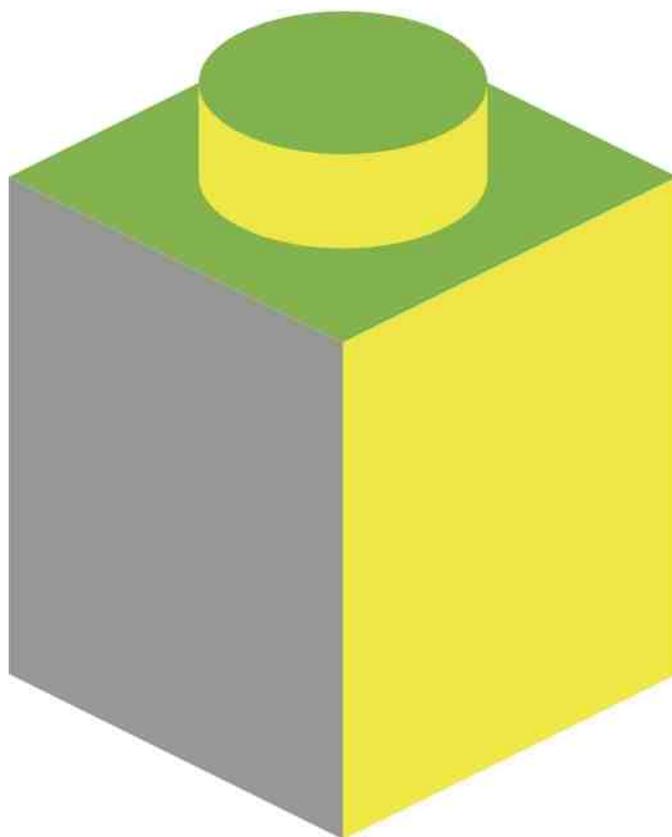


# **Dossier Pédagogique**

***Alphabrick***

**Maison d'Ailleurs**

**16.11.14 – 31.5.15**



# Table des matières

<b>Informations pratiques pour les écoles</b> .....	<b>3</b>
<b>Concept général de l'exposition</b> .....	<b>4</b>
<b>Souvenirs du Futur</b> .....	<b>5</b>
Salle Chronologie (rez-de-chaussée) .....	5
Salle Littérature (1 <sup>er</sup> étage).....	7
Salle Bande dessinée (1 <sup>er</sup> étage) .....	8
Salle Cinéma (1 <sup>er</sup> étage).....	9
Salle Musique (1 <sup>er</sup> étage) .....	10
Salle Multimédia (Mezzanine) .....	11
<b>Exposition temporaire</b> .....	<b>12</b>
Salle Benjamin Carré (2 <sup>ème</sup> étage).....	13
Salle John Howe (2 <sup>ème</sup> étage) .....	14
<b>Espace Jules Verne (2<sup>ème</sup> étage, après la passerelle)</b> .....	<b>15</b>
Salle <i>Pulps</i> (2 <sup>ème</sup> étage, Espace Jules Verne).....	16
<b>Bibliographie</b> .....	<b>17</b>
<b>Extraits de films</b> .....	<b>18</b>
<b>Musiques</b> .....	<b>19</b>
<b>Fiches pédagogiques</b> .....	<b>20</b>
Lovecraft.....	25
Dieux.....	26
Le Haut Elfique .....	27
Lexique Haut Elfique.....	28
L'Attaque de l'Armée des Morts .....	29
Benjamin Carré.....	30
John Howe .....	31

# Informations pratiques pour les écoles

## MAISON D'AILLEURS

Place Pestalozzi 14  
Case postale 945  
CH - 1401 Yverdon-les-Bains  
www.ailleurs.ch  
[maison@ailleurs.ch](mailto:maison@ailleurs.ch)  
Tél. : +41 (0)24 425 64 38  
Fax : +41 (0)24 425 65 75

## HORAIRES

Mardi-vendredi : 14h00-18h00  
Samedi-dimanche : 11h00-18h00

Ouverture spéciale pour les classes dès 10 personnes.  
Sur réservation uniquement à [maison@ailleurs.ch](mailto:maison@ailleurs.ch) ou  
au +41 (0)24 425 64 38 (au minimum 7 jours à l'avance).

## TARIFS

Ecoles yverdonnoises	Gratuit
Enseignant (1 par tranche de 10 élèves)	Gratuit
De 6 à 16 ans	Fr. 8.-
AVS, AI, chômeurs, étudiants	Fr. 10.-
Adultes	Fr. 12.-
Groupe dès 10 enfants, par personne	Fr. 1.- de réduction
Visite guidée pour groupes en français, allemand et anglais, supplément	Fr. 100.-
Ouverture en dehors des heures, supplément pour les classes	Fr. 50.-

## ANIMATIONS

Mai : Nuit des Musées  
Septembre : Journées du patrimoine  
Vacances scolaires : Passeport vacances

L'Espace Jules Verne peut être loué pour des conférences, des assemblées, etc.

## BON À SAVOIR

L'annonce de la visite de classe au musée est obligatoire et ce, au minimum 7 jours avant la visite : inscription au +41 (0)24 425 64 38 ou à [maison@ailleurs.ch](mailto:maison@ailleurs.ch)

Un vestiaire est à disposition des écoles. On ne peut pas pique-niquer à l'intérieur du musée.

