

{BnF | Bibliothèque
nationale de France

EXPOSITION

Tolkien, voyage en Terre du Milieu



BnF | François-Mitterrand Galeries 1 et 2
Quai François-Mauriac, Paris 13^e
22 octobre 2019 - 16 février 2020

SPÉCIAL ENSEIGNANTS

En quelques mots

« Au fond d'un trou vivait un hobbit. » Lorsqu'en 1937 J.R.R. Tolkien, brillant professeur d'Oxford, publie *Le Hobbit*, il est loin d'imaginer que l'ensemble de ses récits fera de lui l'une des figures littéraires les plus importantes du XX^e siècle. Dévoilant à la fois l'homme et son œuvre, l'exposition de la Bibliothèque nationale de France, la plus grande jamais réalisée sur le sujet, réunira quelque 300 pièces exceptionnelles sur plus de 1000 m². Conçu comme un voyage en Terre du Milieu, cet événement permettra au public d'appréhender le monde imaginaire forgé par l'auteur du *Seigneur des Anneaux*, ses paysages, ses peuples et leurs langues, toutes inventées par celui qui fut professeur de langues et littératures médiévales à Oxford. Pour la première fois en France seront présentés de nombreux manuscrits et dessins originaux de J. R. R. Tolkien. L'occasion de découvrir ou redécouvrir les œuvres littéraires, connues et moins connues, qui retracent l'histoire de la Terre du Milieu. Parallèlement, une sélection de pièces d'exception issues pour la plupart des collections de la BnF fournira un contexte pour cette création artistique et littéraire.

Commissariat : Vincent Ferré, professeur de littérature comparée à l'université Paris Est-Créteil ;
Frédéric Manfrin, conservateur en chef au département Philosophie, Histoire et Sciences de l'Homme, BnF

Commissaires associées : Élodie Bertrand et Émilie Tissier, BnF
Avec la participation exceptionnelle de la Bodleian Library et de la Marquette University and the Raynor Memorial Libraries

En partenariat avec Le Monde, Télérama, Connaissance des Arts, France Télévisions et France Culture

Spécial enseignants

Pour mieux découvrir l'œuvre de Tolkien, ses manuscrits, ses dessins, sa poésie, l'invention de ses langues et illustrer les questions du mythe, du héros, de l'imaginaire et du merveilleux, un programme complet d'actions de médiation est proposé autour de l'exposition : **visites, formations à destinations des enseignants (peuvent être organisées hors Ile-de-France), ressources pédagogiques, supports de visite.**

Ce programme est déclinable auprès des élèves de primaires, collèges, lycées. A noter que les visites sont disponibles en français et anglais.

Visite thématique possible : Mythes et Héros (collégiens et lycéens)

Horaires pour les groupes scolaires : de 9h à 17h avec horaire dédié de 9 à 10h pour les scolaires.

Tarif pour les groupes scolaires : visite guidée 90 € (60 € si moins de 20 élèves) / gratuit pour les visites autonomes (sur réservations)

Contacts réservation de visites : 01 53 79 49 49 ou visites@bnf.fr

Vernissage pédagogique à destination des enseignants proposé le mercredi 13 novembre 2019 à partir de 14h30 - Inscription auprès du service des réservations : 01 53 79 49 49 ou visites@bnf.fr

Service Education artistique et culturelle de la BnF

Contact : Guylène Cabald, 01 53 79 49 49

ou par mail : service.eac@bnf.fr

Plus d'informations sur **bnf.fr**

Site pédagogique de la BnF : classes.bnf.fr

#expoTolkienBnF

Exposition Tolkien

Pistes pédagogiques pour les enseignants

Voici quelques pistes pour envisager votre venue et trouver des prolongements pour faire de cette expérience un projet inter-disciplinaire. Ces pistes n'ont rien d'exhaustif et ne doivent pas empêcher des projets de classe d'émerger. N'hésitez pas à prendre contact avec le service éducatif pour nous faire part de vos envies.

