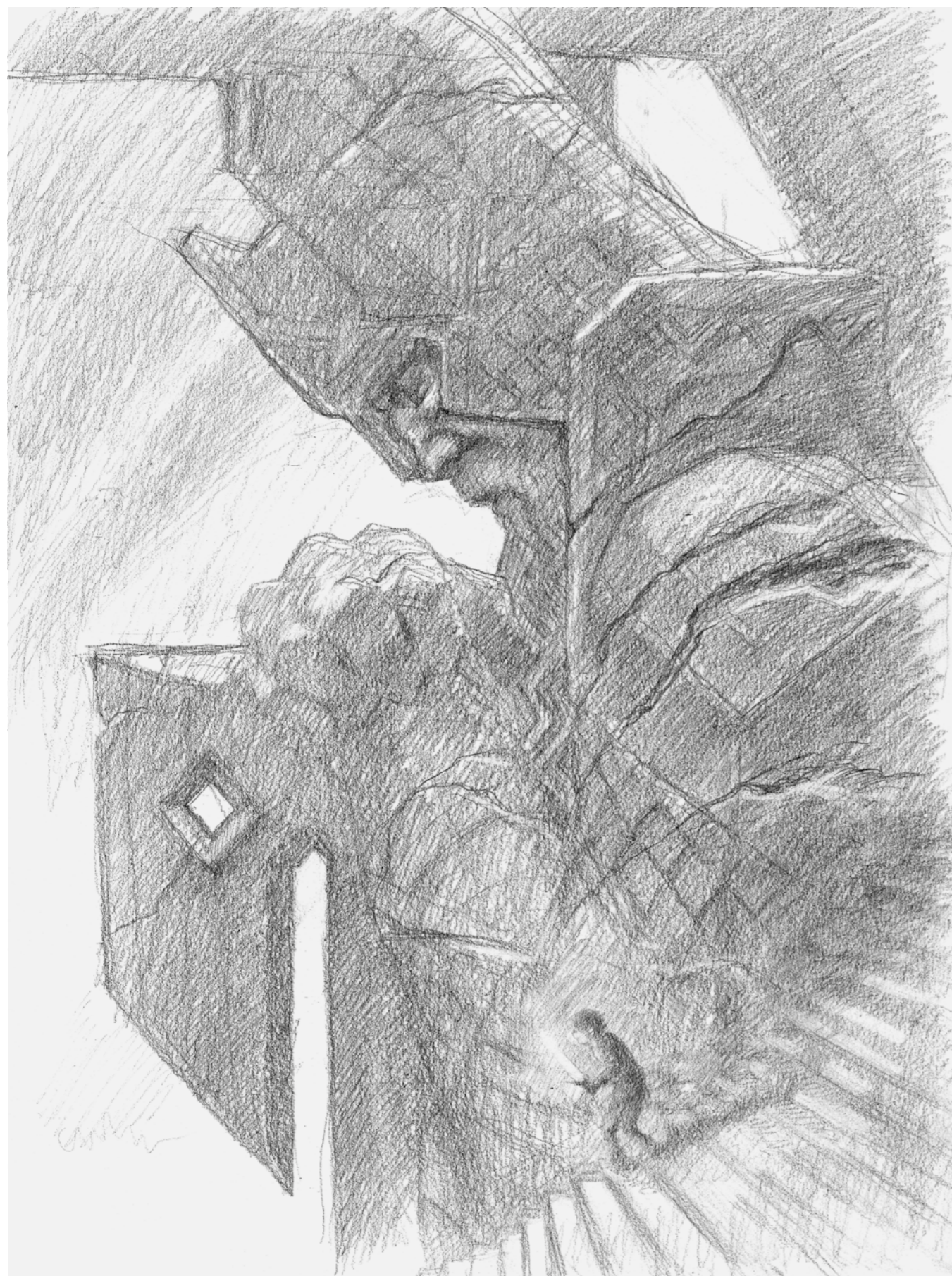
Pour aller plus loin

24 Boîte à idées

28 **Votre visite**

30 **Informations pratiques**

31 **Se procurer nos catalogues**



Into the Dragon's Lair
 Concept art pour la trilogie *Le Hobbit*
 réalisée par Peter Jackson
 Crayon sur papier, 30 x 40 cm

Le rôle du dossier pédagogique

Ce dossier pédagogique constitue une aide pour l'enseignant qui souhaite aborder avec sa classe l'exposition *Sur les traces de Tolkien et de l'imaginaire médiéval*. Peintures et dessins de John Howe.

Cette exposition est présentée du dimanche 25 juin 2023 au dimanche 28 janvier 2024. Elle est visible tous les jours de 10h à 18h (sauf le 1^{er} novembre, les 24 et 25 décembre, ainsi que le 31 décembre et le 1^{er} janvier). Ce dossier s'adresse à l'ensemble des niveaux scolaires, de la maternelle à l'enseignement supérieur.

Il est composé de plusieurs parties distribuées comme suit :

- des informations d'ordre général pour préparer votre découverte de l'exposition
- une présentation de l'exposition et de John Howe
- des orientations thématiques pour aborder différentes problématiques et prolonger le travail en classe

Toutes les prestations de médiation, ainsi que l'entrée au FHEL des élèves, des enseignants et des accompagnateurs sont gratuites.

Le Fonds Hélène & Édouard Leclerc pour la Culture

Fonctionnement, missions, objectifs

Installé dans l'ancien couvent des Capucins de Landerneau, le FHEL a accueilli plus d'un million et demi de visiteurs depuis son ouverture en 2012. En tête des établissements culturels du Grand Ouest, c'est aujourd'hui une visite incontournable pour les amateurs d'art, ainsi que pour un public toujours plus varié et nombreux, de tous âges et de tous horizons.

Créé à l'automne 2011, le FHEL est un fonds de dotation (régé par la loi Lagarde) animé par un conseil d'administration et présidé par Michel-Édouard Leclerc. À l'initiative de plusieurs membres de la famille Leclerc, adhérents et anciens adhérents du Mouvement E.Leclerc, rejoints aujourd'hui par d'autres, ce fonds est entièrement financé par des actions de mécénat privé.



Exposition *Cabinets de curiosités*, 2019 © FHEL, 2019



Exposition *Mitchell/Riopelle. un couple dans la démesure*, 2019 © FHEL, 2019
© Succession Riopelle, Paris, 2018
© Adapp, Paris, 2018

Le site des Capucins

Le FHEL est situé à Landerneau dans l'enceinte de l'ancien couvent des Capucins du XVII^e siècle, à proximité de l'emplacement de l'épicerie fondée par Édouard Leclerc en 1949.

Le site a connu de multiples affectations depuis la Révolution, devenu tour à tour école, fabrique de lin, brasserie, usine, avant d'être acquis par Hélène et Édouard Leclerc en 1964, qui décident alors de réhabiliter ce lieu.

Au sein du domaine des Capucins, dont la grande cour et la chapelle ont été restaurées, une vaste halle réaménagée de 1600 m² permet d'exploiter une surface muséographique d'environ 1000 m² destinée à accueillir et produire des expositions temporaires.

À l'image d'un centre d'art, les Capucins constituent un lieu de diffusion culturelle et non de conservation, puisqu'ils n'accueillent pas de collection permanente.

Bien préparer votre venue au FHEL

La charte du visiteur

Accueil

.....

Pour l'exposition **Sur les traces de Tolkien et de l'imaginaire médiéval. Peintures et dessins de John Howe**, le FHEL accueille gratuitement les enseignants et leurs élèves, de la maternelle à l'enseignement supérieur. Cet accueil s'effectue du mardi 27 juin 2023 au vendredi 26 janvier 2024.

Dans le cas où votre groupe arriverait avant l'ouverture des portails du FHEL, nous vous conseillons de patienter sur le parvis situé devant la chapelle, rue de la Fontaine Blanche.

Matériel

.....

Pour des raisons de sécurité, du fait de la fragilité des œuvres exposées, **seuls les adultes sont autorisés à utiliser des crayons à papier dans l'espace d'exposition. Pas de feutre, ni de stylo à bille.** Dans la mesure du possible, nous vous invitons à laisser les sacs des élèves dans l'établissement ou dans le bus.

Venir en car ou en train

.....

Il est demandé aux chauffeurs de cars de ne pas déposer les classes devant le portail rue de la Fontaine Blanche, ce qui gêne la circulation. Les cars sont invités à déposer les groupes près de la gare ferroviaire, à 200 mètres du site : dépose-minute disponible face à la Maison pour Tous, place François Mitterrand. Les groupes sont ensuite amenés à descendre à pied par la rue des Écoles. En attendant les classes, les cars peuvent se garer sur le parking nord de la gare. La gare ferroviaire étant située à proximité immédiate du FHEL, nous vous invitons à vous renseigner sur les horaires de train qui pourraient coïncider avec votre créneau de visite.

Pour information, le conseil régional et SNCF Bretagne proposent une offre « voyage groupe -18 ans TER BreizhGo ». Les conditions pour bénéficier de cette offre : les jeunes doivent avoir moins de 18 ans, le groupe peut être constitué de 10 à 120 jeunes. Les adultes accompagnateurs (5 à 20 adultes selon la taille du groupe) bénéficient de la gratuité. Pour tous renseignements, contacter TER BreizhGo au 0 800 880 562 (touche 4) ou sur le site internet : <https://www.ter.sncf.com/bretagne/tarifs-cartes/billets-groupes>.