## Concept général de l'exposition

*Alphabrick* est une exposition réfléchissant aux modalités de fabrication de certains univers phares de la science-fiction et de la *fantasy*, en particulier ceux de *Star Wars* (George Lucas), de la Terre du Milieu (J. R. R. Tolkien) et du « Mythe de Cthulhu » (H. P. Lovecraft). Ces derniers sont constitués, dès leur origine, par plusieurs types de support, plusieurs « briques » qui, aujourd'hui, trouvent un renouveau significatif dans l'industrie du jouet, par exemple au travers des modèles LEGO®. Un des buts de cette exposition est de comprendre que ces modèles servent, d'une part, à mettre en abyme le processus de construction des univers lui-même et, d'autre part, à créer des mondes imaginaires dont nous sommes les acteurs, soit parce que nous les jouons, soit parce que nous les fabriquons nous-mêmes.

De plus, et pour réfléchir à cette double réalité, les œuvres de John Howe sur *The Lord of the Rings* et *The Hobbit* et de Benjamin Carré sur *Star Wars* sont présentées, parallèlement aux modèles LEGO®, pour montrer comment l'Art d'aujourd'hui offre à la fois des représentations hiératiques et en même temps, humanise ces univers, en montrant leur dimension mythologique ainsi qu'en justifiant les émotions qu'ils suscitent et en proposant des compositions originales interrogeant leurs processus de fabrication.

En créant un dialogue entre l'Art, les produits dérivés et la fiction narrative, l'exposition rappellera que si certains de ces univers semblent encourager la multiplication de « briques » - romans, cartes, bandes dessinées, films, jouets, jeux, etc. -, c'est parce que ces mondes s'appuient en premier lieu sur l'envie de demeurer dans les mondes imaginaires que l'on apprécie en raison de leur capacité à nous faire éprouver des émotions fondamentales à notre identité. En ce sens, *Alphabrick* vise à démontrer que les univers de science-fiction et de *fantasy* nous parlent, car ils nous font ressentir l'aventure et nous renvoient dans des structures mythologiques ancestrales, garantes de la place que nous cherchons à occuper dans ce monde où la dimension aventureuse et épique semble bel et bien avoir disparu.

Pour les classes, une visite de l'exposition *Alphabrick* permet :

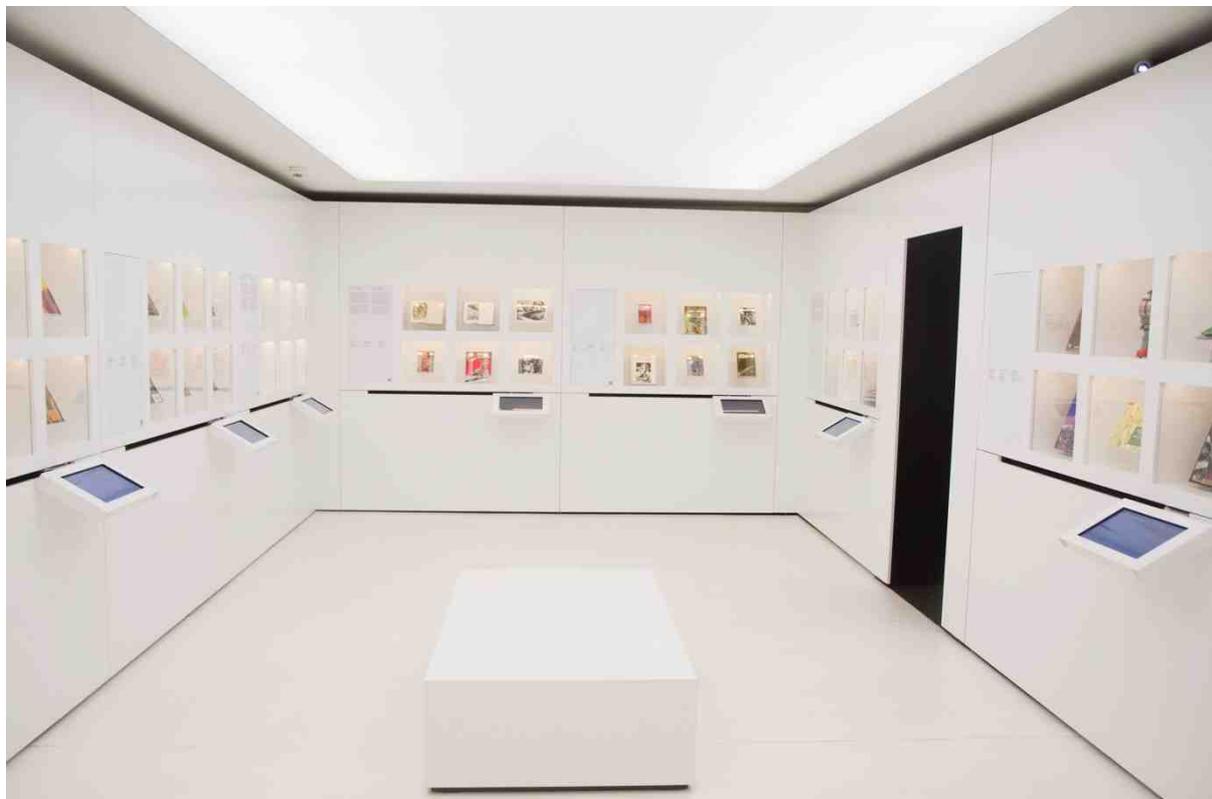
- De découvrir l'histoire derrière les univers fictionnels abordés ;
- De familiariser les élèves avec les grands genres que sont la science-fiction, la *fantasy* et le récit d'horreur ;
- De découvrir les œuvres de deux artistes contemporains et la manière dont leur travail résonne avec les œuvres originales ;
- De prendre conscience des différences fondamentales se faisant jour entre les multiples supports/médias et de l'influence de ces différences sur l'univers lui-même ;
- De voir, grâce à l'Espace Jules Verne, dans quelle mesure les mondes imaginaires populaires d'aujourd'hui sont liés à ceux du XIX<sup>e</sup> siècle ;
- D'appréhender la portée symbolique d'un objet *a priori* aussi banal qu'une brique LEGO®.