COLLÈGE			
Programmes		Liens possibles avec l'exposition et/ou projets envisageables	
5e	Français	- Le voyage et l'aventure : pourquoi aller vers l'inconnu ?	- Le carnet de voyage, le récit de voyage et toutes ses composantes (récit, dessins, cartes...)
		- Imaginer des univers nouveaux	- La dimension du merveilleux dans l'oeuvre de Tolkien et les relations possibles avec les contes nordiques et récits médiévaux
		- Héros / héroïnes et héroïsmes	- Tolkien et la création d'une mythologie moderne, d'une épopée avec ses héros, ses territoires etc.
		- L'être humain est-il maître de la nature ?	- La place de la nature et des paysages dans l'univers imaginaire de Tolkien (les elfes et la forêt, les nains et les montagnes, les ents...) - Les enluminures
	Histoire-géographie	Thème 1 : - Comment naissent et évoluent des empires, les facteurs d'unité, ou au contraire, de morcellement - Les relations entre les pouvoirs politiques, militaires et religieux	- Étude des cartes établies par Tolkien pour cartographier son monde imaginaire - Les différents « mondes » du <i>Seigneur des Anneaux</i> , leur organisation et l'organisation du pouvoir et de l'espace (poème de l'anneau) - La manière dont la fiction peut rendre compte d'une montée au pouvoir
		Thème 2 : - La société féodale, les pouvoirs seigneuriaux, laïques et ecclésiastiques - Les campagnes et leur exploitation, le lien entre êtres humains et environnement.	- L'organisation des différentes sociétés dans l'oeuvre de Tolkien - Les hobbits : une société agraire - La dimension écologique de l'oeuvre de Tolkien au travers des personnages des Ents et de Tom Bombadil

	Français	- La fiction pour interroger le réel	- La dimension fantastique dans l'oeuvre de Tolkien - Une façon de parler du monde réel en s'affranchissant du cadre de nos perceptions habituelles
		- Informer, s'informer, déformer (textes et documents de presse, radio, télévisés... variété des sources)	- Les 300 pièces de l'exposition sont de sources et de nature variées et permettent d'interroger le sens, l'importance et la complémentarité de chaque source - Lecture et compréhension de l'écrit ainsi que de l'image
4e	Histoire-géographie	Thème 2 : - Nouvelle organisation de la production, nouveaux lieux de production, nouveaux moyens d'échanges : l'Europe connaît un processus d'industrialisation qui transforme les paysages, les villes et les campagnes, bouleverse la société et les cultures et donne naissance à des idéologies politiques inédites. - Aboutissement du processus d'abolition de l'esclavage.	- Isengard et la domination des machines, la mécanisation du processus de guerre - Isengard, Mordor et l'organisation de la domination des peuples
	Français	- Visions poétiques du monde	- La dimension du merveilleux dans l'oeuvre de Tolkien, les relations possibles avec les contes nordiques et récits médiévaux - Les poèmes dans l'oeuvre de Tolkien et le rapport à la langue et aux sons
		- Agir dans la cité : individu et pouvoir (récits de bouleversements historiques majeurs, notion d'engagement et de résistance, rapport à l'histoire)	- La communauté de l'anneau ou l'alliance contre le mal - Le personnage de Frodon, héros malgré lui - Tolkien et son rapport à l'histoire, son expérience de la guerre
3e	Histoire-géographie	Thème 1 - L'Europe un théâtre majeur des guerres totales (mobilisation des civils aussi bien que des militaires, mise à l'épreuve de la cohésion des sociétés et fragilisation des régimes en place)	- Tolkien et son rapport à l'histoire, son expérience de la guerre - Alliances et mésalliances dans le <i>Seigneur des Anneaux</i> - La guerre dans l'oeuvre de Tolkien

Matières ayant des programmes similaires à tous les niveaux du cycle 3

	Programmes	Liens possibles avec l'exposition	
5 ^e	Anglais	<ul style="list-style-type: none"> - Langages 	<ul style="list-style-type: none"> - Tolkien et les langues réelles ou inventées - Les systèmes linguistiques de Tolkien et l'arbre des langues inventées
		<ul style="list-style-type: none"> - Voyages et migrations 	<ul style="list-style-type: none"> - Le récit de voyage
		<ul style="list-style-type: none"> - Rencontres avec d'autres cultures 	<ul style="list-style-type: none"> - Les récits, les œuvres artistiques, le patrimoine des pays anglophones
4 ^e	SVT	<ul style="list-style-type: none"> - Interactions entre les activités humaines et l'environnement - Composantes géologiques et biologiques d'un paysage / composantes naturelles et artificielles 	<ul style="list-style-type: none"> - Les hobbits : une société agraire vs Isengard et la surexploitation des ressources - Les paysages de l'oeuvre de Tolkien
	Arts plastiques	<ul style="list-style-type: none"> - L'espace en trois dimension, l'installation - Conception, production et diffusion d'oeuvre plastiques à l'ère numérique - La présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace et la présentation de l'oeuvre - L'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre - Le métissage entre arts plastiques et technologies numériques 	<ul style="list-style-type: none"> - Visite de l'exposition (contacter le service éducatif pour personnaliser votre parcours thématique) - La scénographie de l'exposition et de la place de documents numériques (vidéos, œuvres interactives...) - Atelier sur la fabrication du livre
3 ^e	Histoire des arts	<ul style="list-style-type: none"> - Arts et société à l'époque antique et au haut Moyen-Âge - Formes et circulations artistiques (IXe-XVe s.) (le manuscrit médiéval, la question de l'image entre Orient et Occident) 	<ul style="list-style-type: none"> - La reprise de formes et de sujets issus de l'Antiquité ou du Moyen-Âge - Influence des enluminures sur les travaux de JRR Tolkien - Préparation en petits groupes la visite de l'exposition et la présentation d'une ou plusieurs oeuvre - Création individuelle ou collective, de formes numériques courtes rendant compte de manière imaginative de la visite

