

L'épopée Tolkien s'invite dans les Musées d'Angers



L'épopée Tolkien arrive à Angers

Deux musées ouvrent leurs portes à l'univers d'un maître de l'imaginaire

Aubusson tisse Tolkien, au musée Jean-Lurçat et de la Tapisserie Contemporaine

Du 10 avril au 8 novembre 2026

Voyage en Terre du Milieu au Muséum des Sciences Naturelles

Du 10 avril 2026 au 22 mai 2027

Présentation

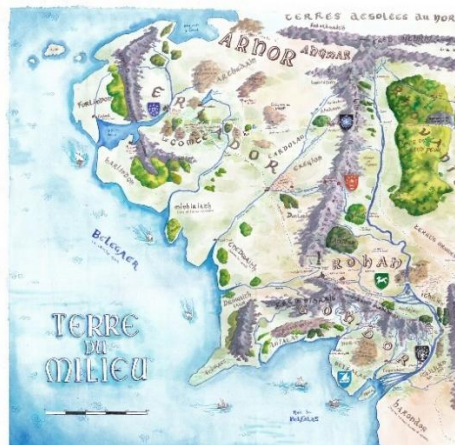
Voyage en Terre du Milieu : la culture littéraire et populaire s'invite aux musées d'Angers.

Découvrez deux expositions pour développer des projets EAC pluridisciplinaires.



RIVENDELL

D'APRES UNE ILLUSTRATION ORIGINALE DE J. R. R. TOLKIEN POUR THE HOBBIT, 1937 © THE TOLKIEN ESTATE LIMITED 1937 ; TISSAGE ATELIER FRANÇOISE VERNAUDON, NOUZERINES COLLECTION DE LA CITE INTERNATIONALE DE LA TAPISSERIE, AUBUSSON



DETAIL, CARTE DE LA TERRE DU MILIEU, VALENTIN PASQUIER, 2025

Le musée Jean-Lurçat et de la Tapisserie Contemporaine, expose la remarquable **Tenture Tolkien** tissée à Aubusson, fruit d'un partenariat exceptionnel entre la **Cité internationale de la tapisserie et le Tolkien Estate**. Cette tenture de **quatorze tapisseries et de deux tapis** a été tissée entre 2017 et 2024, à partir des dessins de la main de **J.R.R. Tolkien (1892-1973)**. Inspirées des deux œuvres les plus célèbres de l'auteur, ***Le Hobbit*** et ***Le Seigneur des Anneaux***, cet ensemble puise également dans d'autres sources comme ***Le Silmarillion*** ou ***Les lettres du Père Noël*** adressées, à ses enfants.

En parallèle à la **Tenture Tolkien** exposée au Musée Jean-Lurçat, le **Muséum des Sciences naturelles** ouvre une porte vers le monde du ***Seigneur des anneaux*** avec l'exposition ***Voyage en Terre du Milieu***. Elle plonge le visiteur en Terre du Milieu, à la manière d'un cabinet de curiosités. Des spécimens réels (fossiles) sont mis en relation avec des réalisations artistiques (linogravures, moulages) qui donnent à voir des éléments de l'univers de Tolkien : animaux, végétaux, minéraux. Dans une « aile d'un palais du Gondor », les visiteurs rencontrent une trentaine de spécimens rares, témoins d'un monde merveilleux : corbeaux en tous genres, restes de trolls, crâne de Warg, fleur de Morgul, pierres précieuses et métaux introuvables. Des cartels à double lecture permettront de s'interroger sur les liens entre le réel et l'imaginaire.

La visite de ces deux expositions sera l'occasion **d'inventer des projets Éducation Artistique et Culturelle (EAC)** mettant des objets d'étude sous le regard de différentes disciplines, quel que soit le niveau et le programme.

Les deux expositions permettront de solliciter les sens, le regard des élèves, lors de la rencontre avec les tapisseries au musée Jean-Lurçat et du cabinet de curiosités proposé par le Muséum.

Des visites seront également proposées en anglais dès le collège.

Des ateliers de pratique proposés par les Musées d'Angers pourront enrichir cette expérience sensible. Ces expositions sont sources de création et d'invention de projets. Elles permettront de tisser des liens entre la littérature, les sciences humaines, les sciences du vivant, les arts visuels, les langues et leurs cultures.

Une étude propre à développer la culture, les connaissances et les compétences des élèves, futurs citoyens avertis et curieux.

Propositions pour des projets EAC

Les pistes EAC sont à inventer pour donner forme à des « projets classes » qui mettront un objet d'étude, une question, au cœur de la réflexion des élèves pour développer des apprentissages et savoir-faire et des compétences. Ils s'appuient sur les **trois piliers de l'EAC : rencontrer, pratiquer, approprier des connaissances**. Ces objets d'étude sont à travailler en pluridisciplinarité. Vous trouverez ci-après des questions soulevées par des entrées thématiques tirées des expositions.

Thématique 1 : Le processus de création.

Une grande institution culturelle porte une tradition artisanale dans le monde de la création contemporaine.

Cette aventure de presque douze ans, durant laquelle plusieurs ateliers d'Aubusson ont tissé une interprétation textile de 16 illustrations originales de J.R.R. Tolkien (1892-1973), a donné naissance à une tenture de 160m² composée de quatorze tapisseries et deux tapis.



CARTON POUR LA TAPISSERIE *BILBO COMES TO THE HUTS OF THE RAFT-ELVES*

D'APRES UNE ILLUSTRATION ORIGINALE DE J. R. R. TOLKIEN POUR THE HOBBIT, 1937 © THE TOLKIEN ESTATE LIMITED 1937
DELPHINE MANGERET ; COLLECTION DE LA CITE INTERNATIONALE DE LA TAPISSERIE, AUBUSSON



BILBO COMES TO THE HUTS OF THE RAFT-ELVES

D'APRES UNE ILLUSTRATION ORIGINALE DE J. R. R. TOLKIEN POUR THE HOBBIT, 1937 © THE TOLKIEN ESTATE LIMITED 1937 ; TISSAGE ATELIER A2, AUBUSSON, COLLECTION DE LA CITE INTERNATIONALE DE LA TAPISSERIE, AUBUSSON

Questions EAC :

- ✓ Comment des fils de laine prennent forme et couleur pour créer une image ?
- ✓ La question du format : comment transposer de petits formats en œuvres tissées gigantesques ?
- ✓ Du carton à l'œuvre, de l'aquarelle à la tapisserie, copie ou création ?
- ✓ Que veut dire s'inspirer pour créer ?