## Souvenirs du Futur

L'espace *Souvenirs du Futur* est construit comme une « matrice » de l'exposition temporaire, en cela qu'il sert à comprendre les tenants et aboutissants de la thématique abordée par celle-ci et à se familiariser avec l'esthétique et les origines du genre mis en avant. Le dispositif scénographique de ces salles reste le même d'une exposition à l'autre ; cela dit, les pièces exposées (objets des collections de la Maison d'Ailleurs) sont le résultat d'une sélection thématique en lien avec chaque exposition.

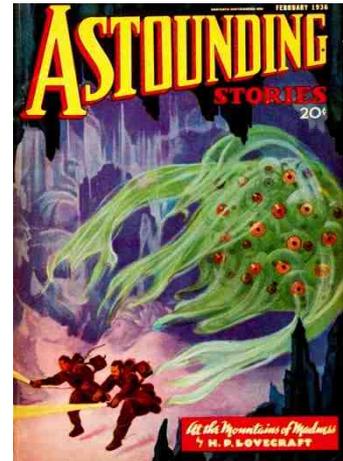
Cet espace est constitué de cinq salles thématiques :

- La salle **chronologie** (rez-de-chaussée) présente une évolution des esthétiques traitées par *Alphabrick*.
- Quatre salles au premier étage offrent des perspectives originales sur ces esthétiques : la **littérature**, la **bande dessinée**, le **cinéma** et la **musique**.
- L'espace **multimedia** (mezzanine) est dédié aux productions vidéoludiques ainsi qu'aux documentaires et autres documents vidéo liés aux esthétiques abordées dans l'exposition.



## Salle Chronologie (rez-de-chaussée)

Dès la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, on voit émerger trois grandes catégories fictionnelles : le *space opera*, la *fantasy* et le récit horrifique. Illustrées dans cette salle par *Star Wars*, l'œuvre de Tolkien et les nouvelles de Lovecraft, ces catégories évoluent, tout en s'interpénétrant, au cours du XX<sup>e</sup> siècle et donnent naissance à de nombreux produits dérivés.



Au travers de la frise chronologique qui s'étend d'un mur à l'autre, sont exposés des objets qui attestent de l'évolution, de la communication et des multiples influences des univers que sont « Le Mythe de Cthulhu », *Star Wars* et *The Lord of the Rings/The Hobbit*. On peut notamment constater des différences marquantes dans la manière dont ces univers se sont constitués au cours du temps :

- L'œuvre de Lovecraft se construit de manière « kaléidoscopique », puisque l'auteur de Providence a écrit plusieurs nouvelles se passant dans un univers sans préciser cet univers ; d'autres créateurs ont donc pu s'en emparer et développer le « Mythe de Cthulhu ». Ce dernier se développe, globalement, à la manière d'une toile d'araignée en multipliant les connections.
- Nous définissons le deuxième mode de fabrication – celui de George Lucas – comme « fragmentaire » : les trois premiers épisodes de *Star Wars* posent les premières « briques » de son univers – univers qui se verra ensuite enrichi par une saga chronologiquement antérieure (la « prélogie ») et une multitude d'objets dérivés (romans, bandes dessinées, jeux de rôle ou vidéo) qui viennent enrichir l'univers en proposant des récits complémentaires.
- Le dernier mode est le mode « globalisant » : Tolkien est le seul à garder la maîtrise de son œuvre, puisqu'il l'a créée dans sa globalité (cosmogonie, langues, etc.). Ce dernier ne nécessite – et n'autorise – aucun ajout ultérieur.

### ZOOM

#### LE SERIAL

Le terme « *serial* » désigne un film unique, d'une durée de l'ordre de trois heures, découpé en douze à quinze épisodes. Ce type de films était particulièrement populaire dans la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle. Les chapitres étaient diffusés de manière hebdomadaire ; l'action devait donc être constante et les rebondissements nombreux pour maintenir l'attention et l'intérêt du public. De plus, les interrogations restaient volontairement sans réponse à la fin de chaque épisode, afin d'inciter le spectateur à revenir la semaine suivante pour connaître la suite. Dans les années 1940-1950, le *serial* a constitué une « brique » efficace dans la construction de plusieurs grands univers imaginaires – au même titre que les feuilletons radiophoniques, les *comic strips*, ou un peu plus tard les séries télévisées. Le genre s'imposera à nouveau sur les grands écrans dans le courant des années 1970 avec une nouvelle trilogie, celle de *Star Wars*, très inspirée des *serials*.