Pique-nique

.....

Les responsables de groupe doivent anticiper le fait qu'il n'est pas possible de pique-niquer dans la cour. En revanche le pique-nique est toléré à l'extérieur du site, sur le parvis devant la chapelle (rue de la Fontaine Blanche). Une aire de pique-nique, non couverte, est située non loin du FHEL, dans le Parc de Keranden.

Photographies et droits de reproduction

.....

Les photographies ne sont autorisées que pour un usage strictement personnel. Le flash est interdit. La reproduction des œuvres d'art est soumise à la législation des droits d'auteur. Lorsque vous demandez à la presse locale de couvrir votre venue au FHEL, nous vous remercions de bien vouloir nous en informer au préalable par courriel : mediation@fhel.fr

Ailleurs sur le territoire

.....

■ **Galerie de Rohan** (Landerneau)
Exposition *Sunset*
Jusqu'au 5 novembre 2023
02 56 31 28 15
galerie.rohan@mairie-landerneau.fr

■ **Centre d'art contemporain Passerelle**
2 expositions :
– *Géographies, Sean Scully*
– *Objets Situés / Conditions constructives et situations architecturales : RAUM 2009 / 2023, RAUM*
Du 20 octobre 2023 au 13 janvier 2024
02 98 43 34 95
www.cac-passerelle.com

■ **Abbaye de Daoulas**
Exposition *Mourir, quelle histoire !*
Jusqu'au 3 décembre 2023
02 98 25 84 39
abbaye.daoulas@cdp29.fr

■ **Musée de Pont-Aven**
Exposition *Artistes voyageuses, l'appel des lointains (1880-1944)*
Jusqu'au 5 novembre 2023
02 98 06 14 43
www.museepontaven.fr/

■ **Manoir de Kernault**
Fantastiques créatures
Jusqu'au 5 novembre 2023
02 98 71 90 60
manoir.kernault@cdp29.fr

■ **Océanopolis**
Découvrez Océanolab, un nouvel espace pour vivre une expérience originale au cœur de la recherche sur l'océan
02 98 34 40 40

■ **Château du Taureau**
Baie de Morlaix, *La mer veille*
02 98 62 29 73



Modalités de réservation et d'accompagnement

Toute visite avec des groupes scolaires, qu'elle soit libre ou accompagnée, doit faire l'objet d'une réservation préalable obligatoire. Cette réservation s'effectue auprès du service de médiation : mediation@fhel.fr, uniquement par mail. Lors de ce premier mail de contact, indiquez-nous le nom et l'adresse de votre établissement, le nombre de classes et le nombre d'élèves concernés, le niveau scolaire ainsi que les dates et horaires qui pourraient vous convenir.

Les classes sont accueillies à raison de deux classes maximum par établissement, avec un départ différé de 15min.

Contenu de la visite: visite accompagnée par l'un de nos médiateurs (durée: 30 à 45 minutes) puis visite libre, en autonomie (durée: 30 à 45 minutes). La partie de visite en autonomie se déroule sous la seule responsabilité des enseignants et des accompagnateurs.

Afin de permettre à un maximum d'établissements scolaires de venir découvrir cette exposition, nous limitons le nombre de classes accueillies par établissement à deux. Une préparation par les enseignants, à l'exposition et à la conduite à tenir sur le site, est requise en amont de la venue des élèves au FHEL.

Des règles simples de savoir-être et de savoir-vivre ensemble sont rappelées à l'ensemble des groupes avant le début de la visite. Ainsi, il n'est pas autorisé de :

- toucher les œuvres exposées
- courir dans l'espace d'exposition
- parler trop fort et crier
- se restaurer (boire et manger)

Des visiteurs individuels sont accueillis en permanence aux horaires d'ouverture du site, de 10h à 18h.

Un nombre minimum d'accompagnateurs par classe est exigé :

- maternelle : 1 accompagnateur pour 4 élèves.
- élémentaire : 1 accompagnateur pour 6 élèves.
- collège : 1 accompagnateur pour 10 élèves.
- lycée et BTS : 1 accompagnateur pour 15 élèves.

Il est demandé aux enseignants de constituer en amont des groupes d'élèves en fonction du nombre d'accompagnateurs. Chaque adulte est garant de la bonne tenue de son groupe dans l'espace d'exposition et du respect des règles de visite pendant la visite accompagnée et pendant la visite libre.

Le service de médiation se réserve la possibilité de refuser un groupe qui ne respecterait pas le nombre d'accompagnateurs demandé.

Une participation active de l'ensemble des accompagnateurs (enseignants, parents, éducateurs, AVS...) est requise, tant au niveau de la prise en charge du groupe que de la discipline.

Fiches

1 - 2 - 3 - 4

→ Exposition

5

→ Artiste

John Howe

6 - 7 - 8 - 9

→ Thématiques

Sur les traces de Tolkien 1 et de l'imaginaire médiéval. Peintures et dessins de John Howe

Exposition présentée au FHEL du 25 juin 2023 au 28 janvier 2024

Conçue comme une exploration picturale et commentée de l'œuvre de Tolkien et de l'origine des légendes médiévales, qui de nos jours s'imposent dans la bande dessinée, les jeux vidéo, ainsi que sur les petits et grands écrans, l'exposition présente plus de 250 dessins et peintures de John Howe. Artiste de renommée internationale, John Howe a d'abord illustré les romans de Tolkien, avant de participer à la direction artistique des deux trilogies cinématographiques *Le Seigneur des anneaux*, et *Le Hobbit* aux côtés du réalisateur Peter Jackson, s'installant plusieurs années en Nouvelle-Zélande durant le tournage des films. Plus récemment, il a également pris part à la création artistique de la série *Le Seigneur des anneaux : Les Anneaux de pouvoir*. L'évocation des influences poétiques et mythologiques ancestrales telles que *Les Eddas*, *Le Kalevala*, *La Chanson des Nibelungen*, *Beowulf*, ou les légendes arthuriennes, permet de percevoir à quel point la richesse de l'œuvre romanesque de Tolkien et de l'imaginaire médiéval puisent leurs sources dans la résonance de ces temps lointains, parfois écrite à l'aide de runes, ou racontée par un barde dans une langue méconnue. Tolkien participe ainsi à la transmission de ce patrimoine en composant avec génie une mythologie unique et novatrice, devenue pour le monde entier la référence iconique de l'imaginaire médiéval. L'exposition est complétée par d'authentiques objets d'époque médiévale (armure, épées...). Le parcours est également ponctué d'œuvres contemporaines de Tolkien, notamment issues du mouvement préraphaélite – opposé au conformisme académique britannique, et majoritairement inspiré par l'imaginaire médiéval – ou encore du mouvement *Arts and Crafts*.

Commissariat : Diane et Jean-Jacques Launier, fondateurs du musée Art Ludique

LES ARTS LUDIQUES 

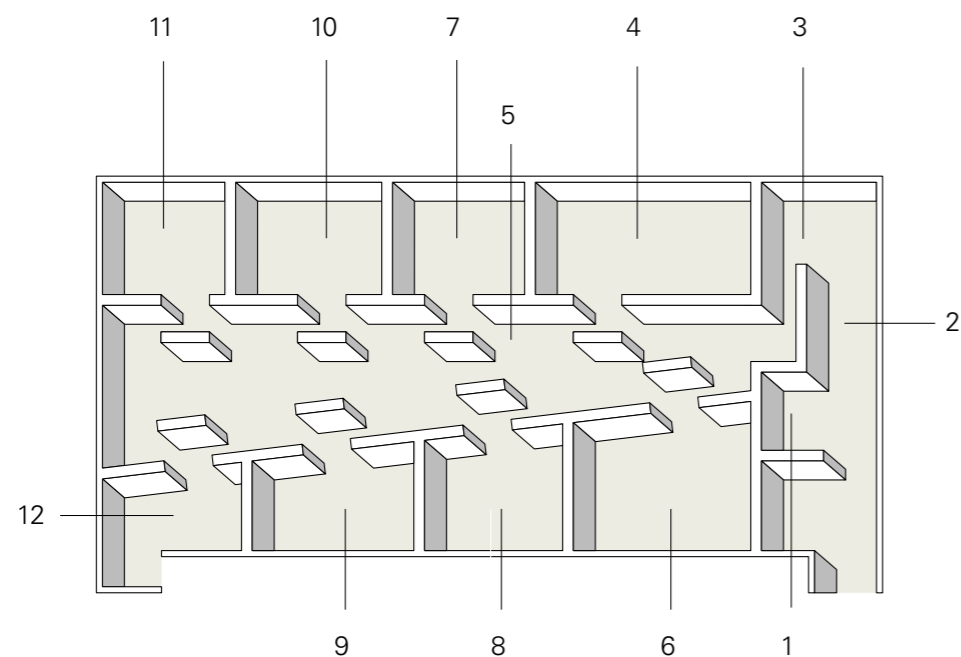


Affiche de l'exposition

Gandalf, John Howe's poster art used with permission of Middle-earth Enterprises LLC & Sophisticated Games Ltd.
© FHEL, 2023



Parcours de l'exposition



- 1 **L'IMAGINAIRE MÉDIÉVAL**
- 2 **JE SUIS UN HOBBIT !**
- 3 **ÇA EXISTE VRAIMENT !**
- 4 **LES RACINES DE L'IMAGINAIRE MÉDIÉVAL**
- 5 **JE ME SENS COMME UN SURVIVANT**
- 6 **LA NATURE JOUE LE RÔLE PRINCIPAL**

- 7 **LA CLEF DE LA TERRE DU MILIEU**
- 8 **DESSINER LES CITÉS ET LES CHÂTEAUX**
- 9 **DRAGONS ET CRÉATURES**
- 10 **FORGER LES LÉGENDES**
- 11 **ADAPTATION AU CINÉMA**
- 12 **LES ANNEAUX DE POUVOIR**

2

L'IMAGINAIRE MÉDIÉVAL

L'esprit chevaleresque, les compagnons d'aventures, les créatures féeriques, les enchanteurs, ou encore les dragons peuplent les récits des contes et légendes qui forgent « l'imaginaire médiéval ».