Notions/mots-clés : tissage, tenture, fil, laine, copier/créer, format, matérialité, artisanat, savoir-faire, création

Aubusson tisse Tolkien

Pour retrouver l'intérêt du public, mais aussi susciter de nouvelles vocations, l'idée a germé en 2012, d'une mise au goût du jour de la tradition des grandes tentures, autrefois consacrées aux épopées bibliques ou mythologiques. **La Cité internationale de la tapisserie d'Aubusson** s'est attachée à transmettre et à valoriser **les savoir-faire d'excellence de la tapisserie d'Aubusson reconnus par l'UNESCO**. Les liens et les croisements avec la ville d'Angers qui abrite des tentures exceptionnelles que sont **la Tapisserie de l'Apocalypse exposée au Château d'Angers** et **Le Chant du monde exposé au Musée Jean-Lurçat** semblaient évident. Par cette réalisation, la Cité internationale de la tapisserie s'inscrit dans la création contemporaine.

Le temps du « faire »

Il a fallu sept années pour adapter l'ensemble de ces illustrations en tapis et tapisseries. Ce ne sont pas moins de sept ateliers et manufactures de la région d'Aubusson et quarante professionnels qui auront œuvré à la réalisation des **160m² de tissage** qui composent la tenture.

Le point de départ de cette Tenture Tolkien est un ensemble d'aquarelles et dessins originaux du célèbre auteur, conservé à la Bodleian Library d'Oxford et dont la plupart ne mesurent qu'une vingtaine de centimètres de côté. C'est tout le savoir-faire aubussonnais que de réussir la **transposition** de ces petits formats en œuvres tissées de plusieurs mètres carrés, en respectant les œuvres originales. Une fois les illustrations choisies, **leur interprétation en tapisserie a pu commencer**. Ce passage du papier aux fils est loin d'être une simple copie. Cette transposition a nécessité **une année de travaux préparatoires**.

La mise en compétences techniques des ateliers, le principe de l'échantillonnage pour choisir, l'utilisation du carton numéroté.

L'exigence est au cœur du travail, du choix des œuvres à la réalisation des cartons, de la sélection des laines à la gamme des couleurs. Il s'agissait de définir un protocole et un cadre afin d'assurer cohérence et harmonie à l'ensemble des tapisseries de la tenture : la détermination des formats, l'**élaboration de la gamme de couleurs, la matière des fils et leurs calibres** (un fil plus fin permet d'obtenir davantage de détails). Plutôt que des passages subtils d'une couleur à une autre, il a été choisi de créer une **gamme plus réduite, de 5 à 7 valeurs**, en accord avec le choix d'un rendu plus graphique pour **un total d'une centaine de nuances**. Une fois ces éléments techniques fixés dans un cahier des charges, la sélection des manufactures et ateliers creusois qui se verraient attribuer la fabrication a débuté via un marché public.

Le cartonnage

Pour réaliser ces échantillons, les liciers ont suivi **le carton**, élément-clé pour la réalisation d'une tapisserie. Il s'agit de l'image grandeur nature de la future tapisserie, placée sous le métier à tisser durant le tissage et servant de guide pour les lissiers. Les liciers d'Aubusson sont spécialisés dans la tapisserie de basse lice, qui nécessite des métiers horizontaux sur lesquels le tissage se fait sur l'envers. L'image sur le carton est donc inversée par rapport à la tapisserie finie. Le carton contient toutes les indications techniques permettant de retranscrire la spécificité des formes peintes à l'aquarelle. Une codification permet aux liciers de savoir comment traiter le passage d'une couleur à l'autre, pour obtenir un contraste plus ou moins marqué.

Si de la laine pure a été choisie pour tisser l'ensemble de la tenture, des exceptions sont visibles sur plusieurs tapisseries. Celle représentant l'ancre du dragon Smaug posait en effet un problème technique : en raison du changement d'échelle, le trésor protégé par la créature risquait de devenir un tas jaune informe. Des fils métalliques dorés ont ainsi été mélangés à la laine pour ponctuer et ainsi structurer le monticule, permettant de mieux accrocher le regard.

Pistes

✓ **S'approprier un espace muséal et les œuvres qui y sont exposées.**

Prendre le temps de l'exploration par les élèves. Solliciter l'expression de leurs émotions et de leurs impressions face à ces œuvres et leur singularité. On peut inviter les élèves à noter des mots, des verbes, des adjectifs, formuler des questions et compléter des impulsions *comme « Je pense que, je me suis dit, j'ai l'impression que... »* De la même manière, on pourra solliciter l'élève par une restitution spontanée et dessinée d'un détail, d'une œuvre.

Dans un deuxième temps, analyser, formuler des hypothèses

Pourquoi ces expositions et pourquoi dans ces lieux ?

Premières hypothèses à formuler au regard d'informations données au groupe ou à des groupes avant de mutualiser.

Dans un troisième temps : créer

Écrire un cartel poétique, narratif, imaginaire, merveilleux, dessiner en s'inspirant, faire un faux modèle à partir d'un écrit de J.R.R. Tolkien (aquarelle et autres techniques).

Participer à un atelier de tissage (offre scolaire du CE1 au lycée)

✓ **S'interroger sur le processus de création de la tenture/des tapisseries :**

Découvrir des métiers d'art, découvrir les techniques de tissage.

Repérer la spécificité de la mise en forme de l'image avec des fils et ses contraintes tout autant que sa créativité.

Découvrir le procédé du carton numéroté.

Thématique 2 : La question du vécu, de l'intime dans la création.

La tenture montre une part plus intime de l'auteur et cette propension à l'invention permanente. Elle témoigne aussi que l'univers de Tolkien forme un monde en soi, compréhensible et cohérent, c'est parce qu'il est intimement lié à la réalité. La construction de son univers était une invitation à penser notre monde et à s'engager contre celui-ci (il se définissait lui-même comme un réactionnaire, n'aimant pas la façon dont le monde évoluait).

Questions EAC :

- ✓ En quoi l'œuvre d'art peut-elle, à partir d'un vécu, de l'intime, raconter une histoire et raconter l'Histoire ?
- ✓ S'appuyer sur le réel et l'intime pour créer des mondes imaginaires ?

Notions/mots-clés : autobiographie/intime/nostalgie/réel/réalité/création/vécu



DETAIL, CHRISTMAS 1928

D'APRES UNE ILLUSTRATION ORIGINALE DE J. R. R. TOLKIEN POUR LETTERS FROM FATHER CHRISTMAS, 1928 © THE TOLKIEN ESTATE LTD, 1976

TISSAGE ATELIER TAPISSERIE GUILLOT AUBUSSON

COLLECTION DE LA CITE INTERNATIONALE DE LA TAPISSERIE, AUBUSSON

Les œuvres graphiques de J.R.R. Tolkien sont en lien avec sa vie et/ou celle de ses enfants.