#### LE SAVIEZ-VOUS ?

Le *serial* était avant tout un objet cinématographique à petit budget, fonctionnant en partie sur le recyclage. *Flash Gordon Conquers the Universe* est un *serial* en douze épisodes, réalisé en 1940 par Ford L. Beebe et Ray Taylor pour la firme Universal. C'est le dernier volet d'une trilogie entamée en 1936 avec l'acteur Buster Crabbe dans le rôle-titre. Plusieurs scènes sont reprises d'un film allemand de 1930, de même qu'une partie de la musique ; tandis que certains décors proviennent d'un autre *serial* produit par Universal l'année précédente, avec le même Buster Crabbe dans le rôle du héros.

## Salle Littérature (1<sup>er</sup> étage)

Les fictions de Lovecraft, Tolkien et Lucas se construisent de manières différentes, mais elles se rejoignent sur un point : elles permettent toutes, grâce à la commercialisation de nombreuses « briques » (romans, *comic books*, modèles LEGO®, figurines, jeux vidéo, jeux de rôle, etc.), d'offrir aux curieux la possibilité de découvrir – pour ensuite en devenir les acteurs – un univers étendu, c'est-à-dire un ensemble d'histoires se déroulant en marge de l'univers initial (les nouvelles de Lovecraft, les romans de Tolkien, les films de Lucas).



L'avantage de tels univers est de conduire le lecteur/spectateur à diversifier son expérience et de proposer d'autres façons d'interagir avec les fictions originelles : *Star Wars* se décortique de l'intérieur ou établit la biographie complète de Dark Vador, le livre fictif apparaissant chez Lovecraft (le *Necronomicon*) peut être publié, et le monde de Tolkien se dote d'une cosmogonie encore plus complexe.

Cette salle présente plusieurs objets qui montrent la manière dont ces univers « s'étendent » au delà des récits initiaux :

- Un exemplaire du *Necronomicon* (un grimoire fictif inventé par Lovecraft dans ses histoires) qui a tant fasciné les lecteurs qu'on en a créé une « vraie » version, ainsi qu'un ouvrage critique destiné à étudier ce livre fictif.
- Le *Silmarillion*, ainsi qu'une édition des annexes du *Seigneur des Anneaux*. Ces livres narrent des histoires racontant la cosmogonie de l'univers de Tolkien ou se déroulant bien avant (ou bien après) *Le Seigneur des Anneaux* et *le Hobbit*.
- Un « Catalogue pour collectionneurs » qui montre des recueils recensant les diverses créations LEGO® sur l'univers *Star Wars*. Nous pouvons voir que le jouet se fait objet de collection et que l'on réalise des catalogues de cette collection.

### ZOOM

#### COSMOGONIE

Une cosmogonie est une histoire racontant la création d'un monde ; pratiquement toutes les religions et toutes les sociétés possèdent de tels récits. Ces cosmogonies appartiennent aux mythes fondateurs de nos sociétés et on y retrouve des figures idéales ainsi que des modèles intemporels, mais elles ne se limitent pas aux religions : des philosophes et des penseurs – comme Hésiode et Buffon – ont par exemple aussi écrit sur les origines de l'univers. On retrouve également des cosmogonies pour les mondes de fiction : *Le Silmarillion* en est un exemple fameux.

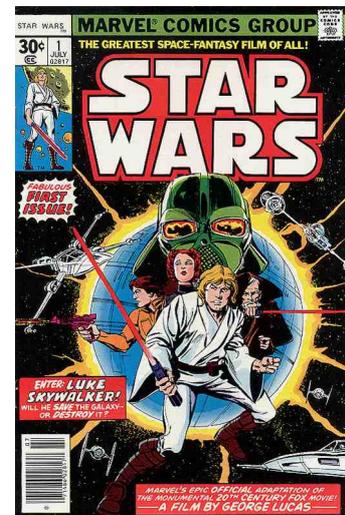
#### LE SAVIEZ-VOUS ?

La musique est un élément essentiel de la cosmogonie du *Seigneur des Anneaux*. En effet, Tolkien qui aimait profondément la musique, en a fait l'origine de toutes choses dans son univers : le premier récit du *Silmarillion*, l'*Ainulindalë*, raconte la création du monde par le chant des *Ainur*, créatures divines. Par ce chant – appelé la « Grande Musique » –, le monde prend forme et vie.

## Salle Bande dessinée (1<sup>er</sup> étage)

Les univers de H. P. Lovecraft et de J. R. R. Tolkien proviennent initialement de nouvelles et de romans. En ce sens, et mis à part Tolkien pour quelques rares représentations effectuées par l'auteur lui-même, ces textes n'étaient pas destinés à être illustrés graphiquement. Or, en raison de la nature évocatrice des descriptions présentes dans les textes, il est aisé de comprendre que les dessinateurs de bandes dessinées aient souhaité mettre en images ces mondes de mots.

Ce n'est pas tout à fait cette mise en images qui justifie l'existence des *comic books* de *Star Wars*. En effet, George Lucas avait imaginé décliner son univers en bandes dessinées, avant même que le premier opus de sa trilogie ne sorte dans les salles en 1977. Ceci explique les deux mille et quelques *comics* narrant l'évolution d'un monde imaginaire : *Star Wars* se dote ainsi d'une cosmogonie, d'une histoire.