Cet univers fantastique a constitué à travers le temps une source d'inspiration pour les peintres, les romanciers, les compositeurs, et s'impose de nos jours sur les grands et petits écrans, dans les bandes dessinées, ou les jeux vidéo.

Certaines de ces légendes, à l'instar de celle du roi Arthur et des chevaliers de la Table Ronde, s'ancrent si intensément dans notre culture populaire que nombreux sont ceux qui les croient véridiques.

L'imaginaire médiéval trouve ses racines chez les poètes et conteurs du Moyen Âge, mais les origines de la plupart de ces mythes ancestraux proviennent d'une tradition orale venue du fond des âges.



Bilbo's Front Hall
There and back again: The Map of the Hobbit de Brian Sibley,
 publié par HarperCollins Publishers, 1995
 Encre et aquarelle sur papier, 35,9 × 45,8 cm

JE SUIS UN HOBBIT !

C'est en 1892 à Bloemfontein, en Afrique du Sud que naît John Ronald Reuel Tolkien. Sa famille, originaire d'Angleterre, s'y est installée pour suivre le père, promu directeur de banque.

Sa mère, Mabel, ne supporte toutefois guère le climat et retourne en Angleterre, mais la maladie emporte son mari avant qu'il ne puisse rejoindre sa famille. Tolkien est alors âgé de 4 ans.

Mabel élève et éduque seule ses deux enfants. Elle transmet notamment à J.R.R. le goût du dessin et de l'aquarelle, mais disparaît prématurément à son tour.

À 12 ans, Tolkien est placé en foyer d'accueil avec son frère, sous l'égide du père Francis, qui exercera sur lui une grande influence spirituelle.

Il y rencontre la jeune orpheline Edith Bratt, et les deux adolescents ne tardent pas à tomber amoureux l'un de l'autre.

Le père Francis, farouchement opposé à cette romance, ne fera qu'embraser leur passion longtemps contrariée. Il exaltera ainsi l'esprit romanesque et romantique de Tolkien qui a trouvé en Edith à la fois la muse et l'amour de sa vie.

Elle lui inspirera notamment, les aventures périlleuses de l'humain Beren pour gagner l'amour de la princesse elfe Lúthien, évoquées dans *Le Silmarillion*, et dont l'ouvrage complet sera publié par Christopher Tolkien à partir des notes manuscrites de son père, en 2017.



Gandalf
Lord of the Rings Boardgame de Reiner Knizia,
 Sophisticated Games, 1999
 Encre et aquarelle sur papier, 65,3 × 65,3 cm



The Ravens (Les Corbeaux)
Cathédrale, Éditions Bueb & Reumaux, Strasbourg, 1985
Aquarelle sur papier, 60 × 40 cm

ÇA EXISTE VRAIMENT !

Le dessin constituant la principale occupation de sa jeunesse, John Howe postule à 19 ans pour entrer à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg. Son arrivée dans la ville alsacienne constitue une véritable révélation, lorsqu'il découvre l'impressionnante architecture de la cathédrale de Strasbourg. « Ça existe vraiment ! », s'exclame-t-il alors.

« J'ai découvert pour la première fois l'architecture gothique en France, explique John Howe, le Canada est un pays jeune, en particulier l'Ouest du Canada, par conséquent ma connaissance de l'histoire de l'architecture, sans être totalement absente, restait théorique et issue des livres. Contempler réellement une cathédrale constitua un immense choc culturel. Cela m'a sans aucun doute ouvert les yeux, et depuis lors, je me suis efforcé de les garder ouverts. »

LES RACINES DE L'IMAGINAIRE MÉDIÉVAL

Si les épopées, la magie, les créatures merveilleuses ou démoniaques peuplent l'imaginaire médiéval, elles accompagnent depuis toujours les récits des humains et intègrent toutes les mythologies du monde. Parmi les textes fondamentaux de l'imaginaire médiéval, *Beowulf*, poème épique de plus de trois mille vers, s'impose comme une œuvre majeure de la littérature anglo-saxonne. Composé aux environs de l'an 750, ce récit héroïque s'inspire d'une antique légende scandinave.

Transmis par un manuscrit du X^e siècle, l'exemplaire unique sur parchemin fut partiellement endommagé par l'incendie qui ravagea la bibliothèque de Sir Robert Bruce Cotton, son possesseur au XVII^e siècle.

Beowulf exerça une influence remarquable sur l'inspiration romanesque de Tolkien, autant que sur sa vie d'universitaire. Le professeur s'attellera à une traduction, et donnera des conférences qui connaîtront une consécration en 1936, par la lecture de sa conférence « Beowulf: les monstres et les critiques » devant la British Académie.

Passionné par le lyrisme épique de *Beowulf*, Tolkien déclarera : « Ce poème se rapproche de la peinture » !



The Doors of Heorot (Les Portes de Heorot)
Beowulf: A Tale of Blood, Heat, and Ashes de Nicky Raven,
publié par Templar Publishing, 2007
Encre et aquarelle sur papier, 61 × 97,5 cm



The Barrow-downs (Les Coteaux des Tertres)
A Middle-Earth Traveller de John Howe,
publié par HarperCollins Publishers, 2019
Crayon sur papier, 49 × 39 cm

JE ME SENS COMME UN SURVIVANT

À 24 ans, Tolkien doit rejoindre les combats de la première Guerre Mondiale. Il se retrouve sur le front en juin 1916, au moment où se déclenche la longue et terrible bataille de la Somme, l'une des plus meurtrières de l'histoire, qui fit près de vingt-mille victimes chez les soldats anglais dès le premier jour. L'ami d'enfance de Tolkien, Rob Gilson, en fait partie. Il attrape en octobre la fièvre des tranchées, et doit être hospitalisé à Birmingham. N'étant plus en état de revenir sur le front, il utilise sa convalescence pour se plonger dans l'écriture, s'attelant notamment aux lexiques des langues qu'il invente, comme le qenya ou le goldorin.

À son retour en Angleterre, Tolkien est un « revenant », profondément meurtri par l'expérience de la guerre. Il a perdu au combat ses trois meilleurs amis, et trouve refuge dans l'imaginaire, ressortant notamment ses notes gribouillées dans l'obscurité des tranchées, peuplées de créatures fantastiques et légendaires.



The Forest Realm
Concept art pour la trilogie *Le Hobbit* réalisée par Peter Jackson
Peinture numérique

LA NATURE JOUE LE RÔLE PRINCIPAL

À travers les batailles épiques sur la Terre du milieu, la trilogie du *Seigneur des anneaux* amorce une prise de conscience écologique, générée sans doute par les découvertes des scientifiques de l'époque, dans le sillage du révolutionnaire ouvrage sur *L'Origine des espèces* du naturaliste Charles Darwin (1859). À l'université d'Oxford, Tolkien fait la connaissance du professeur de botanique Sir Arthur George Tansley, qui a popularisé le terme « écologie », en participant notamment à la fondation de la British Ecological Society en 1913 et à la publication du *Journal of Ecology* pendant de nombreuses années. Amoureux de la nature depuis son enfance, Tolkien suivra attentivement les travaux de Tansley, dont l'ouvrage *Les Îles Britanniques et leur végétation* constituera une source d'inspiration. On ne compte, en effet, pas moins de 64 espèces différentes de plantes sauvages dans *Le Hobbit* et *Le Seigneur des anneaux*.



LA CLEF DE LA TERRE DU MILIEU

L'immensité des mondes décrits par Tolkien semble avoir pour origine un seul mot : Eärendil !

En 1913, récemment affecté à l'école anglaise d'Oxford, le professeur Tolkien découvre, parmi les textes du programme de l'année, un poème du VIII^e siècle w : le *Crist* de Cynewulf.

Cynewulf fait partie des rares poètes de la période anglo-saxonne dont on connaît le nom épelé dans certains de ses poèmes à l'aide de runes.

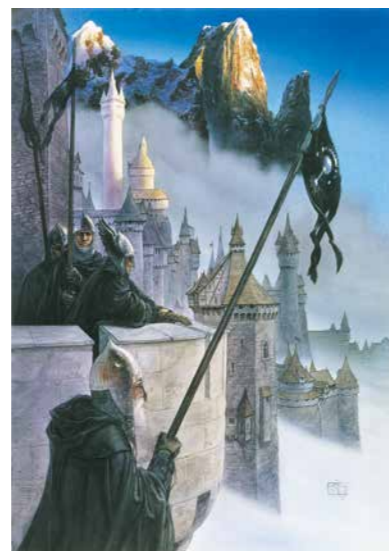
La lecture de ces vers bouleverse soudain Tolkien :

« Je vous salue, Éarendel, le plus radieux des anges, envoyé parmi les hommes sur la terre du milieu ! »

Fasciné par ces mots qui déclenchent en lui une imagination infinie, Tolkien rédige en hommage à Cynewulf le poème *Le Voyage d'Eärendil*. Il pose ainsi la première pierre de son grand œuvre. Eärendil deviendra le premier personnage imaginé par Tolkien dans la rédaction de sa mythologie.