Tolkien peint des aquarelles qui illustrent les aventures d'un Ours polaire qui assiste le Père Noël. Ces aquarelles illustrent les péripéties fantasques de ce personnage. Ses enfants reçoivent ces cartes postales écrites et postées par le père Noël lui-même pendant 23 ans. Trois d'entre elles sont transcrites en tapisseries.

J.R.R. Tolkien (1892-1973), homme de son temps

Il vit à une période marquée par des changements rapides (industrialisation, guerres, changements sociaux et scientifiques) qui peuvent même parfois créer de la nostalgie. La tapisserie *Bilbo Woke up With the Early Sun in his Eyes* évoque par exemple les paysages des Midlands et la société qu'il a connue pendant son enfance, disparue lorsqu'il est adulte. Les Hobbits sont des personnages fictifs inspirés des gens de la campagne.

Des paysages connus au cœur de son inspiration

Les paysages s'inspirent de lieux réels qu'il a fréquentés. La tapisserie *Rivendell* évoque un voyage réalisé en 1911 dans une vallée des Alpes suisses. On y voit une goutte d'eau salée mêlée au feuillage du bouleau : les liciers d'Aubusson ont transcrit ce détail qui apparaissait dans l'aquarelle de J.R.R. Tolkien. En 2019, Christopher Tolkien, 3^e fils de l'auteur, a expliqué un souvenir de son enfance : une de ses larmes est tombée sur l'aquarelle que J.R.R. Tolkien réalisait, tard dans la nuit, dans son atelier.

Pistes

- ✓ Créer à partir de soi /écritures autobiographiques (cf progr Bac Pro 1^{ère} + Tle HLP) : écrire, dessiner, créer une BD...
- ✓ Partir d'un souvenir d'enfance, intégrer des éléments réels et imaginaires, à la manière de Tolkien (paysages) : proposer une personnification des éléments naturels.
Poésie, récit, objets, installations, photos
- ✓ Partir de l'histoire d'une personne pour raconter un événement historique (mélanger la fiction et l'appui documentaire)

Thématique 3 : Du texte à l'image et/ou de l'image au texte.

Mettre en images les mots, mettre en mots le réel et l'imaginaire. Les liens sont ténus, étroits et indéfectibles entre le texte et les images.

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

Poème du VIII^e siècle, *le Crist de Cynewulf*. Cynewulf

Questions EAC :

- ✓ En quoi l'œuvre de J.R.R. Tolkien est-elle propice à des adaptations, transcriptions, dans d'autres langages ?
- ✓ Pourquoi l'image se niche-t-elle souvent au cœur du récit littéraire ?
- ✓ En quoi les mots appellent-ils l'image ? Comment passe-t-on de la description à la création ?

Notions/mots-clés : réalité/influences/littérature/références/création/description/ image/ illustration/texte/mot

Des mots qui décrivent, des mots qui créent, des mots qui font image(s) : inspirations, influences et connaissances.

Tolkien théorise lui-même sa pratique dans son essai *Du Conte de fées* (1939) : l'auteur est un « sub-créateur », c'est-à-dire qu'il imite Dieu en créant un univers secondaire cohérent et immersif. **Les mots ne décrivent pas seulement, ils fondent une réalité propice à développer un imaginaire créateur d'images.**

L'image comme support et « encrage » à l'imaginaire

J.R.R. Tolkien crée les images pour le plaisir ou encore pour visualiser une scène qu'il est en train d'écrire. Il part d'esquisses au crayon qu'il mêle ensuite à de l'aquarelle, des encres colorées.

De la même manière, J.R.R. Tolkien commence par dessiner son monde de la façon la plus réaliste possible. Les héros des deux grands romans *Le Hobbit* (1937) et *Le Seigneur des Anneaux* (1954-1955) parcourent des paysages que l'auteur a représentés avec une grande précision dans ses œuvres graphiques.

Il utilise aussi la carte comme support du récit. J.R.R. Tolkien explique dans une interview accordée à la BBC en 1965 à quel point les cartes et la représentation de l'espace sont essentielles dans sa démarche de création littéraire. « *Si vous vous lancez dans une histoire complexe, vous devez absolument dessiner une carte au préalable, vous ne pourrez plus en concevoir une par la suite* ».

À mesure que J.R.R. Tolkien construit son histoire et le voyage de ses personnages, ces projections l'aident à ne pas perdre le fil des événements. Dans ses textes, il utilise **différents procédés** allant de la description directe des panoramas, aux évocations allusives de paysages lointains, souvent par la voix de personnages expérimentés, tel le magicien Gandalf...

Les textes anciens aux sources des idées

L'immensité des mondes décrits par Tolkien semble avoir plusieurs origines dont un poème du VIII^e siècle : le *Crist* de Cynewulf. Cynewulf fait partie des rares poètes de la période anglo-saxonne dont on connaît le nom transcrit dans certains de ses poèmes à l'aide de runes¹. 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 !* ». Inspiré par ces lignes, Tolkien écrit son premier poème sur Eärendil, intitulé *Le dernier voyage d'Arendel, The Voyage of Eärendel the Evening Star* (Lettre 297)

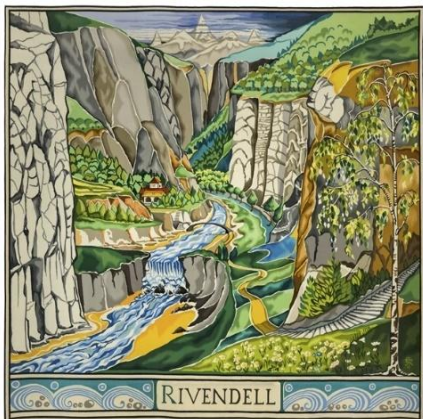
Il pose ainsi la première pierre de son œuvre. Eärendil deviendra le premier personnage imaginé par Tolkien dans la rédaction de sa mythologie.

La géologie « enroche » l'univers de Tolkien.

Bien que la théorie de la tectonique des plaques ait été validée par la communauté scientifique à la fin des années 1960, Tolkien qui a reconnu ne pas avoir beaucoup de connaissances en géologie, reprenait

¹ Caractère du plus ancien système d'écriture des langues germaniques orientales et septentrionales, auquel étaient attribuées certaines vertus magiques. (CNRTL)

sans cesse son univers légendaire, en fonction des découvertes scientifiques contemporaines à son œuvre².