### ZOOM

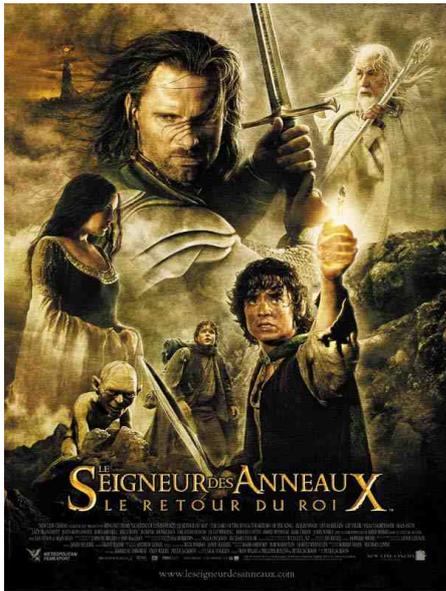
#### MÉTAL HURLANT

*Métal Hurlant* est un journal de bandes dessinée de science-fiction édité dès janvier 1975. Il est créé par Jean-Pierre Dionnet, qui en sera le rédacteur en chef de 1975 à 1985. En 1977 est créée une version américaine de *Métal Hurlant* : *Heavy Métal*. Cette version va donner naissance à deux films et une série télévisée.

La revue française *Métal Hurlant* va inspirer de manière plus ou moins directe un grand nombre d'œuvres plastiques, littéraires ou cinématographiques telles que les films *Blade Runner*, *Le Cinquième élément* ou encore *Alien*. En plus de publier des récits de science-fiction sous forme de bande dessinée, le magazine proposait des critiques et commentaires de romans et de disques. *Métal Hurlant* se différenciait des autres périodiques par son ton virulent et provocateur.

En raison de la multiplication du nombre de revues, *Métal Hurlant* perd peu à peu en visibilité et, par manque de public, la revue s'interrompt au numéro 133, en 1987. En 2002, la revue est rééditée en format *comic book* avec pour but de promouvoir de jeunes auteurs, mais celle-ci ne rencontre pas le succès escompté et elle s'arrête définitivement en 2004. En 2006, un ultime numéro de 100 pages est publié.

## Salle Cinéma (1<sup>er</sup> étage)



*The Lord of the Rings*, *The Hobbit* et *Star Wars* : ces trois licences hollywoodiennes cumulent les records d'affluence et d'effets spéciaux et permettent sûrement à de nombreux spectateurs de se familiariser pour la première fois avec les univers de J. R. R. Tolkien et de George Lucas.

Or, ces blockbusters n'ont pas tout à fait le même statut. En effet, alors que les adaptations cinématographiques de l'œuvre de Tolkien sont « terminales » - dans le sens où elles viennent représenter, en saga, l'épopée du Britannique et, de ce fait, la boucler -, les films de *Star Wars* sont « inauguraux ». L'*Episode IV* (1977) est considéré, d'une part, comme le premier blockbuster de l'histoire du cinéma et, d'autre part, comme l'acte de naissance d'un univers original, promis à un destin mondial. Autrement dit, ce film peut être accepté comme la première « brique » d'un

univers étendu, rapidement décliné en produits dérivés (figurines, jeux, etc.).

### ZOOM

#### **SPACE OPERA**

Ce type de récit fictionnel comporte des aventures épiques ou dramatiques ayant lieu dans un cadre géopolitique complexe. Il implique souvent de grandes explorations spatiales, des guerres intergalactiques ainsi qu'une grande rigueur dans le réalisme scientifique.

L'Encyclopédie de Pierre Versins nous apprend que le *space opera* met l'accent sur « la vastitude du décor, l'espace, qui grandit au fur et à mesure qu'on l'explore ». Né dans les années 1920, le *space opera* connaît un renouveau dans les années 1960-1970. *Star Wars* est un exemple le plus célèbre de *space opera* - avec *Dune* de Frank Herbert ou les films *Star Trek*.

#### **LE SAVIEZ-VOUS ?**

Même si le *space opera* se veut souvent scientifiquement rigoureux (ou du moins vraisemblable), le réalisme de ses productions varie beaucoup d'une œuvre à l'autre. Souvent, pour les besoins de la narration, les lois de la physique sont ignorées : des sons qui se propagent dans le vide spatial, des extraterrestres parlant tous la même langue que les héros, ou un nombre de planètes habitables par l'homme très improbable. Si *Star Wars* était scientifiquement correct, le bruit des canons et des explosions dans l'espace ne serait pas audibles ; et nous ne pourrions pas voir le faisceau des sabres laser !

## Salle Musique (1<sup>er</sup> étage)

Lire un roman ou visionner un film nous conduit généralement à imaginer une ambiance qui va au-delà des mots ou des images. La musique et les sons participent grandement à la mise en place d'une ambiance.

Dans ces trois salles, vous pourrez découvrir comment les musiciens se sont emparés des mondes fictionnels sur lesquels travaille *Alphabrick*, et comment ils les ont transposés dans des univers, en général à connotation « rock ». Pour l'œuvre de Lovecraft, le hard rock participe à rendre l'ambiance angoissante et terrifiante du récit (Le « Mythe de Cthulhu »). Dans *The Lord of the Rings*, le rock symphonique reprend la dimension aventureuse et épique. Il en est de même pour le rock cosmique dans *Star Wars*. La terreur et l'épique semblent bel et bien être des régimes narratifs associés aux sons métalliques et froids du rock.