A Wizard is Never Late (Un Magicien n'est jamais en retard)
A Middle-Earth Traveller de John Howe,
publié par HarperCollins Publishers, 2019
Encre et aquarelle sur papier, 41,5 × 63 cm



Watchful Peace (La Paix Vigilante)
The Return of the King de J.R.R. Tolkien,
Grafton Books, 1991
Encre et aquarelle sur papier, 55 × 40 cm

DESSINER LES CITÉS ET LES CHÂTEAUX

« Tolkien écrit en images, il n'écrit pas vraiment avec des mots, et il n'existe que peu d'auteurs capables d'évoquer des images avec autant de force. Cela constitue un défi à reproduire sur une toile, car ce que l'auteur n'écrit pas s'avère aussi important que ce qu'il indique. Les sources de Tolkien ont été largement documentées et analysées. Je possède une étagère pleine de livres, non pas de Tolkien, mais sur son travail et je les trouve particulièrement instructifs. Je n'ai pas de formation d'architecte mais cela me passionne. J'agis comme un architecte imaginaire au sein de ces univers fantastiques, dans lesquels chaque objet et chaque bâtiment constituent une opportunité supplémentaire de bâtir et consolider les fondations du monde fictif que vous créez.

J'ai une approche que j'appelle "piétonne" de tout cela : j'aime commencer par une vue large à une distance raisonnable pour pouvoir me faire une impression, puis je m'avance un peu plus et dessine ce que je vois. Ensuite, je marche de plus en plus près et finis par me retrouver à l'intérieur de la ville pour regarder tous les détails. Tout à fait de la même manière que j'aime découvrir et visiter une nouvelle ville, et cela me semble être une façon logique d'aborder la chose ».

JOHN HOWE

DRAGONS ET CRÉATURES

Décrits comme des serpents volants par les Grecs antiques et les Sumériens, représentés sur la tombe chinoise d'un site néolithique datant de plusieurs milliers d'années, les dragons ornent également les étendards assyriens, parthes, scythes, romains, bretons et, bien sûr, les drakkars des vikings, dont ils sont l'emblème.

Le dragon se dresse, fatal adversaire du héros de l'ancestral poème épique *Beowulf*. Il constitue en cela l'une des toutes premières apparitions de dragons dans la littérature européenne.

Omniprésent au Moyen Âge, le dragon est représenté sur les blasons, les boucliers, les miniatures, les sculptures, et symbolise le démon ultime s'opposant au bien et affrontant les saints, comme dans le combat mythique de « Saint-Georges terrassant le Dragon ».

Dans les légendes Arthuriennes, afin d'intimider ses ennemis, Uther, le père du roi Arthur, se fera appeler « Pendragon », titre honorifique signifiant « Tête de Dragon ».



The Fall of Gondolin (La Chute de Gondolin)
The Silmarillion de J.R.R. Tolkien,
Grafton Books, 1992
Encre et aquarelle sur papier, 56,2 × 39,3 cm



Royal Assassin (L'Assassin royal)
Royal Assassin, Volume 2 de *The Farseer Trilogy*
de Robin Hobb, Subterranean Press, 2016
Encre et aquarelle sur papier, 45 × 69,5 cm

FORGER LES LÉGENDES

Lorsque John Howe dessine Andúril l'épée d'Aragorn, reforgée par les elfes pour affronter les armées du Mordor, il lui confère une allure digne de celle d'un roi, en évitant toutefois de la surcharger d'ornements superflus.

Il utilise pour cela sa parfaite connaissance du maniement des armes médiévales afin d'imaginer une épée de monarque légendaire qui conserve l'aspect d'une arme, épurée, maniable et crédible. Pour apprendre à manier une épée, revêtir, et combattre avec une armure, John Howe a régulièrement participé à de rigoureuses reconstitutions, passant parfois un weekend entier au sein d'un camp médiéval en compagnie de passionnés d'Histoire.

Cette implication personnelle lui a permis de se familiariser avec les rouages et les jointures d'une armure, d'en observer et d'en percevoir les aspects protecteurs, les contraintes de mobilité, et de poids, afin de dessiner et peindre les chevaliers avec un rigoureux souci d'authenticité.

ADAPTATION AU CINÉMA

À la demande du réalisateur Peter Jackson, John Howe passe 8 ans en Nouvelle-Zélande pour participer à la création artistique de la trilogie cinématographique du *Seigneur des anneaux*, puis à celle du *Hobbit*. Si de très nombreux dessins préparatoires sont réalisés avant le tournage, l'artiste dessine sur place plusieurs milliers de croquis, intervenant même parfois en urgence pour crayonner la partie complémentaire d'un décor ou d'une armure, nécessaire à l'équipe du film pour sa fabrication et son intégration dans une scène.

Cette expérience cinématographique se révèle enthousiasmante pour John Howe qui voit une partie de ses dessins prendre forme, puis prendre vie. La nécessité de réaliser un dessin avec une extrême rapidité, puis d'en modifier instantanément la gamme de couleurs ou de lumières, conduit John Howe à utiliser le numérique en complément de ses carnets de croquis traditionnels.



The Witch-King before Minas Morgul
Encre et aquarelle sur papier, 60 x 88 cm



Amazon Prime – *The Rings of Power*
All concept art © Amazon Studios,
reproduced courtesy Prime Video

LES ANNEAUX DE POUVOIR

John Howe a réalisé plus de 1500 dessins pour contribuer à définir la direction artistique de la récente série, qui met en scène les légendes héroïques du Second Âge de l'histoire de la Terre du Milieu. Cette épopée se déroule des milliers d'années avant les récits du *Hobbit* et du *Seigneur des anneaux*. Les anneaux de pouvoir apparaissent dès le premier tome du *Seigneur des anneaux*. Gandalf les évoque devant le hobbit Frodon Sacquet dans un poème ancestral connu des elfes de la Terre du Milieu. Les anneaux de pouvoir sont également présents dans deux ouvrages posthumes de Tolkien, publiés par son fils Christopher en 1977 et 1980 : *Le Silmarillion*, et *Contes et légendes inachevés*. Afin de conférer à la série un souffle novateur, John Howe s'est éloigné du style de ses précédentes œuvres, réalisées pour les livres et pour le cinéma. Tout en donnant vie à des créatures parfois peu décrites dans l'œuvre littéraire, il est parvenu à conférer à l'univers de la série un style inédit à travers ses dessins, dont une sélection est exposée ici pour la toute première fois.

John Howe



Photo Lucas Vuitel

Artiste depuis 1981, John Howe est né dans l'Ouest canadien en 1957 et a fait ses études aux Arts Décoratifs de Strasbourg.

Il est l'illustrateur (et parfois aussi l'auteur) de nombreux albums pour enfants. En parallèle, il a poursuivi une carrière dans l'industrie cinématographique en tant qu'artiste conceptuel, et son travail a été particulièrement remarqué sur les trilogies de Peter Jackson, *Le Hobbit* et *Le Seigneur des anneaux*, ainsi que sur la série *Les Anneaux de pouvoir*.

Ses œuvres ont fait l'objet de plusieurs expositions monographiques aux États-Unis et au Royaume-Uni, en France, en Suisse, en Italie, en Espagne, en Chine et au Japon. Plusieurs ouvrages lui sont aussi consacrés : *Myth & Magic* (HarperCollins, 2001), *John Howe Artbook* (Nestiveqnen Éditions, 2004) et *A Middle-Earth Traveller* (HarperCollins Publishers, 2018), paru en français sous le titre *Un voyageur en Terre du milieu*, éditions Christian Bourgois.

John Howe est également l'auteur de plusieurs cours de dessin, qu'il préfère qualifier d'« exercices appliqués en philosophie pratique de la communication visuelle » plutôt que de méthodes proposant recettes et raccourcis visuels, et poursuit son travail de transmission en dispensant des masterclasses régulières. Par ailleurs, il travaille en étroite collaboration avec l'horloger suisse Jaquet Droz à la production d'une série de montres automates et assure actuellement la direction artistique de « Châteaux et Légendes », un festival transfrontalier porté par la Collectivité européenne d'Alsace.

Il travaille sur la rédaction et l'illustration de plusieurs ouvrages à paraître et peint sur son temps libre.

L'exposition de Landerneau est la première à proposer un large éventail de peintures et de dessins faisant intervenir tous les aspects de son travail, de ses premières œuvres en école d'art à ses peintures et travaux conceptuels les plus récents.

John Howe sur les traces de Tolkien

6

John Howe rencontre l'œuvre de Tolkien à l'adolescence, tout d'abord en lisant *Le Seigneur des anneaux*, puis en découvrant les calendriers illustrés par différents artistes. Il dessine alors lui aussi chaque mois le thème proposé par le calendrier. Quelques années plus tard, il quitte le Canada et part étudier dans le lycée américain de Strasbourg pour ensuite poursuivre sa scolarité à l'école des Arts Décoratifs de la ville. Il se nourrit de la culture européenne, très différente de ce qu'il connaît au Canada, notamment en termes d'histoire et d'architecture.