RIVENDELL, D'APRES UNE ILLUSTRATION
ORIGINALE DE J. R. R. TOLKIEN POUR THE HOBBIT,
1937 © THE TOLKIEN ESTATE LIMITED 1937
TISSAGE ATELIER FRANÇOISE VERNAUDON,
NOUZERINES; COLLECTION DE LA CITE
INTERNATIONALE DE LA TAPISSERIE, AUBUSSON

Dans les tapisseries de la tenture

Tolkien décrit la belle vallée de Fendeval (Rivendell en anglais) plus par ses dessins que par ses textes. C'est là que réside un groupe d'Elfes sous l'autorité d'Elrond. Le regard est attiré par un bouleau solitaire dans le coin inférieur droit et par une volée de marche se prolongeant en un long chemin bien visible qui passe un pont, se poursuit avec une seconde volée de marches et termine sa course à la maison, suivant la route de la Confrérie. La direction de la rivière et du sentier, la convergence des falaises indiquent l'Est, en direction des Monts Brumeux, là où s'oriente l'histoire.

Le Hobbit, chap. 3, "Une brève halte", (extrait)

Puis ils parvinrent au bord d'une dépression abrupte – si soudainement que la monture de Gandalf faillit glisser en bas. "Nous y voilà enfin !" annonça-t-il, et les autres s'assemblèrent autour de lui pour contempler la vue. Loin en bas s'étendait une vallée. Ils pouvaient entendre la voix d'un torrent qui coulait, tout au fond, dans son lit de pierres ; le parfum des arbres flottait dans l'air, et il y avait une lueur sur le versant opposé, de l'autre côté du cours d'eau. Bilbo n'oublia jamais

comment, ce soir-là au crépuscule, ils dégringolèrent le chemin sinueux et escarpé qui menait dans la vallée secrète de Fendeval. L'air se réchauffait à mesure qu'ils descendaient, et l'odeur de pin lui donnait sommeil, si bien que, de temps à autre, il s'endormait et manquait de tomber, ou se cognait le nez sur l'encolure du poney. Plus ils s'enfonçaient dans la vallée, plus ils reprenaient courage. Les pins cédèrent le pas aux hêtres et aux chênes. Il y avait dans le soir une atmosphère reconfortante. Les dernières touches de vert avaient presque disparu dans l'herbe lorsqu'ils arrivèrent enfin à une clairière non loin au-dessus des rives du cours d'eau.

Pistes

✓ Raconter une histoire en images et à plusieurs...

Quelles images pour raconter une histoire ? Comment une ou des images peuvent-elles suggérer le mouvement, le temps, l'action ? Image unique, images multiples ? Quelle gestion de l'espace et du temps dans le récit ?

On pourra inviter les élèves à dessiner un récit raconté et dessiné au fur et mesure sur un seul format en une seule image.

Travailler la photo : cela vient juste de se passer (un instantané) ou bien l'on comprend un évènement qui vient de se passer (mise en scène, cadrage).

Trois images, c'est tout une histoire ! Trois petits formats, des outils variés (BIC®, stylo feutre, fusain, encre de chine, pinceau, etc.) ou un appareil photo numérique pour créer une histoire en trois images.

✓ Une invitation à rêver, imaginer, créer (écrire/dessiner).

Partir des tapisseries pour proposer une suite, une autre version d'un lieu, d'un moment, d'une situation.

✓ « une histoire doit être racontée, ou il n'est pas d'histoire, mais les histoires les plus émouvantes sont celles que l'on ne raconte pas. » Citation de Tolkien dans *Lettre à Christopher*³.

À partir de l'observation des tapisseries, il y a peu de personnages visibles mais des paysages et des noms de lieux...que peut-on inventer et créer ?

² Article de Blandine Gourcerol, chef de projet au BRGM – the conversation ; publié dans *sciences et vie* 19/08/24 « Tolkien et les paysages : montagnes et volcans de la terre du Milieu » + article BRGM du 9/09/24 *Tolkien et les paysages : voyage géologique en Terre du Milieu*

³ 3^e fils de J.R.R. Tolkien

Thématique 4 : Le temps des récits d'aventures, des héros et du merveilleux.

Les récits épiques de Tolkien sont autant de promesses de rencontrer des personnages héroïques et leurs aventures. Mais la quête des personnages est surtout initiatique.

« In a hole in the ground there lived a hobbit. Not a nasty, dirty, wet hole, filled with the ends of worms and an oozy smell, nor yet a dry, bare, sandy hole with nothing in it to sit down on or to eat: it was a hobbit-hole, and that means comfort. »

The Hobbit, J.R.R. Tolkien

Questions EAC :

- ✓ En quoi le genre de la littérature « fantasy » est-il un support à la création de mythologies modernes ?
- ✓ En quoi les grands récits littéraires reflètent-ils encore notre époque ?
- ✓ En quoi l'actualité réside toujours dans les œuvres du passé ?
- ✓ En quoi les récits fondateurs nourrissent encore les sociétés humaines, cultivent leur imaginaire et ancrent encore la réalité ?
- ✓ Comment s'incarne la figure du héros ?

Notions/mots-clés : *portrait/personnage/corps/figure/héros/merveilleux/imaginaire /épopée*

Héros aux pieds « fragiles » ?

Dans l'œuvre littéraire de J.R.R Tolkien, la figure du héros se drape de sa propre complexité. Tolkien refuse le manichéisme entre le Bien et le Mal, tout est toujours en nuance. Plusieurs personnages endossent la parure de héros. Mais, tous sont tentés par une chose mauvaise qu'ils ont en eux et à laquelle ils succombent ou non : ils ont tous leur libre arbitre, loin d'être régis contre leur volonté par un destin pré-écrit. Tolkien tient à laisser le choix au lecteur quant à l'interprétation de l'influence du pouvoir sur tous les êtres humains. Son œuvre doit être une incitation à l'action et à la réflexion et non l'affirmation d'une vérité préconçue.



BILBO WOKE UP WITH THE EARLY SUN IN HIS EYES
D'APRES UNE ILLUSTRATION ORIGINALE DE J. R. R
TOLKIEN POUR THE HOBBIT, 1937 © THE
TOLKIEN ESTATE LIMITED 1937
TISSAGE ATELIER FRANÇOISE VERNAUDON,
NOUZERINES ; COLLECTION DE LA CITE
INTERNATIONALE DE LA TAPISSERIE, AUBUSSON

Le merveilleux comme lecture du monde

« La magie du merveilleux est de nous conduire n'importe où hors du monde, mais pour mieux nous y installer. »
Les chemins de la philosophie (Podcast), Tolkien le merveilleux pour lire le monde, épisode 3

"Dans cet abîme noir apparut un Œil unique, lequel grossit peu à peu. [...] L'Œil paraissait cerclé de feu, mais il était lui-même vitreux, jaune comme celui d'un chat, intense et vigilant, et la fente noire de sa pupille s'ouvrait sur un gouffre, une fenêtre sur le néant".