La musique de certains films est également inspirée de la musique classique. C'est le cas pour *Star Wars. Episode IV : un nouvel espoir*, dont le thème principal – composé par John Williams – s'apparente à *Crime et châtiments* d'Erich Korngold ainsi que de *Siegfried Horn Call* de Wagner. Il en est de même pour *Star Wars. Episode V : L'Empire contre-attaque* dans lequel on peut discerner une parenté entre *La Marche Impériale* et la *Symphonie n°2* de Mahler.

### ZOOM

#### JOHN WILLIAMS

John Williams est un chef d'orchestre, compositeur et pianiste américain principalement connu pour ses musiques de films, telles que la célèbre bande-son de *Star Wars* pour laquelle il s'est inspiré de plusieurs compositeurs classiques (notamment Mendelssohn, Tchaïkovski ou encore Wagner).

Au cours de sa carrière, il a composé une multitude de musiques de films : *Les Dents de la mer*, *Indiana Jones*, *Superman*, *E.T.*, *Jurassic Park*, *Harry Potter*, *La Liste de Schindler* et *Mémoires d'une Geisha*, notamment. Ses compositions ont remporté cinq Oscars et un grand nombre d'autres prix, mais son œuvre ne se limite pas aux musiques de films ; il a également composé des œuvres classiques, des concertos, des sonates et une symphonie. La musique de John Williams a contribué à faire de la musique de film un genre musical majeur et à populariser l'usage de l'orchestre symphonique dans les bandes originales cinématographiques.

#### LE SAVIEZ-VOUS ?

John Williams est la personne encore vivante à avoir été nommée le plus souvent aux Oscars, avec un total de 49 nominations. La seule personne à avoir été nommée plus souvent que John Williams aux *Academy Awards* n'est autre que Walt Disney lui-même (avec 59 nominations) !

## Salle Multimédia (Mezzanine)

Vous avez pu constater à quel point les univers du *Mythe de Cthulhu* de H. P. Lovecraft, de *La Terre du Milieu* de J. R. R. Tolkien et de la saga *Star Wars* de George Lucas ont conquis de nombreux supports médiatiques, tout en offrant au public des expériences d'une diversité exceptionnelle.

La nouvelle salle « Multimédia » de *Souvenirs du Futur* permet d'illustrer, d'une part, comment des créateurs ont joué avec les mondes imaginaires de la science-fiction et de la *fantasy*, mais aussi comment l'industrie du jeu vidéo s'est emparée de ces mondes pour nous permettre d'y jouer. En effet, depuis les années 1980, les productions de jeux vidéo sont en plein essor; il était donc tout à fait naturel de présenter la manière dont ce patrimoine numérique retravaille les esthétiques qui le précèdent.]

### ZOOM

#### LEGO®

LEGO® est un système de jouets de construction composé de briques emboîtables ainsi que de figurines et de multiples pièces fabriquées par le groupe danois *The LEGO® Group*. La société *The LEGO® Group* a été créée en 1932, par Ole Kirk Christiansen, un menuisier reconverti dans la fabrication de jouets. La forme des briques LEGO®, telle que nous les connaissons, date de 1958 et c'est uniquement en 1974 que les mini-figurines font leur apparition. Le succès des modèles LEGO® s'explique par le fait qu'ils s'inscrivent dans un système dont les éléments sont totalement compatibles et interchangeables.

Depuis 1949, la compagnie LEGO® a fabriqué plus de 327 milliards d'éléments ; plus de 400 millions d'enfants et d'adultes jouent chaque année avec des briques LEGO® ; quant aux ventes, on sait que sept boîtes de LEGO® et 983 pièces sont achetées chaque seconde à travers le monde ! Afin d'étoffer sa gamme de base, LEGO® a également acheté les licences de nombreux films dont *Star Wars*, *The Hobbit*, *The Lord of the Ring*, *Harry Potter*, *Indiana Jones* ainsi que les licences DC Comics et Marvel, afin d'intégrer ces univers dans ses créations. LEGO® propose aussi des jeux vidéo et des films associés à ces licences : la distance avec l'œuvre originale devient alors très importante (du texte au dessin, du dessin au film, du film au jouet, du jouet au jeu vidéo ou au film). Or, contrairement à ce que l'on pourrait penser *a priori*, la substance du récit « de base » est toujours présente dans ces adaptations en produits dérivés ; on joue donc avec les univers que l'on a appréciés...