LYCÉE GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE

Programmes		Liens possibles avec l'exposition
Lettres	- La poésie du Moyen Âge au XVIIIe siècle	- Le rapport avec le roman de chevalerie, la figure du chevalier, la chanson de geste - L'influence du Moyen-Âge sur l'oeuvre de Tolkien en général (pictural et littéraire) - <i>Beowulf</i>
	- Le roman et le récit du XVIIIe siècle au XXIe siècle	- La création d'un univers avec ses codes - La construction du récit épique - L'exploration des groupes sociaux (hobbits, elfes, nains, hommes...) et leurs rapports avec la société réelle. Parallèle avec <i>La Comédie humaine</i> de Balzac.
Histoire-géographie	Histoire Thème 2 : XVe-XVIe siècles : un nouveau rapport au monde, un temps de mutation intellectuelle - l'esclavage avant et après la conquête des Amériques - l'imprimerie et les conséquences de sa diffusion, un nouveau rapport aux textes Thème 3 : L'État à l'époque moderne : France et Angleterre - Le modèle britannique et son influence	- Isengard, Mordor et l'organisation de la domination des peuples - Les manuscrits médiévaux (incunables), les enluminures - Le rapport au manuscrit - Tolkien ou la modélisation fictionnelle de la société anglaise
	Géographie Thème 1 : Sociétés et environnements : des équilibres fragiles	- La place de la nature et des paysages dans l'univers imaginaire de Tolkien (les elfes et la forêt, les nains et les montagnes, les ents...)
Anglais	- Représentation de soi et rapport à autrui	- La cohabitation des peuples dans l'oeuvre de Tolkien
	- La création et le rapport aux arts	- La création d'un monde, de langues, de cartes - JRR Tolkien un artiste majeur du XXe. Prolongement possible avec le biopic sorti en juin 2019 ainsi qu'avec les films adaptés de <i>Bilbo le hobbit</i> et du <i>Seigneur des Anneaux</i> .
	- Sauver la planète, penser les futurs possibles	- La dimension écologique de l'oeuvre de Tolkien au travers des personnages des Ents et de Tom Bombadil
SVT	- La Terre, la vie et l'évolution du vivant - Enjeux contemporains de la planète ; composante géologique d'un paysage ; reliefs et circulation de l'eau ; agrosystèmes et développement durable	- Les différents peuples inventés par Tolkien et de leurs habitats, modes de vie - Les paysages dans l'oeuvre de Tolkien, le rapport aux minéraux, aux végétaux, à l'eau (pièces prêtées par le MNHN)