Le Seigneur des anneaux, Les Deux Tours

Le génie de Tolkien réside en sa capacité à mêler les éléments merveilleux et les éléments plus familiers aux lecteurs, de manière à ce que l'ensemble se fonde et forme un tout nous paraissant finalement cohérent. C'est ce qui permet à son univers d'être crédible, vraisemblable. Tolkien parle ainsi de "créance secondaire" : il s'agit pour lui d'amener le lecteur à suspendre son incrédulité.

Le Hobbit, chap. 7, "Une étrange demeure", (extrait)

Le lendemain matin, Bilbo se réveilla avec l'aurore dans les yeux. Il se leva d'un bond pour voir quelle heure il était et pour mettre sa bouilloire sur le feu... mais se rendit compte qu'il n'était pas du tout chez lui. Alors il se rassit et rêva d'un savon et d'une

brosse. Il ne reçut ni l'un ni l'autre, ni thé, ni toasts, ni bacon pour son petit déjeuner, seulement du lapin et du mouton froids. Puis, il dut se préparer à reprendre la route.

Cette fois, on lui [Bilbo] permit de monter sur le dos d'un aigle et de s'accrocher entre ses ailes. Le souffle de l'air était partout sur lui et il ferma les yeux. Les nains criaient des adieux et promettaient de récompenser le Seigneur des Aigles s'ils en avaient un jour l'occasion ; et quinze grands oiseaux déployèrent leurs ailes au flanc de la montagne. A l'Est, le soleil frôlait encore l'horizon. La matinée était fraîche, et la brume sommeillait au creux de la vallée et serpentait de part et d'autre des cimes et au sommet des collines. Bilbo entrouvrit les yeux. Ils étaient déjà haut dans les airs : le monde paraissait lointain et les montagnes disparaissaient rapidement derrière eux. Il referma les yeux et s'agrippa plus fermement.

L'œuvre de J.R.R. Tolkien va au-delà du genre de la fantasy auquel il est souvent associé.

La fantasy

Le terme anglais de *fantasy*, qui signifie « imagination », désigne un genre développé en littérature, au cinéma, dans les bandes dessinées, les jeux vidéo, etc. S'inspirant du monde merveilleux des contes, de l'univers médiéval ou des mythes, la *fantasy* fait évoluer les personnages dans des mondes surnaturels, imaginaires.

J.R.R. Tolkien crée une « **mythologie moderne** », avec ses langues inventées, ses héros, ses peuples, sa géographie, son architecture, ses arts et son histoire.

Cette œuvre⁴ n'est pas seulement une histoire fantastique, mais le fruit d'une vie dédiée à l'étude des mythes, des langues et de l'histoire.

Des influences clés ont nourri l'imagination de J.R.R. Tolkien. En particulier la **langue** a joué un rôle fondamental dans la création de la Terre du Milieu. Tolkien a d'abord créé des langues (comme le Quenya et le Sindarin) avant de construire le monde et les histoires pour les abriter. C'est un aspect unique de son processus créatif. Les sources d'inspiration de Tolkien se manifestent concrètement dans les récits épiques de la Terre du Milieu, que ce soit à travers les noms des personnages et des lieux, la structure des sociétés, ou les thèmes abordés (le bien contre le mal, l'amitié, le sacrifice, la nature).

Pistes

- ✓ Créer une histoire dont vous êtes le héros (carnet de voyage, d'aventure, d'exploration. Images, textes)
- ✓ Raconter une histoire d'une personne, d'un évènement incroyable, fictif, imaginaire, digne d'une épopée chargée en actes héroïques pour défendre des valeurs de liberté.
- ✓ Imaginer une narration restituée par différents moyens (du texte à l'image numérique) : proposer des péripéties merveilleuses, magiques, développer l'épopée en racontant les aventures du héros, de quelle façon il se protège ou développe un sentiment d'invincibilité.
- ✓ **Proposer un projet classe** pour engager les élèves dans une **épopée de création**.
Le point de départ serait la cartographie (géographie). Représenter l'espace codifié/légué, actuel (géographie) et ancien (histoire). Solliciter l'enseignant de français pour la description des héros, des péripéties et de la quête, s'inspirer des légendes et histoires anciennes (histoire) développer quelques illustrations de paysages et personnages en arts plastiques, inventer quelques musiques associées, utiliser les sciences pour une crédibilité des créatures rencontrées
Toutes ces activités engagent des enseignements et feront écho à l'exposition.

⁴ Chronologie des œuvres de J.R.R. Tolkien disponible sur le site internet de la BNF (exposition *Tolkien Voyage en Terre du Milieu*)

Thématique 5 : La carte et le paysage comme moteur de la création romanesque.

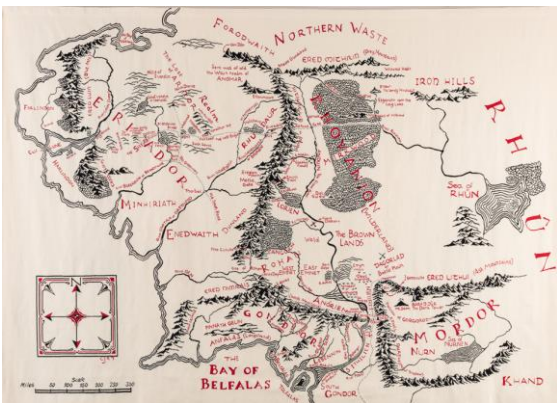
Dans une lettre de 1958, J.R.R. Tolkien explique qu'il a "construit un temps imaginaire" mais que, pour ce qui est de l'espace, il a "gardé les pieds sur [sa] propre terre maternelle" (Lettres, n°211, 14 octobre 1958).

La fantasy est d'abord une géographie, un rapport à l'espace, le récit d'une quête où cartes, territoires, reliefs, faunes mythiques et flore rêvée sont des personnages à part entière, des segments entiers au service de la narration.

Questions EAC :

- ✓ En quoi l'espace et la géographie sont-ils sources de récits et de représentations ?
- ✓ En quoi l'œuvre de J.R.R. Tolkien, intéresse-t-elle le géographe, le littéraire, l'historien, l'architecte, le scientifique tout autant que l'artiste ?
- ✓ En quoi les cartes rendent-elles crédible et vraisemblable la création littéraire de J.R.R. Tolkien ?
- ✓ En quoi la géographie ouvre-t-elle les portes de l'imaginaire ?