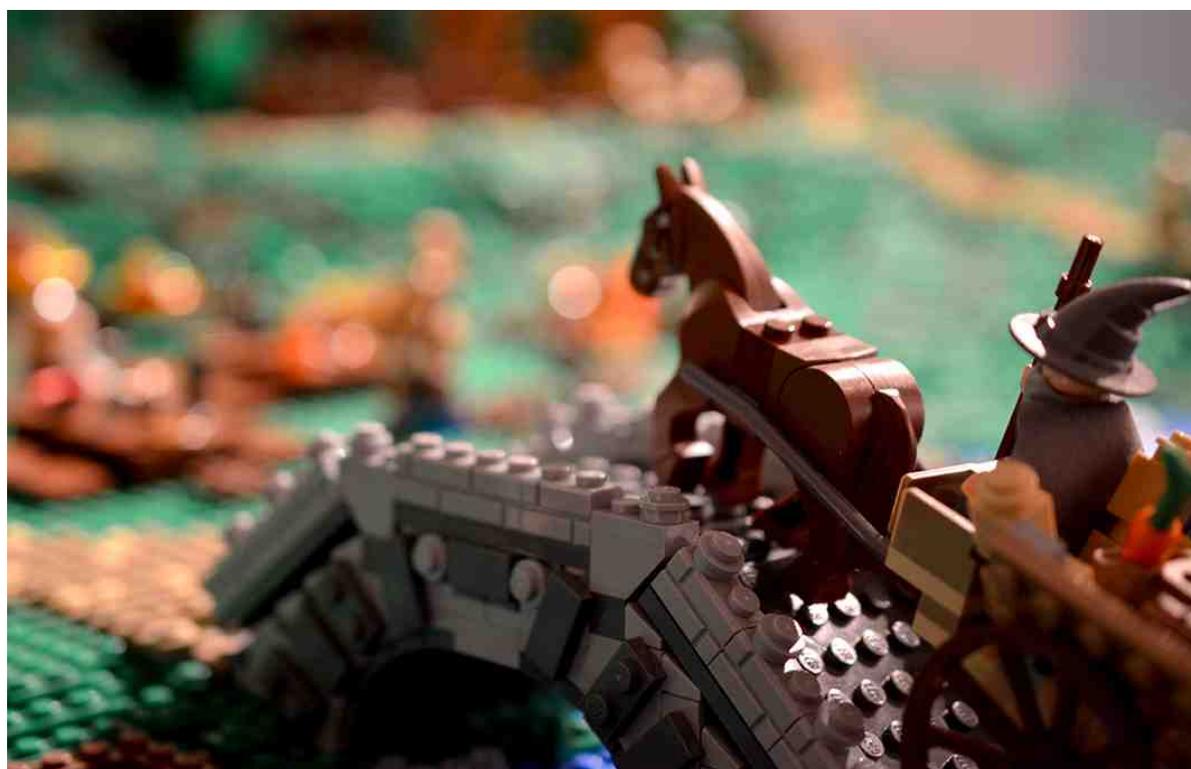
#### LE SAVIEZ-VOUS ?

Le mot « LEGO® » a été formé en prenant les deux premières lettres des mots « LEG GODT » qui veulent dire « jouez bien » en Danois.

## Exposition temporaire

Les œuvres de Benjamin Carré et de John Howe ont été choisies pour rappeler que les artistes, eux aussi, participent à la création de « briques » (artistiques) qui servent à contribuer à la construction des deux univers étendus de *Star Wars* et de J. R. R. Tolkien. Ces univers étendus ont d'ailleurs plusieurs fonctions, chacun ayant, au minimum, pour objectif d'enrichir le monde « de base » : établir la chronologie de l'univers, raconter les conflits passés pour mieux saisir les conflits futurs, narrer des histoires alternatives, etc. Au demeurant, il est clair que les briques LEGO® participent de ces univers, puisqu'elles sont des éléments à bâtir – et à jouer – des mondes : nous nous faisons les créateurs d'un univers aux possibilités infinies que nous enrichissons de notre créativité personnelle.

On peut parfois avoir l'impression que la société contemporaine a perdu ses mythes et, de ce fait, son sens. Benjamin Carré et John Howe, nous montrent que les valeurs et le sens de demain sont construits par les « briques », les représentations, d'aujourd'hui – et ce fut toujours ainsi dans l'histoire de l'humanité.



## Salle Benjamin Carré (2<sup>ème</sup> étage)

Benjamin Carré est né en France, dans le Val-de-Marne, en 1973. Il a suivi des cours à l'Ecole d'Arts Graphiques de Paris. Il est un des illustrateurs officiels des *comic books Star Wars* et, de ce fait, participe à l'enrichissement du mythe créé il y a plusieurs décennies par George Lucas. Les créations de Benjamin prennent racine dans sa passion pour ce mythe – il l'avoue sans problème – et contribuent à lui donner corps, lui offrir une profondeur fascinante et nous permettre d'en mesurer la dimension épique.



Quant aux dioramas LEGO®, ils agissent sur un plan similaire : on fabrique, littéralement, des mondes qui à leur tour vont créer, symboliquement, une variante ou une réplique de l'univers dans lequel nous pourrions ensuite nous engager. L'univers *Star Wars* n'a alors plus de limites, puisqu'il dispose de tous les supports possibles pour que nous y exerçons notre imagination et en devenions les acteurs.

### ZOOM

#### DIORAMA

Le diorama est un mode de reconstruction d'une scène à l'aide de figures en volumes. Il peut être utilisé pour représenter des personnages historiques dans leur contexte ou des animaux dans leur espace naturel. Ce dernier type de représentation se retrouve beaucoup dans les musées d'histoire naturelle. Les dioramas peuvent également être utilisés, comme c'est le cas ici avec les briques LEGO®, pour illustrer des scènes de récits et de films.