Sa visite du château du Haut-Koenigsbourg le marque. Il découvre par ailleurs que ce château en ruine depuis le XVII^e siècle a été totalement reconstruit au XX^e siècle dans un style fantasmé du XII^e siècle. La cathédrale de Strasbourg est également un élément essentiel de la construction de son imaginaire médiéval.

Pour illustrer les œuvres de Tolkien, John Howe a étudié en profondeur l'univers de l'auteur et pris des notes très précises, s'assurant ainsi que ses illustrations soient fidèles à l'esprit de l'œuvre. Il s'inspire ensuite des lieux qui ont nourri Tolkien pour l'écriture de ses livres, comme la Suisse, où il réside et où Tolkien a séjourné l'été de

ses 19 ans. Il recherche également des lieux plus intimistes où il peut se retrouver seul face à la beauté de la nature.

Tout comme Tolkien, John Howe s'intéresse également à William Morris : il est séduit par son art, mais surtout par sa philosophie de vie et son rapport contemplatif à la nature.

Passionné de reconstitution historique et plus précisément de l'époque médiévale, John Howe collectionne des objets en lien avec ce thème : armures, armes... Ces objets lui sont précieux pour enrichir son imaginaire mais surtout pour lui permettre de rendre crédible ses idées. Il est également fasciné par les mythes et légendes des cultures du monde entier qui inspirent ses dessins depuis si longtemps.

Grace à ses nombreuses illustrations de l'œuvre de J.R.R. Tolkien, le réalisateur américain Peter Jackson fait appel à lui pour être directeur artistique de la trilogie *Le Seigneur des anneaux*, puis *Le Hobbit*, au côté de son collègue Alan Lee. Il a récemment collaboré avec les réalisateurs de la série *Le Seigneur des anneaux : Les Anneaux de pouvoirs*. Pour mener à bien ces différentes missions, John Howe s'installe en Nouvelle-Zélande et est fortement influencé par les paysages sauvages de l'île pour imaginer les décors de cinéma.



Dwarven Craft
(Artisanat des nains)
Concept art pour la trilogie
Le Hobbit réalisée
par Peter Jackson
Crayon sur papier et numérique

La fantasy

7

« Fantasy » est un terme anglais qui signifie « imagination » et qui n'a rien à voir avec le mot français « fantaisie ». C'est un genre littéraire contemporain qui puise ses sources dans le conte, les mythologies et les textes médiévaux du monde entier. Ces récits millénaires, transmis oralement de génération en génération, se fixent petit à petit dans les mémoires du Moyen Âge, lorsque les moines les inscrivent sur des manuscrits et les façonnent avec les codes de leur époque.

Il est possible de considérer *l'Illiade et l'Odyssée* d'Homère comme le premier recueil d'œuvres (connues) de fantasy dans lequel les héros sont confrontés à de nombreuses épreuves auxquelles les dieux ne sont pas étrangers. Au Moyen Âge, les poètes ont aussi écrit des histoires épiques et fantastiques comme *Beowulf* et le cycle arthurien qui mettent en scène des héros courageux, des dragons, de la magie.

Les auteurs construisent des univers avec une géographie, une histoire, des légendes, une culture. C'est un moyen d'offrir aux lecteurs une évasion, une infinité de possibles. La magie est un élément important de ces récits : les fées, les mages, les monstres, sont dotés de pouvoirs qui permettent

de faire le bien ou le mal. Ces fictions transportent les lecteurs dans des mondes imaginaires, remplis de créatures inconnues et de personnages héroïques. Les auteurs de fantasy explorent le plus souvent les thèmes de la quête, du voyage initiatique et de la lutte entre le bien et le mal.

William Morris, écrivain et artiste du XIX^e siècle, est considéré comme le père de la fantasy moderne ayant contribué d'une manière significative à la création de ce genre. Son premier roman *The wood beyond the world* de 1894, puis son roman épique *The well at the world's end*, de 1896, ont exercé une grande influence sur J.R.R. Tolkien, C. S. Lewis, *Les Chroniques de Narnia*, et bien d'autres.

Aujourd'hui, la fantasy est devenue un genre littéraire florissant. Des auteurs comme George R. R. Martin, *Le trône de fer*, J. K. Rowling, *Harry Potter*, Robin Hobb, *L'Assassin Royal*, ou la française Christelle Dabos, *La Passe-miroir*, créent des mondes uniques, mêlant fantastique, magie, quêtes... et captivent des lecteurs de tous âges. Littérature, films, séries télévisées et jeux vidéo ont contribué à populariser le genre, faisant aujourd'hui de la fantasy l'une des formes de fiction les plus appréciées de la culture populaire.



Beowulf et le Dragon
A Diversity of Dragons de Anne MacCaffrey,
publié par Bellew Publishing, 1997
Encre et aquarelle sur papier, 49,5 x 99,5 cm



Moyen Âge imaginé et imaginaire médiéval

8

Le Moyen Âge imaginé ou l'imaginaire médiéval, font partie de ce que l'on peut appeler le médiévalisme, c'est-à-dire l'ensemble des représentations souvent idéalisées et romantiques du Moyen Âge. Ce mouvement naît au XIX^e siècle, à une époque où les sociétés européennes cherchent à se reconnecter avec leur patrimoine culturel et historique. Et c'est bien ce que J. R. R. Tolkien fait dans ses récits ! Son souhait était d'enrichir la culture britannique presque totalement dépourvue de textes mythologiques, les contes et légendes anglo-saxons ayant surtout été transmis oralement. La tendance de l'époque Victorienne (XIX^e siècle) consiste à rejeter les traditions orales et à les considérer comme étant moins valables que la littérature écrite. Cette attitude a contribué à marginaliser la mythologie britannique et à la qualifier comme moindre, comparée aux autres traditions mythologiques s'appuyant elles sur de solides recueils écrits au fil des siècles.

Cette représentation idéalisée est utilisée en littérature, dans l'art et dans l'architecture (avec le néogothique notamment, visant à faire revivre des formes médiévales passées dans l'architecture du XVIII^e siècle). Cependant, cette vision du Moyen Âge s'appuie souvent sur des inexactitudes historiques. En effet, l'imaginaire médiéval s'attarde plutôt à valoriser les aspects les plus romanesques de cette époque, qui s'étend sur plus de 1000 ans : les chevaliers, les châteaux, la vie à la cour, les fêtes médiévales... De plus, elle contribue à perpétuer des stéréotypes et des préjugés.

L'imaginaire médiéval est un univers complexe et varié, imprégné de croyances religieuses et de mythes, où se mêlent la réalité et la fiction. Il est caractérisé par une vision du monde teintée de mysticisme, de magie et de superstition. Les romans de chevalerie, tels que ceux de Chrétien de Troyes, sont emblématiques de cette vision. Cet imaginaire est également marqué par une fascination pour le monde naturel. Les animaux, les plantes et les paysages ont une signification symbolique et sont souvent utilisés pour représenter des concepts abstraits. Enfin, l'imaginaire médiéval est riche en créatures fantastiques telles que les dragons, les licornes, les griffons ou les sirènes. Ces créatures, associées à des légendes et des récits populaires, sont devenues des symboles de l'imaginaire médiéval.

Les mouvements artistiques des Préraphaélites et de l'*Arts and Crafts* se sont eux aussi inspirés du Moyen Âge. Pour la confrérie des préraphaélites, il fallait renier les artistes de la Renaissance Italienne, au style trop académique. Ils ont représenté des scènes littéraires de l'époque médiévale ou des récits mythologiques dans des compositions très romantiques et idéalisées, où la nature est omniprésente.

Les artistes-artisans de l'*Arts and Crafts* quant à eux ont cherché à remettre l'artisanat au cœur de la vie quotidienne, comme c'était le cas au Moyen Âge. Ils ont aussi repris les techniques artisanales traditionnelles utilisées à cette époque, telles que la gravure sur bois, la tapisserie et la poterie.



The Phix of Yss
The Kingdom of Brass
Encre, aquarelle et crayon sur papier
60 x 89 cm

De concept artist à directeur artistique

9

Le concept art rassemble une succession de techniques de dessin, d'abord réalisés sur papier puis assistés par ordinateur, ayant pour intérêt principal de donner le maximum d'information à l'équipe réalisatrice du projet final. Il s'agit en quelque sorte d'une proposition, le plus souvent pléthorique, d'illustrations représentant de la façon la plus exhaustive possible un univers imaginaire. Les dessins représentent le moindre bouton de chemise, les poignées de portes mais aussi les maisons et montagnes environnantes. Cette notion de concept art est très utile et couvre des champs très vastes de la création artistique : du décor de cinéma à l'univers imaginaire d'un jeu vidéo ou d'un dessin animé, en passant aussi par le design industriel.