Notions/mots-clés : cartographie/paysage/géographie/représentation/espace/éléments naturels



MAP OF MIDDLE-EARTH

D'APRES UNE ILLUSTRATION ORIGINALE DE CHRISTOPHER TOLKIEN POUR THE LORD OF THE RINGS, 1954

© THE TOLKIEN ESTATE LTD & WILLIAMS COLLEGE OXFORD PROGRAMME
TISSAGE ATELIER TAPISSERIE GUILLOT AUBUSSON COLLECTION DE LA CITE INTERNATIONALE DE LA TAPISSERIE, AUBUSSON



CARTE DE LA TERRE DU MILIEU, VALENTIN PASQUIER, 2025

La Terre du Milieu forme le décor des récits les plus célèbres de J.R.R. Tolkien. Cette carte permet de comprendre que la Terre du Milieu, située entre les océans, ressemble à l'Europe transposée dans un passé imaginaire. Dessinée par Christopher Tolkien, ancien pilote dans la Royal Air Force possédant une excellente connaissance de la cartographie, elle est annotée par Tolkien pour qui Hobbitbourg serait situé « à la latitude d'Oxford ».

Créer un univers crédible pour les lecteurs

La géographie tient une place essentielle dans l'œuvre de Tolkien, dans le but de rendre crédible et vraisemblable sa création littéraire.

La grande carte du *Seigneur des Anneaux* (1954) a été dessinée par Christopher Tolkien (voir les initiales CRJT près de la Rose des Vents), fils de J.R.R. Tolkien, son « collaborateur et premier critique », baigné dans la Terre du Milieu depuis son enfance. Il a des connaissances précises sur l'imaginaire de son père et des talents de calligraphe. Christopher Tolkien est à la fois un interprète de l'œuvre de son père et un créateur.

Cette carte représente le nord-ouest de la Terre du Milieu. Elle a accompagné la plupart des éditions du roman et a fait rêver des générations de lecteurs. Elle a été plusieurs fois copiée, signe de son empreinte laissée dans notre imaginaire⁵.

Elle renvoie à un imaginaire géographique nourri de l'histoire des cartes européennes et à une lecture du roman « carte en main » afin de suivre les protagonistes dans l'épopée de Tolkien. Par sa précision

⁵ Tolkien et l'invention de la Terre du Milieu, Jean-Christophe Turlin, p14-19, Utopies et géographies imaginaires, La Géographie, n°1558 2015/3, Société de géographie.

géographique, elle fait de la Terre du Milieu une réalité. La toponymie (noms de lieux), les routes et chemins, les montagnes, rivières et vallées, les villes et villages offrent une vision détaillée du monde fictif de Tolkien. Les symboles et les légendes aident le lecteur à identifier les différents types de terrains et les points d'intérêt.

Les montagnes et les volcans de la Terre du Milieu ne sont pas que de simples décors. L'écrivain les a dotés de rôles essentiels dans ses récits ce qui apporte de la profondeur à l'Histoire. Par exemple, les Monts Brumeux correspondent à une chaîne de montagnes créée par la collision des plaques d'Eriador et du Rhovanion, bien qu'aucun indice géologique ne soit mentionné.

En plus des composantes des paysages, Tolkien habille la Terre du milieu avec une très grande diversité de végétaux dont les propriétés apportent beaucoup à ses récits. Parmi tous les spécimens inventés, l'herbe à pipe, cultivée par les Hobbits du Comté, et dont la consommation favoriserait la concentration.

Les paysages ouvrent vers notre monde mais aussi vers l'imaginaire

Si le décor de la Terre du Milieu nous étonne, il s'agit en réalité **d'une image de l'Europe, transposée dans un passé imaginaire, il y a des milliers d'années**. Le but n'est pas d'inciter les lecteurs à oublier ce qui les entoure, mais de les aider à mieux voir le monde réel, à retrouver une « vue claire » par le biais de la littérature.

La carte, comme le roman *Le Seigneur des Anneaux*, **ne nous dit pas tout du monde où elle se déroule**. Elle représente d'autres lieux que ceux visités par les personnages. Elle va au-delà du récit et sa beauté plastique est une invitation à rêver sur les noms de sites et pays. Elle offre, selon Vincent Ferré, des « échappées fascinantes à notre imagination ». J.R.R. Tolkien est un inventeur de son propre monde, qui avance par intuitions successives jusqu'à faire émerger une « géographie en expansion infinie », selon l'expression de Vincent Ferré.

Cette carte a été saluée par l'historien Roger Chartier comme un tournant dans l'histoire de la littérature occidentale, dans le sillage d'autres cartes célèbres, comme par exemple *les Voyages de Gulliver* de Swift (1726).

Pistes

- ✓ Cartographies réelles/cartographie imaginaire : partir d'un support de carte, d'éléments réels et/ou imaginaires.
- ✓ Cartographies : étude d'une carte de J.R.R. Tolkien (géographie). Une histoire de la cartographie qui montre l'envie de l'Homme de mesurer son espace et de s'y situer pour se l'approprier. C'est un moyen de se repérer. L'espace cartographié est étudié tout au long de la scolarité ; de nombreux exemples peuvent faire écho à la carte des Terres du Milieu
- ✓ Du paysage à la carte. Comment passer d'une représentation illusionniste en trois dimensions à une représentation plate et horizontale ? Comment mettre en code l'espace et le paysage ?
- ✓ Le *Concours Carto* propose chaque année à des élèves de créer une carte à partir d'un cahier des charges/ à partir d'un texte. Le concours Carto propose aussi une catégorie Cartographie imaginaire. <https://www.concourscarto.com/>
- ✓ **Proposer un projet classe** pour engager les élèves dans une **épopée de création**. Le point de départ serait la cartographie (géographie) pour la représentation de l'espace codifié, actuel et ancien (histoire). Solliciter l'enseignant de français pour la description de paysages réels ou non, un enseignant de mathématiques pour mesurer l'espace qui nous entoure et ses proportions (espace extérieur de l'établissement ou autre pour en faire la carte (Thalès)). Développer une carte imaginaire en Arts plastiques où couleurs, techniques et légendes seront à l'ouvrage, la documentation, les sciences pour une carte du végétal ou du sous-sol. Associer au projet le professeur de documentation, les professeurs de sciences ... et un enseignant de langues vivantes ou anciennes pour l'ajout de quelques mots et phrases. Toutes ces activités engagent apprentissages, connaissances et compétences tirés des programmes en particulier en collège. Une restitution sous forme d'exposition est envisageable. Exposer est aussi un discours.

Thématique 6 : Sciences et création : de la réalité à la fiction.