2^e

2 ^e	Histoire des arts	- Acquisition de compétences d'ordre esthétique	- Les différentes fonctions de la BnF comme lieu patrimonial et artistique (conservation, exposition, consultation...)
		- Acquisition de compétences d'ordre méthodologique	- Les différentes pièces qui composent l'exposition, leurs natures variées (œuvres originales, reproductions, manuscrits, objets...) et la finalité et la richesse de leur interaction - La place du spectateur et celle des œuvres dans la scénographie proposée pour l'exposition - Le rapport au dessin, à la perspective
		- Acquisition de compétences d'ordre culturel	- L'oeuvre de Tolkien, artiste emblématique du XX ^e siècle, et ses rapports avec l'histoire de son temps et la géographie - Oxford comme foyer artistique - l'Art nouveau
	Arts plastiques	- Questionner le fait artistique - Exposer l'œuvre, la démarche, la pratique - représenter le monde, inventer des mondes	- L'oeuvre de Tolkien, artiste emblématique du XX ^e siècle, et ses rapports avec l'histoire de son temps et la géographie - Tolkien et l'invention d'un monde littéraire mais aussi graphique (typographie, langues, paysages...) - Oxford comme foyer artistique - La place du spectateur et celle des œuvres dans la scénographie proposée pour l'exposition - Le rapport au dessin, à la perspective - l'Art nouveau
	Lettres	- Le roman et le récit du Moyen Âge au XXI ^e siècle	- Le rapport avec le roman de chevalerie, la figure du chevalier, la chanson de geste - L'influence du Moyen-Âge sur l'oeuvre de Tolkien en général (pictural et littéraire) - <i>Beowulf</i> - La création d'un univers avec ses codes - La construction du récit épique - L'exploration des groupes sociaux (hobbits, elfes, nains, hommes...) et leurs rapports avec la société réelle. Parallèle avec <i>La Comédie humaine de Balzac</i> .
1 ^{re}	Histoire-géographie	Histoire - Thème 4 : La Première Guerre mondiale : le « suicide de l'Europe » et la fin des empires européens	- Tolkien et son rapport à l'histoire, son expérience de la guerre - Alliances et mésalliances dans le <i>Seigneur des Anneaux</i> - La guerre dans l'oeuvre de Tolkien
		Géographie - Thème 3 : Les espaces ruraux	- La présence et la fonction de l'espace rural dans les mondes de Tolkien

Anglais	- Identités et échanges	- La cohabitation des peuples dans l'oeuvre de Tolkien - La figure du Hobbit ou de l'Elfe
	- Fictions et réalités	- Les rapports entre fiction et réalité dans l'oeuvre de Tolkien
	- Territoire et mémoire	- Les grands récits mythologiques anglais (<i>Beowulf</i>), leurs adaptations (William Morris) et leur incidence sur l'oeuvre de JRR Tolkien - L'importance du territoire, des paysages, de la géographie
LLCE	- Imaginaire	- L'imaginaire de la forêt entre danger et refuge (liens avec <i>A Midsummer Night's Dream</i> , l'Arts and Craft, les contes populaires britanniques...)
	- Rencontres	- La cohabitation des peuples dans l'oeuvre de Tolkien
Humanités, littérature et philosophie	Les représentations du monde - le développement du livre imprimé, avec ses modes d'illustration, d'organisation et de diffusion ; - le goût pour les inventaires du monde - l'invention de la perspective artificielle en peinture et les enjeux de la représentation dans les arts visuels	- Les manuscrits médiévaux (incunables), les enluminures - Le rapport au manuscrit - Tolkien et la création d'une mythologie moderne, d'une épopée avec ses héros, sa cartographie. Un inventaire imaginaire. - Les nombreux dessins présents à l'exposition et leur rapport à la perspective.
Arts plastiques	- Le dessin - La présentation de l'œuvre	- L'oeuvre de Tolkien, artiste emblématique du XXe siècle, et ses rapports avec l'histoire de son temps et la géographie - Tolkien et l'invention d'un monde littéraire mais aussi graphique (typographie, langues, paysages...) - La place du spectateur et celle des œuvres dans la scénographie proposée pour l'exposition (idée de la déambulation, de l'interaction...) - Les acteurs de l'exposition (critique, commissaire d'exposition, scénographe, muséographe, régisseur, concepteur son ou lumière, éditeur d'art, webmaster, designer graphique...) - Le rapport au dessin, à la perspective - l'Art nouveau
Histoire des arts	- les matières, les techniques et les formes : production et reproduction des œuvres uniques ou multiples ; - les lieux de l'art	- La place du spectateur et celle des œuvres dans la scénographie proposée pour l'exposition (idée de la déambulation, de l'interaction...) - Les acteurs de l'exposition (critique, commissaire d'exposition, scénographe, muséographe, régisseur, concepteur son ou lumière, éditeur d'art, webmaster, designer graphique...) - Les différentes fonctions de la BnF comme lieu patrimonial et artistique (conservation, exposition, consultation...)

		<ul style="list-style-type: none"> - Les différentes pièces qui composent l'exposition, leurs natures variées (œuvres originales, reproductions, manuscrits, objets...), la finalité et la richesse de leur interaction
STD2A	La place du dessin et celle des outils numériques	<ul style="list-style-type: none"> - Les différentes pièces qui composent l'exposition, leurs natures variées (œuvres originales, reproductions, manuscrits, objets...), la finalité et la richesse de leur interaction - Tolkien et l'invention d'un monde littéraire mais aussi graphique (typographie, langues, paysages...) - La place du spectateur et celle des œuvres dans la scénographie proposée pour l'exposition (idée de la déambulation, de l'interaction...) - Les acteurs de l'exposition (critique, commissaire d'exposition, scénographe, muséographe, régisseur, concepteur son ou lumière, éditeur d'art, webmaster, designer graphique...) - Le rapport au dessin, à la perspective - l'Art nouveau

Les programmes de terminale n'ayant pas encore été communiqués nous conseillons aux enseignants de prendre contact avec le service éducatif pour développer un projet personnalisé.