Les concept artists, tels que John Howe, ont pour habitude de réaliser un nombre important de crayonnés, appelés aussi croquis, de façon à cerner au mieux les caractéristiques du personnage ou de la scène qu'ils cherchent à représenter. Ces dessins sont ensuite sélectionnés puis scannés, avant d'être mis en ombre et en couleur – et éventuellement en volume, ce qui n'est pas le cas des dessins de John Howe. Ce principe permet ainsi d'offrir un maximum de détails et d'informations sur les textures, les couleurs, les jeux de lumière

de la scène ou de l'élément à représenter. Dans le cadre du tournage de l'adaptation des deux trilogies de Tolkien, les décorateurs se sont appuyés sur un ensemble de plus de 7 000 dessins réalisés par John Howe, leur permettant d'être le plus fidèle possible à l'univers de l'auteur britannique. Plus que les détails, le concept artist a aussi la mission de traduire l'atmosphère du récit, ce qui donne beaucoup de place à la représentation de paysages, aux éléments météorologiques ou encore aux expressions des monstres et détails des armures, etc. Cette mission, particulièrement laborieuse, impose de travailler très longuement, en multipliant les croquis jusqu'à enfin trouver la bonne représentation, mais aussi d'être très réactif et vif notamment lorsqu'une scène en cours de tournage demande à être affinée pour gagner encore en crédibilité. Il faut alors produire de images en quelques heures seulement, pour enrichir l'univers en cours de création.

Lors du tournage de la nouvelle série *Le Seigneur des Anneaux : les Anneaux de Pouvoir*, John Howe est également directeur artistique : il s'assure par ce rôle que les films gardent leur identité artistique et leur cohérence, tout en restant fidèle aux écrits de Tolkien. Pour se faire, il est en étroite et constante relation avec les équipes de décorateur, les accessoiristes et les costumiers.



The Black Riders (Les Cavaliers noirs)
Lord of the Rings Boardgame: The Sauron
Expansion de Reiner Knizia,
Sophisticated Games, 2002
Encre et aquarelle sur papier,
60,5 x 90,5 cm



Boîte à idées

Ces propositions visent à permettre l'approfondissement de l'étude des œuvres présentées dans l'exposition « Sur les traces de Tolkien et de l'imaginaire médiéval. Peintures et dessins de John Howe ».

Histoire de l'art

Arts and Crafts

.....
En français « Arts et Artisanats ». C'est un style artistique britannique qui s'est développé au Royaume-Uni entre 1860 et 1910. Ce mouvement cherchait à promouvoir la valeur du travail manuel et la qualité artisanale dans la production d'objets d'art et de design. Les partisans de l'*Arts and Crafts* ont rejeté la production industrielle et en série, préférant les techniques traditionnelles et les matériaux naturels. Ils ont également encouragé l'utilisation de motifs inspirés de la nature et du Moyen Âge dans leurs designs. Ce mouvement a été porté par des artistes-artisans comme William Morris, John Ruskin, Edward Burne-Jones...

Préraphaélites

.....
La confrérie des préraphaélites a été fondée en 1848 par un groupe d'artistes britanniques : Dante Gabriel Rossetti, John Everett Millais et William Holman Hunt. Ils cherchaient à retrouver l'esthétique et la simplicité de l'art du Moyen Âge, avant l'influence du peintre Raphaël et de la Renaissance italienne. Les préraphaélites ont été particulièrement intéressés par la nature et la beauté idéalisée. Ils ont produit des peintures, des illustrations, des poèmes et des meubles inspirés de l'époque médiévale.

William Morris

.....
William Morris (1834-1896) est un artiste, écrivain, poète et militant politique britannique connu pour ses contributions au mouvement *Arts and*

Crafts. Il a cofondé la société Morris, Marshall, Faulkner & Co. en 1861, qui a produit des meubles et des articles de décoration d'intérieur de haute qualité. Il est considéré comme l'inventeur de la fantasy moderne.

Les Arts ludiques

.....
Les "Arts ludiques", que l'on peut assimiler au terme anglais « Entertainment Art », sont un mouvement d'art contemporain issu de différentes formes du divertissement, tels que les films, les jeux vidéo, les bandes dessinées, les dessins animés. Son principal théoricien français est Jean-Jacques Launier, par ailleurs fondateur d'Art Ludique – Le Musée qui a ouvert ses portes en 2013.

Littérature

Les sources d'inspirations de Tolkien et John Howe en bref

Beowulf

.....
Beowulf est un poème épique en vieil anglais où le héros éponyme aide le roi Hrothgar à vaincre un guerrier géant nommé Grendel et sa mère. Des années plus tard, Beowulf tue un dragon mais meurt de ses blessures.

La légende du Roi Arthur

.....
La légende du roi Arthur est une histoire qui se déroule au Moyen Âge et qui raconte l'histoire d'un roi sage et juste, Arthur, qui a uni la Grande-Bretagne et a créé la chevalerie. Il est associé

aux chevaliers de la Table ronde qui se sont engagés à lui être fidèle et le protéger. Il est aussi lié à Merlin, qui l'a enlevé à sa naissance puis élevé loin du monde dans l'ignorance de son ascendance royale.

L'Edda poétique

.....
L'Edda poétique est une collection de poèmes scandinaves anciens qui ont été transmis oralement avant d'être écrits, en vieux norrois, au XIII^e siècle. Ils retracent l'histoire de la mythologie nordique. Le plus célèbre de ces poèmes est le *Poème de l'Edda*, qui raconte l'histoire de la création du monde et la fin des temps. Ces poèmes sont une source essentielle pour la compréhension de la mythologie nordique.

La Völsunga saga

.....
La Völsunga saga est la saga légendaire la plus importante de la littérature médiévale islandaise du XIII^e, qui raconte l'histoire des descendants de Völsung, une famille de héros et de guerriers nordiques. Elle narre également l'histoire de la lignée de Sigmund, un héros qui avec son épée Gram affronte de nombreux ennemis. Elle parle également de son fils Sigurd, qui tue le dragon Fafnir et acquiert sa fortune. Elle a inspiré de nombreux auteurs et artistes à travers les siècles, notamment Richard Wagner, qui s'en est inspiré pour créer son célèbre opéra, *L'Anneau du Nibelung*, dont est extrait le fameux morceau *La chevauchée des Walkyries* composé en 1856 et utilisé par Francis Ford Coppola en 1979 dans le film *Apocalypse Now*.

L'Anneau du Nibelung

.....
L'Anneau du Nibelung est une série de quatre opéras créés par le compositeur allemand Richard Wagner entre 1849 et 1876. L'histoire suit les aventures de dieux, de héros et de géants autour d'un anneau

magique forgé par le nain Alberich, qui confère un pouvoir immense à son porteur, mais qui apporte également destruction et corruption. Siegfried, jeune héros téméraire, se lance dans une quête pour tuer le dragon Fafnir et récupérer l'anneau magique. Il est aidé par le nain Mime, qui l'a élevé et espère utiliser Siegfried pour récupérer l'anneau. Cet opéra, d'une durée de plus de 15h, est considérée comme l'un des chefs-d'œuvre de l'opéra et de la musique classique.

Les romans de Tolkien en bref

Le Hobbit

.....
Le Hobbit est un roman qui raconte l'histoire d'un hobbit nommé Bilbo Baggins dans la version originale, ou Bilbon Sacquet dans la version française, qui est entraîné dans une aventure avec Gandalf et une troupe de nains pour récupérer le trésor de ces derniers, volé par le dragon Smaug. Au cours de leur voyage, ils rencontrent des créatures fantastiques (Gollum, des trolls, des gobelins...), et finissent par tuer Smaug après une bataille épique. Bilbo retourne chez lui avec une partie du trésor et l'anneau magique, mais découvre que sa vie tranquille a été transformée à jamais.

Le Seigneur des anneaux

.....
Le Seigneur des anneaux est une trilogie de romans qui suit les aventures d'un hobbit nommé Frodo Baggins, ou Frodon Sacquet, et ses compagnons dans leur quête pour détruire l'anneau magique unique, récupéré par son oncle Bilbon, afin qu'il ne tombe pas entre les mains du seigneur des ténèbres Sauron. Le premier livre, *La Communauté de l'Anneau*, décrit la formation de la communauté qui part en quête de l'Anneau unique, ainsi que leur voyage à travers la Terre du Milieu jusqu'à ce qu'ils soient finalement contraints de se séparer.

Le deuxième livre, *Les Deux Tours*, suit les aventures de deux groupes distincts : Frodon et son ami Sam qui tentent de poursuivre leur quête, et Aragorn, Legolas et Gimli qui recherchent des alliés pour les aider dans leur combat contre Sauron. Le troisième livre, *Le Retour du Roi*, raconte la bataille finale entre les forces du Bien et du Mal, alors que Frodon et Sam se rapprochent de leur destination finale pour détruire l'Anneau unique.

Le Silmarillion

.....
Le Silmarillion prend pour sujet l'histoire de la Terre du Milieu depuis la création du monde en se concentrant sur les événements qui ont conduit à la naissance des Elfes, des Hommes, des Nains et des autres peuplades. Le livre est divisé en plusieurs sections, chacune décrivant une époque différente de l'histoire de la Terre du Milieu, avec des récits sur les Valar, les Elfes, les Hommes et les guerres de cette Terre.

Beren et Lúthien

.....
Beren et Lúthien est une histoire d'amour entre un mortel et une elfe immortelle qui se lancent dans une quête pour obtenir un joyau convoité par le maléfique Morgoth. Ils réussissent à obtenir le joyau, mais Beren meurt en le portant. Lúthien choisit de mourir avec lui et leur sacrifice est honoré par les Valar, qui leur permettent de revenir à la vie en tant qu'humains mortels.