Les monstres et les races monstrueuses, au premier rang desquelles les gobelins, les orques et les trolls, occupent d'emblée une place importante dans l'histoire de la fantasy. Dans le titre même d'un des tout premiers classiques du genre, La Princesse et le Goblin (1872) de George MacDonald, ils apparaissent comme des êtres maléfiques que les héros auront à affronter pour accomplir leur quête." Anne Besson, *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 254.

L'exposition au Muséum des Sciences Naturelles plonge le visiteur en Terre du Milieu, à la manière d'un **Cabinet de curiosités**⁶. Des spécimens réels (fossiles) sont mis en relation avec des réalisations artistiques (linogravures, moulages) qui donnent à voir des éléments de l'univers de Tolkien : animaux, végétaux, minéraux. Des cartels à double lecture permettront de s'interroger sur les liens entre le réel et l'imaginaire. Dans une « *aile d'un palais du Gondor* », les visiteurs rencontrent une trentaine de spécimens rares, témoins d'un monde merveilleux : corbeaux en tous genres, restes de trolls, crâne de Warg, fleur de Morgul, pierres précieuses et métaux introuvables.

L'objectif est de donner à voir une **biodiversité** passée et de montrer que le réel peut être à l'origine d'un mythe.

Questions EAC :

- ✓ En quoi un spécimen exposé peut-il être une source d'inspiration pour créer une légende ?
- ✓ En quoi un cabinet de curiosité peut-il être un tremplin à la fantaisie et à l'imaginaire du voyageur ?
- ✓ Comment créer des mondes imaginaires (paysages, êtres vivants) à partir des connaissances scientifiques et d'observations faites sur le réel ?
- ✓ En quoi les connaissances scientifiques peuvent-elles générer une démarche artistique ?

Mots-clés : Classification/géographie/géologie/biodiversité/bestiaire, merveilleux, muséum, cabinet de curiosité, arts et sciences, réalité/fiction



LINOGRAVURE DE FEROCÉ AILE - © STFACAT, MUSEES D'ANGERS

Bestioles et autres genres

J.R.R Tolkien a créé de nombreux personnages (humains, elfes, hobbits, nains) qui côtoient un riche bestiaire (wargs, trolls, aigles, dragons...). Bien que certains de leurs attributs soient identifiables, l'imagination de l'écrivain ne nous permet pas toujours de les ordonner facilement dans la classification du vivant.

Néanmoins, ces récits sont, à l'heure actuelle, toujours une référence pour les scientifiques. En effet, de nouvelles espèces récemment découvertes se voient attribuer un nom scientifique faisant référence à l'Univers de Tolkien. Par exemple, la punaise *Planois smaug* (Carjaval, Founder and Rider, 2015), décrite d'une île du Chili du Sud, a été nommée

d'après le dragon Smaug car 60 années se sont écoulées entre la capture de la punaise et sa description : exactement la durée de sommeil du dragon Smaug avant d'être réveillé (*Le Seigneur des anneaux*) (Source Inaturalist/the conversation).

La géologie en jeu

Les formations géologiques de fer rubanées auraient également inspiré l'auteur afin de créer les Collines de Fer, à l'Est de la Terre du Milieu : elles abritent d'anciens trésors enfouis et précieux minerais gardés par les Nains.

⁶ Cabinet de curiosités : Amoncellement plus ou moins anarchique, d'objets de toutes natures qui a pour but de solliciter la curiosité du visiteur, élément moteur qui ouvre les portes du savoir.

Tolkien a intégré de nombreuses ressources minérales dans son univers. A l'instar de l'or et de l'argent, métaux marchandés avec les elfes, le mithril a été découvert par les nains dans les mines de la Moria : aussi léger qu'une plume, possédant une résistance supérieure à celle de l'acier, malléable, l'auteur a ainsi imaginé le métal idéal pour la conception des cottes de mailles des elfes.

Le Hobbit, chap. 12, "Des nouvelles de l'intérieur", p.286-287, extrait (tapisserie Conversation with Smaug)

*Smaug était étendu là, dragon de forme immense, rouge doré, et il dormait profondément. Un grondement émanait de ses mâchoires et de ses narines, ainsi que des volutes de fumée ; mais dans son sommeil, son feu couvait. En-dessous de lui, sous ses membres et sa longue queue enroulée, et partout autour de lui, éparpillés jusque dans les recoins les plus sombres, gisaient des tas et des tas de choses précieuses, de l'or brut ou finement ouvré, des gemmes et des bijoux, et de l'argent maculé de rouge dans l'embrasement de la salle. Smaug, les ailes repliées **comme une chauve-souris de taille gigantesque**, était étendu en partie sur le côté, de sorte que le hobbit ne pouvait voir sa partie inférieure et son long ventre pâle, tout incrustés de bijoux et de fragments d'or après qu'il fut resté si longtemps allongé sur ce somptueux lit. [...] **Bilbo s'était déjà fait conter et chanter toute la richesse des dragons**, mais la magnificence d'un tel trésor, la gloire qu'il évoque et la convoitise qu'il suscite, ne lui étaient jamais apparues aussi clairement. Son cœur transpercé, envoûté, se remplit du désir des nains ; et il contempla, immobile, oubliant presque le redoutable gardien, l'or incalculable et inestimable...*

Pistes

- ✓ S'appuyer sur le réel et mener une réflexion sur le lien entre l'imaginaire et la création d'une légende (crâne d'éléphant : réel et origine du mythe des cyclopes). Français, histoire, science
- ✓ Choisir un spécimen réel exposé dans le Muséum et dessiner une créature fantastique. Sciences
- ✓ Cartographie : inventer une carte imaginaire puis un paysage (avec ses différentes composantes) et des personnages imaginaires, en s'appuyant sur le réel.
- ✓ Rédiger, sur le modèle des cartels présents dans l'exposition, une description fantastique d'un spécimen du Muséum ; Lecture à double entrée : utiliser le langage scientifique pour décrire le réel (classification) et créer une fiction.
- ✓ Rendez-vous dans le cabinet de curiosités au cœur de la Terre du Milieu. Explorez une collection de spécimens étonnants. Traversez les collections du muséum pour découvrir les origines d'autres mythes et légendes. Activité : Imaginer une créature fantastique à partir de spécimens réels du muséum.
- ✓ **Retour en classe : Créer un cabinet de curiosités avec des objets divers ; Rédiger des cartels.**

À l'instar des scientifiques inspirés par l'univers de Tolkien pour décrire le vivant, utiliser la nomenclature binomiale afin de nommer le spécimen décrit/dessiné (Exposition, cabinet de curiosités, semaine des sciences)

<https://pedagogie.ac-nantes.fr/les-disciplines-du-second-degre/arts-plastiques-insitu/experimenter-partager/lecons/cabinet-de-curiosite>