LYCÉE PROFESSIONNEL

Programmes		Liens possibles avec l'exposition
Lettres (2^e)	- Devenir soi : écritures autobiographiques	- Le carnet de voyage, le récit de voyage et toutes ses composantes (récit, dessins, cartes...)
	- S'informer, informer : les circuits de l'information	- Visite de l'exposition en autonomie ou guidée, lecture et analyse des cartels - Les différentes pièces qui composent l'exposition, leurs natures variées (œuvres originales, reproductions, manuscrits, objets...) et la finalité et la richesse de leur interaction
Histoire-géographie (2^e)	- L'Amérique et l'Europe en révolution (lien avec EMC – Liberté et démocratie)	- La communauté de l'anneau : l'alliance contre le mal et les prémices d'une révolution
	- Les frontières	- Le croquis (croquis de paysage, croquis sur un fond de carte) et le schéma : les cartes de la Terre du milieu.
Anglais (tous niveaux)	Acquisition de repères culturels : - traditions, us et coutumes, folklore, contes et légendes - personnages historiques et personnalités célèbres, grandes œuvres célèbres	- Les contes et légendes britanniques et leurs influences sur la création de l'œuvre de Tolkien (<i>Beowulf</i> , les elfes, nains, dragons, trolls etc.) - Tolkien, sa vie, son œuvre et la création d'une mythologie moderne, d'une épopée avec ses héros, ses territoires etc.
	Utilisation de la langue vivante dans les situations et les actes de la vie quotidienne, personnelle, sociale et citoyenne - comprendre, analyser et rendre compte d'un événement historique, d'articles de presse, de documentaires, d'affiches... - élaborer une présentation orale ou écrite au sujet d'un thème ou objet culturel - rendre compte d'un travail de recherche d'informations	- Préparation de la présentation d'une ou de plusieurs pièces de l'exposition à l'oral ou à l'écrit - Recherche sur l'auteur et/ou sur son œuvre avant la visite (utilisation des ressources en ligne de la BnF)
	L'utilisation de la langue vivante dans les situations et les actes de la vie professionnelle	- L'accueil du public dans un lieu de patrimoine (rencontre avec le personnel d'accueil)
Économie-gestion	- Découvrir l'environnement d'une entreprise - Les choix d'une entreprise en matière de production - De la création de valeur à sa répartition	- La BnF, son statut juridique, son fonctionnement, ses salariés, ses différentes fonctions (conservation, exposition, consultation...) - Les acteurs de l'exposition (commissaire d'exposition, scénographe, muséographe, régisseur, concepteur son ou lumière, éditeur, webmaster, designer graphique...)

Arts appliqués	Design et culture appliqués au métier - design graphique (les médias imprimés et numériques, le packaging, la publicité l'image fixe et animée, etc.) - design d'espace (la scénographie, l'événementiel, etc.) - l'artisanat d'art Ouverture artistique, culturelle et civique	- La nature, le statut, les propriétés et les caractéristiques plastiques des médias imprimés et numériques fabriqués pour l'exposition (annonce- presse, flyer, site web, etc. ; logotype, photographie, illustration, dessin...) - Le statut du numérique - La typologie et le statut de l'espace, les propriétés techniques et plastiques des principaux matériaux, les relations à l'utilisateur (fonctions : permettre une activité, abriter, protéger, séparer, relier, valoriser, etc. ; contraintes : d'accessibilité, contextuelles, structurelles, environnementales, etc.) - Le statut et l'origine des objets d'artisanat exposés - Atelier autour de la fabrication et de la conservation du livre - Les différentes pièces qui composent l'exposition, leurs natures variées (œuvres originales, reproductions, manuscrits, objets...), la finalité et la richesse de leur interaction - Les pièces de l'exposition et leurs contextes historiques
Matières professionnelles		Au vu la diversité des matières professionnelles nous conseillons aux enseignants de prendre contact directement avec le service éducatif pour envisager : - des visites thématiques - des rencontres avec les acteurs de l'exposition (commissaire d'exposition, scénographe, muséographe, régisseur, concepteur son ou lumière, éditeur d'art, webmaster, designer graphique...) - des ateliers