Les personnages chez Tolkien et leurs sources mythologiques

Gandalf

.....
Gandalf partage les mêmes caractéristiques physiques que Merlin, de la légende Arthurienne, ou Odin, dieu de la mythologie scandinave. Pour autant, ils diffèrent sur certains points : Gandalf est

un personnage bienveillant, ayant pour but de protéger les peuples de la Terre du Milieu contre les forces du Mal. Merlin a une personnalité plus ambiguë et subit souvent des accès de folie mélancolique, liés à l'influence de la lune, le transformant alors en homme-bête. Odin, tout comme Gandalf, est un dieu voyageur doté d'une grande sagesse et de pouvoirs magiques.

Aragorn

Aragorn peut être comparé au roi Arthur, des héros Beowulf et Sigurd. Ces quatre hommes sont des guerriers courageux et déterminés, destinés à accomplir de grandes choses et à lutter contre le Mal pour rétablir la paix.

Les Elfes

Les Elfes font référence aux figures des dieux, déesses ou fées que l'on retrouve dans les mythologies celtes et nordiques. Ils sont dotés d'une grande sagesse et de pouvoirs magiques.

Les Nains

Dans la mythologie nordique, les nains vivent sous la montagne. Excellents forgerons, ils sont responsables de la fabrication des attributs divins.

Gollum

Gollum est un personnage qui s'inspire des créatures maléfiques que l'on trouve dans de nombreuses mythologies, comme les trolls ou les gobelins. Comme eux, il est laid, méchant et rusé.

Les Ents

Les Ents sont des personnages qui rappellent les esprits de la nature que l'on trouve dans les mythologies de nombreuses cultures. Ils sont des gardiens de la nature, des êtres sages et pacifiques, mais capables de se montrer redoutables lorsqu'ils sont en danger.

Sauron

Sauron peut être rapproché du dieu Lieur. Dans les mythologies celtiques et germaniques, ces dieux déclenchent et observent les guerres sans y participer. Il peut donc aussi être apparenté au Dieu Odin, dieu de la guerre et des victoires. Il a la particularité physique d'être borgne. Tolkien représente Sauron sous la forme d'un œil unique qui voit tout.

Les Dragons

Les dragons sont des animaux fabuleux mythiques qui sont présents dans de nombreuses cultures à travers le monde. Le plus souvent, les dragons sont associés à des forces naturelles comme le feu ou l'eau, et sont synonymes de puissance, de sagesse ou de chance. Dans l'iconographie chrétienne, il est assimilé au démon. Les dragons sont généralement représentés sous la forme de serpents géants, ailés. Chez Tolkien, on trouve le dragon Smaug le doré dans *Le Hobbit*, ou Glaurung dans *Le Silmarillion*.

Les Trolls

Les trolls sont des êtres mythiques cités dans la mythologie scandinave et dans le bestiaire médiéval. Dans l'œuvre de Tolkien, les trolls sont des êtres de grande taille et de force physique impressionnante, mais qui ont une intelligence limitée.

Les Orcs

Les orcs sont des créatures imaginaires issues des légendes nordiques, notamment de *Beowulf* ou le terme « orcneas » fait référence au géant Grendel. Ce sont des êtres maléfiques et déformés qui servent les forces du Mal dans l'univers de la Terre du Milieu.

Les Balrogs

Les balrogs sont des monstres de feu et de fumée qui apparaissent notamment dans *Le Silmarillion*. Ils sont inspirés des démons du bestiaire médiéval et sont décrits comme des êtres puissants et terrifiants.

Les Wargs

Les wargs sont des loups géants que l'on rencontre dans *Le Hobbit* et dans *Le Seigneur des anneaux*. Ils sont inspirés des loups des légendes nordiques et sont souvent utilisés par les forces du Mal comme montures.

Les Géants

Les géants sont décrits comme immenses et puissants dans *Le Silmarillion* et sont inspirés des géants des légendes nordiques.

Les Hobbits

Les Hobbit semblent ne pas avoir d'ascendance mythologique ou légendaire, ils proviennent uniquement de l'imaginaire de de Tolkien. L'auteur lui-même se comparait à un Hobbit, il aimait fumer sa pipe et vivre tranquillement.

Les Nazgûls

Les Nazgûls, aussi appelés Cavaliers noirs ou encore Spectres de l'anneau, sont les principaux antagonistes de la trilogie du *Seigneur des Anneaux*. Ils sont au nombre de 9 et ont jurés allégeance à Sauron en échange d'Anneaux de pouvoir. Leur vie est désormais liée à leur Anneau. Tels des spectres humains, ils perdent leur humanité et leur libre arbitre en scellant un pacte avec le Mal. Ces ombres vivantes planent au dessus de la communauté de l'anneau durant l'ensemble de la trilogie. Parmi les Nazgûls, on retrouve par exemple le roi sorcier d'Angmar et la Bouche de Sauron.

Liens vers des sites internet

- **Site officiel de John Howe :** <https://www.john-howe.com/blog/>
- **Site du musée des Arts Ludiques :** <https://artludique.com/>

Liens vers des podcasts

- **L'univers de Tolkien**
- France Culture – *Tolkien, l'écrivain monde* – série de 4 épisodes <https://bit.ly/3m7y7d7>
- France Inter – *Le Hobbit* lu par Guillaume Gallienne <https://bit.ly/41A7nSI>

L'imaginaire médiéval

- France culture – Réinventer le récit médiéval <https://bit.ly/3ZtKTRu>

Art ludique

- Exquises esquisses – Diane et Jean-Jacques Launier <https://bit.ly/3Y8MYBa>

Liens vers des vidéo

- **L'univers de Tolkien**
- Arte – *John Howe, à la recherche du Hobbit* – série de 4 épisodes <https://bit.ly/3ZA6cx>
- Arte – *John Howe, aux sources de la fantasy* – série de 4 épisodes <https://bit.ly/3J0N21K>

Ressources bibliographiques

- BATTAGGION, Victor, BESSON, Anne (sous la dir. de), *Fantasy et Moyen-Age*, actusf, 2023
- BESSON, Anne, *La fantasy*, Klincksieck, 2007
- BESSON, Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, Vendémiaire, 2018
- BESSON, Anne, BLANC, William, FERRE, Vincent (sous le dir. de), *Dictionnaire du Moyen Age imaginaire. Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Vendémiaire, 2022
- Collectif, *La légende arthurienne, Le Graal et la Table ronde*, Bouquins, la collection, 1989
- DETROYES, Chrétien, *Romans de la Table Ronde*, Le livre de poche, Hachette, 2002
- LONNROT, Elias, *Le Kalevala, épopée des Finnois I*. Traduit du finnois, présenté et annoté par Gabriel Rebourcet, Gallimard, nrf, L'aube des peuples, 2004
- SCHMIDT, Joël, *La légende des Nibelungen*, Que sais-je, 2022
- STURLUSON, Snorri, *L'Edda. Récits de mythologie nordique*, coll. L'aube des peuples, Gallimard, 1991

Études sur Tolkien

- CHAZARENG, Yannick, *Hommage à J.R.R. Tolkien*. Promenade en Terre du Milieu, Ynnis, 2020
- DAY, David, *L'encyclopédie illustrée de Tolkien*, coll. Heroes, Hachette, 2021, [2002]
- FERRE, Vincent, *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu*, coll. Agora, Christian Bourgeois Éditeur, 2001.
- FERRE, Vincent, MANFRIN, Frédéric, *Tolkien. Voyage en Terre du Milieu*, BnF, Christian Bourgeois éditeur, 2019
- FERRE, Vincent, *Lire J.R.R. Tolkien. Tout ce que vous ne savez pas encore sur Le Seigneur des Anneaux*, Pocket, 2014
- McLLWAINE, Catherine, *Trésors de Tolkien* [traduit de l'anglais par Vincent Ferré], Bodleian Library, University of Oxford, Christian Bourgeois Éditeur, 2018
- OLRV, Flavien, *Le Hobbit et le Seigneur des Anneaux au cinéma. Lire Tolkien à travers Jackson*, Champs Visuels, L'Harmattan, 2023

- SIMEK, Rudolf, *Tolkien et la mythologie germano-scandinave*, coll. Histoire, Alpha, 2019

Œuvres de Tolkien

- *Le Silmarillion* [1977], Christian Bourgeois Éditeur, 1978
- *Les étymologies* [traduit de l'anglais par Daniel Lauzon], Christian Bourgeois Éditeur, 2008
- *Le Seigneur des Anneaux* [1966]. L'intégrale, Christian Bourgeois Éditeur, 2018 [1972]
- *Contes et légendes inachevées*. L'intégrale, Christian Bourgeois Éditeur, 2014 [1982]
- *Le Hobbit* [1937] illustré par Alan Lee, Christian Bourgeois Éditeur, 2023 [2012]
- *La légende de Sigurd et Gudrun*, Christian Bourgeois Éditeur, 2010

John Howe

- *Cathédrale* [1987], La nuée bleue, 2018
- *Sur les terres de Tolkien*, L'Atalante, 2002
- *Un Voyageur en Terre du Milieu. Mon croquis de cul-de-sac au Mordor*, Christian Bourgeois Éditeur, 2018

Préraphaélisme/ Arts and Craft

- BOTELLA-GAUDICHON, Sylvette, *William Morris : l'art dans tout*, Snoeck Gent, 2022
- MORRIS, William, *La source au bout du monde*, Libretto, 1896
- MOREL, Guillaume, *Les préraphaélites : de Rossetti à Burne-Jones*, Place des victoires, 2015

Déroulé

– **Première partie :**
visite accompagnée par l'un
de nos médiateurs qui permet
de découvrir une partie
de l'exposition.