Des œuvres et des lieux en résonance

À Angers, on peut observer deux grandes tentures

Au domaine national du Château d'Angers

- ✓ **La Tapisserie de l'Apocalypse**
<https://www.chateau-angers.fr/en/agenda/tapisserie-de-l-apocalypse/la-tapisserie-de-l-apocalypse>

Au Musée Jean-Lurçat et de la Tapisserie Contemporaine

- ✓ **Le Chant du monde Jean Lurçat** (1892-1966) sera de retour dans l'hiver 2026-2027. Cette grande tenture (tissée par les ateliers d'Aubusson) occupe tout l'Hôpital Saint Jean. C'est un écho coloré à la tenture du château et aussi une œuvre engagée pour la beauté du monde et son avenir. Cette tenture (tissée à partir de 1957) rappelle aussi les conflits de la première guerre mondiale qu'ont connu Jean Lurçat et J.R.R. Tolkien. Ils sont de la même génération.
- ✓ Pour des informations sur l'Hôpital Saint Jean, qui accueille l'exposition *Aubusson tisse Tolkien*
<https://www.courdesarts-angers.fr/wp-content/uploads/2019/06/Hôpital-Saint-Jean.pdf>
https://musees.angers.fr/fileadmin/plugin/tx_dcdownloads/hopital_saint_jean_01.pdf

Au Muséum des Sciences Naturelles

- ✓ **Pour des informations sur L'hôtel Demarie-Valentin qui accueille l'exposition Voyage en Terre du Milieu** <https://musees.angers.fr/lieux/museum-des-sciences-naturelles/index.html>

Pour en savoir plus sur le cabinet de curiosités et le bestiaire, les enseignants pourront se rendre au Musée Joseph Denais à Beaufort en Vallée et au Château d'Oiron

En résonance, ailleurs et dans les programmes

"On est au niveau de l'épopée. On peut tout à fait le rapprocher des grands textes de Homère jusqu'à Milton." Frédéric Manfrin (conservateur en chef du service Histoire de la BNF)

Il s'agit d'aller piocher, en fonction de sa matière, du programme, des niveaux, des œuvres qui pourraient faire écho et enrichir les thématiques proposées.

- **La tradition mythologique** en général, **celle du Moyen-Age**, littérature arthurienne, sagas islandaises, poème héroïque en vieil anglais Beowulf (une épopée chevaleresque), anciens livres gallois, légendes celtiques, Eddas scandinaves, littérature haut-saxonne, nordique, germanique, anglo-saxonne... **Cet aspect littéraire pourra être traité aussi par les langues.**

-En littérature : **La figure du héros et des héroïnes dans la tradition littéraire**

Homère, la figure du héros grec (Ulysse, Achille, Hector), le récit fantastique, Gilgamesh, les récits des Métamorphoses d'Ovide, Psyché...

-En Histoire/Géographie : **les grands récits historiques, la « rencontre » de l'autre, de nouvelles géographies** : Alexandre Le Grand, Hannibal, Marco Polo, Magellan...

-En Arts plastiques, **la narration par l'image dans la peinture d'Histoire, les procédés de l'image** en polyptyque des retables, la *Tapisserie de l'Apocalypse* au Domaine National du Château d'Angers, les grands programmes peints de fresques. Il est assez facile de trouver des résonances dans tous les thèmes. Des œuvres de différentes natures, époques et aires géographiques.

-En Éducation musicale : de la même manière les références musicales pourront être en appui des différents thèmes, **une manière de découvrir les musiques anciennes de différents pays, instruments et langues, observer l'appui musical d'une épopée héroïque** comme par exemple **La**

"Chevauchée des Walkyries" prélude du troisième acte de l'opéra "La Walkyrie" de Richard Wagner, devenu un **symbole puissant** dans la **culture cinématographique** et **populaire**.

Il est possible d'imaginer/créer une ambiance/un paysage sonore à partir de l'observation des tapisseries.

Pour en savoir plus

- ✓ Catalogue de l'exposition *Aubusson tisse Tolkien*. L'aventure tissée Relié – Illustré, 11 juillet 2024, Liénart.
- ✓ **Pour découvrir la Cité internationale de la tapisserie à Aubusson**, comprendre la genèse de la création de ce projet et découvrir en images les œuvres de la tenture :

www.cite-tapisserie.fr

<https://www.cite-tapisserie.fr/le-musee/les-aventures-tissees/aubusson-tisse-tolkien>

- ✓ **Pour découvrir l'univers de J.R.R. Tolkien ses œuvres littéraires**, connues et moins connues, qui retracent l'histoire de la Terre du Milieu, en écho à une sélection de pièces issues des collections de la BNF.

Exposition de la BNF Bibliothèque Nationale de France *Tolkien, voyage en Terre du Milieu*, 22 octobre 2019-16 février 2020. <https://www.bnf.fr/fr/agenda/tolkien-voyage-en-terre-du-milieu>

Plusieurs ressources pédagogiques, accompagnées d'une riche iconographie, sont présentées en ligne.

Tolkien et les Sciences, Roland LEHOUCQ, Loïc MANGIN, Jean-Sébastien STEYER, Arnaud RAFAELIAN, hors collection Sciences, Belin éditeur, 2019

Parcours Avenir

La rencontre avec ces expositions sera l'occasion de cibler des métiers différents du domaine artistique : ceux de l'institution culturelle : conservateur.ice, médiateur.ice, chargé.e des publics, technicien.ne.s, menuisier.ère.s, scénographe mais aussi ceux qui fabriquent les tapisseries, les licier.ère.s, les cartonnier.ère.s et nous pourrons aller avec le muséum de sciences jusqu'au taxidermiste.

EAC et parcours avenir

- ✓ Conservateur.ice
- ✓ Scénographe
- ✓ Licier.ère
- ✓ Cartonnier.ère
- ✓ Taxidermiste

Informations pratiques

Retrouvez l'offre des Musées d'Angers sur le site **Cour des arts**

[Cour des Arts - Portail de l'éducation artistique et culturelle de la Ville d'Angers](#)

Retrouvez les ressources pédagogiques à destination des enseignants sur le site internet des **Musées d'Angers**

[Ressources pédagogiques : Les Musées d'Angers](#)

Ce dossier a été réalisé par Frédéric Braux, professeur d'Arts-plastique ; Bénédicte Malrieu, professeure histoire-géographie, Coordonnateur et Coordonnatrice territoriale Arts visuels et Patrimoine 49 – DRAéAC et Cécile Rambaud, professeure de SVT, Coordonnatrice Territoriale pour la CSTI 49 - DRAéAC.

Avril 2026, Pôle des publics, Musées d'Angers.