**Durée : 30 à 45 minutes selon
le niveau des classes.**

– **Deuxième partie :**
visite en autonomie.

Durée : 30 à 45 minutes.

Votre visite peut être approfondie en
classe suivant de grands axes que
nous vous suggérons (pages 20 à 27).

Pour rappel, toutes les visites
s'effectuent sur réservation préalable
obligatoire auprès du service de
médiation. Nous vous demandons
de bien respecter les horaires de visite
fixés au moment de la réservation.

Matériel

*Pour des raisons de sécurité,
seuls les adultes sont autorisés
à utiliser des crayons à papier
dans l'espace d'exposition.
Pas de feutre, ni de stylo à bille.*



Une préparation à l'exposition
et à la conduite à tenir sur le site
est requise en amont de la venue
des classes au FHEL par les enseignants.
La partie de visite en autonomie
se déroule sous la seule
responsabilité des enseignants
et des accompagnateurs.

Le nombre minimal d'accompagnateurs
exigé par classe est rappelé en page 9.

Le service de médiation se réserve
la possibilité de refuser un groupe
qui ne respecterait pas le nombre
d'accompagnateurs demandé.
Une participation active de l'ensemble
des accompagnateurs (enseignants,
parents, éducateurs, AVS...) est
requise, tant au niveau de la prise en
charge du groupe que de la discipline.
Il est demandé aux enseignants
de constituer en amont des groupes
d'élèves en fonction du nombre
d'accompagnateurs. Chaque adulte est
garant de la bonne tenue de son groupe
dans l'espace d'exposition et du respect
des règles de visite.

Afin de bien préparer votre venue, nous
vous proposons de prendre appui sur
les fiches pédagogiques à découper
incluses dans le présent dossier :

- Fiches Exposition
- Fiche Artiste
- Fiches Thématiques

Cycle 1

Durée 30 min

.....

Au travers de quelques œuvres
choisies, les élèves observent les
matériaux, les techniques, les univers.

■ **OBJECTIFS :** observer ; comparer ;
faire des liens entre les œuvres ; se
familiariser avec les notions de peinture
et de dessin ; apprendre à différencier
les techniques observées ; s'exprimer
sur ses émotions, son ressenti.



Exposition Jacques Monory © FHEL, 2014
© Adagp, Paris, 2014

Cycles 2 / 3

Durée 45 min

.....

Les élèves découvrent les thématiques
de l'exposition. Ils observent
les œuvres, les techniques utilisées,
perçoivent les inspirations de l'artiste et
s'expriment sur ce qu'ils en retiennent.

■ **OBJECTIFS :** s'exprimer sur
ce que l'on voit ou ressent ;
aborder des notions-clés du travail
de l'artiste ; observer ; comparer.



*D'autres thématiques
peuvent être
développées au cours
de votre visite. Nous
sommes à votre écoute
pour en discuter.*



Exposition
Cabinets de curiosités
© FHEL, 2019

Collège / lycée / enseignement supérieur

Durée 45 min

.....

Les élèves découvrent l'ensemble
des espaces de l'exposition en présence
du médiateur qui leur délivre des clés
de compréhension, en s'appuyant
sur une sélection d'œuvres.

■ **OBJECTIFS :** observer les œuvres ;
analyser ; replacer l'œuvre dans son
époque, son contexte ; comprendre
sa contribution à l'histoire de
l'art ; évoquer ses techniques, ses
sources d'inspiration ; comprendre
les évolutions de son travail.

Informations pratiques



FONDS
HÉLÈNE & ÉDOUARD LECLERC
POUR LA CULTURE

**Fonds Hélène & Édouard Leclerc
pour la Culture
Aux Capucins
29800 Landerneau
Tél : + 33 2 29 62 47 78
www.fonds-culturel-leclerc.fr**



Médiation culturelle
.....
Alix Doyen
mediation@fhel.fr

Horaires
.....
25 juin 2023 > 28 janvier 2024
10h – 18h
Ouvert tous les jours
sauf les 1^{er} novembre,
24, 25, 31 décembre,
et le 1^{er} janvier.

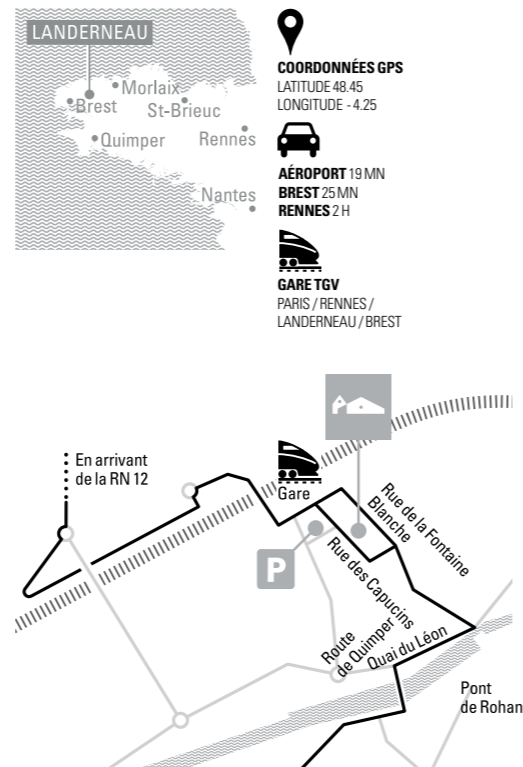
PRÊT DE FAUTEUILS
ROULANTS
 MISE À DISPOSITION
DE TABLES À LANGER

Le FHEL est partenaire
de l'Abbaye de Daoulas,
d'Océanopolis, de Passerelle
Centre d'art contemporain
de Brest et du Musée
de Pont-Aven.



Tarifs
.....
Plein tarif : 10 €
.....
Tarif réduit : 7 €
groupes 10 (et +) sur réservation
.....
Gratuité (sur justificatif):
jusqu'à 18 ans inclus, demandeurs
d'emploi, bénéficiaires
des minima sociaux, personnes
en situation de handicap,
étudiants, enseignants, titulaires
de la carte ICOM.

Accès
.....
Le FHEL est situé à Landerneau
dans le Finistère, entre Morlaix
et Brest.
.....
Par la RN12 depuis Rennes.
Par le TGV Paris-Brest
(gare à 200 mètres).



Se procurer nos catalogues



FONDS
HÉLÈNE & ÉDOUARD LECLERC
POUR LA CULTURE

Structure.....
Adresse.....
.....
CP - Ville.....

BON DE COMMANDE ÉCOLES ET BIBLIOTHÈQUES

Désignation	Quantité	Prix éditeur	TVA	Remise	Prix unitaire remisé	Total TTC
Catalogue Sur les traces de Tolkien et de l'imaginaire médiéval. Peintures et dessins de John Howe		37 €	5.5%	9%	33.67 €	
Catalogue Ernest Pignon-Ernest		35 €	5.5%	9%	31.85 €	
Catalogue Françoise Pétrovitch		39 €	5.5%	9%	35.49 €	
Catalogue Bilal		29 €	5.5%	9%	26.39 €	
Catalogue Velickovic		41 €	5.5%	9%	37.31 €	
Catalogue Cabinets de curiosité		37 €	5.5%	9%	33.67 €	
Catalogue Mitchell Riopelle		37 €	5.5%	9%	33.67 €	
Catalogue Henry Moore		35 €	5.5%	9%	31.85 €	
Catalogue Libres Figurations – Années 80		45 €	5.5%	9%	40.95 €	
Catalogue Picasso		35 €	5.5%	9%	31.85 €	
Catalogue Hartung		35 €	5.5%	9%	31.85 €	
Catalogue Chagall		35 €	5.5%	9%	31.85 €	
Catalogue 3 ^e Scène		12 €	5.5%	9%	10.92 €	
Catalogue Mattotti		35 €	5.5%	9%	31.85 €	
Catalogue Giacometti		35 €	5.5%	9%	31.85 €	
Catalogue Monory		29 €	5.5%	9%	26.39 €	
Catalogue Dubuffet		29 €	5.5%	9%	26.39 €	
Catalogue Métal Hurlant – (A SUIVRE)		45 €	5.5%	9%	40.95 €	
Catalogue Miró		35 €	5.5%	9%	31.85 €	
Catalogue Kersalé		29 €	5.5%	9%	26.39 €	
Catalogue Fromanger		29 €	5.5%	9%	26.39 €	
TOTAL						

Remise de 9%
Pour les achats des bibliothèques de prêt, structures d'enseignement et de recherche, CE et collectivités territoriales nous accordons une remise de 9% sur le prix public. Cette remise est la remise maximale autorisée par la loi. Pour bénéficier de cette remise de 9%, les livres doivent être achetés pour les besoins propres de la collectivité, excluant toute revente.

Règlement
Espèce, CB, chèque ou facture différée

Personne ayant la faculté d'engager la structure

Nom.....

Fonction.....

Signature

Cachet de la structure





FONDS
HÉLÈNE & ÉDOUARD LECLERC
POUR LA CULTURE

www.fonds-culturel-leclerc.fr