#### LE SAVIEZ-VOUS ?

Le terme diorama (formé à partir du grec *διά* : à travers, et *δρᾶμα* : vision) désigne à l'origine une installation illusionniste inventée par Louis Daguerre (un des pionniers de la photographie) en 1803, devenue très populaire entre 1822 et 1880. Il s'agissait de peintures monumentales réalisées sur des toiles translucides et disposées dans un tunnel. Des opérateurs créaient des effets de lumière qui donnaient alors l'impression que les toiles changeaient ; les effets étaient si subtilement rendus que le public demeurait ébahi, croyant observer des scènes réelles.

#### DU CROQUIS À L'ŒUVRE ACHEVÉE

Benjamin Carré réalise ses œuvres sur format numérique à la manière d'un sculpteur. Il débute avec un support blanc, puis « taille » dans celui-ci en y ajoutant des couleurs, des formes et de la profondeur. Cette suite d'images permet de bien visualiser la manière dont l'artiste construit son illustration « brique par brique » : il pose d'abord des aplats de couleurs assez bruts avant d'affiner son dessin en y ajoutant progressivement textures et effets de lumière.



## Salle John Howe (2<sup>ème</sup> étage)

L'univers fictionnel inventé par J. R. R. Tolkien est d'une telle richesse et d'une telle densité, qu'il est légitime de voir des artistes, au rang desquels le Canadien John Howe, directeur artistique des films réalisés par Peter Jackson (*The Lord of the Rings*, *The Hobbit*), s'emparer de ce monde pour le transformer en images. John possède le don de transmuter graphiquement les scènes du roman en croquis, puis en tableaux (physiques ou numériques), afin d'y retranscrire l'atmosphère à la fois épique et hors du temps des récits tolkieniens.



Les dioramas LEGO®, quant à eux, transforment les représentations cinématographiques de la Terre du Milieu en croquis, puis les croquis en volumes et, de ce fait, rendent jouables les séquences des films.

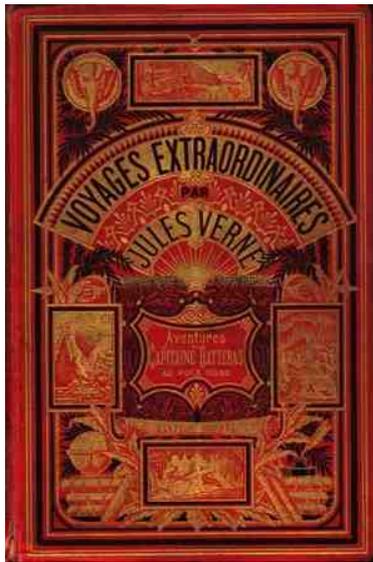
### ZOOM

#### JOHN HOWE

John Howe est un illustrateur canadien né le 21 août 1957 à Vancouver. En 1977, il se rend en France pour suivre les cours à l'Ecole supérieure des arts décoratifs de Strasbourg. Son œuvre est largement influencée par le Moyen-âge, notamment dans le domaine de l'architecture. Lors de la réalisation de la trilogie *The Lord of the Rings*, il est chargé, avec Alan Lee, de la direction artistique et participe également à la trilogie *The Hobbit*.

Il vit actuellement en Suisse, à Neuchâtel, et y a exposé de nombreuses fois. Citons un passage au Musée des Beaux-arts du Locle en 1997, une exposition au Salon international du Livre et de la Presse à Genève la même année ainsi qu'une apparition au NIFFF à Neuchâtel et au Château de Gruyère en 2003, de même qu'à Saint-Ursanne en 2007, sans oublier sa participation à l'exposition *Ecailles, Ailes, Griffes et Feu/Illustrations for A Diversity of Dragons* en 1997 à la Maison d'Ailleurs à Yverdon-les-Bains.

## Espace Jules Verne (2<sup>ème</sup> étage, après la passerelle)



La question de la construction d'un univers de science-fiction possède des racines historiques « anciennes » (XIX<sup>e</sup> - début du XX<sup>e</sup> siècles). Les univers littéraires de Jules Verne, par exemple, se sont enrichis tout d'abord dans l'œuvre de l'auteur lui-même au travers de la collection *Voyages extraordinaires*, mais également par ses « disciples ». En effet, ce que l'on considère maintenant comme des motifs traditionnels de la littérature vernienne - les voyages extraordinaires - fonctionnaient au XIX<sup>e</sup> siècle comme des univers étendus. Les fonds marins, le cœur de la terre, les airs ou des terres exotiques inconnues étaient autant d'univers à explorer qui possédaient leurs « codes littéraires », tout comme la science-fiction et la *fantasy* ont à présent les leurs.

### ZOOM

#### LOVECRAFT ET *WEIRD TALES*

Début 1923, un nouveau *pulp magazine* fait son apparition : *Weird Tales*. Il est sous-titré *The Unique Magazine*. C'est le premier *pulp* consacré à l'horreur et à la *fantasy*. La science-fiction y a également sa place, mais de manière assez marginale. Lovecraft tente sa chance auprès de ce nouveau magazine : les manuscrits qu'il envoie séduisent le rédacteur en chef, Edwin Baird, et Lovecraft devient rapidement un habitué de la revue. Sur la quarantaine de nouvelles qu'il publie entre 1923 et 1936, trente paraissent dans *Weird Tales*. Certaines sont d'ailleurs devenues des classiques comme *L'Appel de Cthulhu*, en 1928, *La Clef d'argent* ou encore *L'Abomination de Dunwich*, toutes deux parues en 1929.

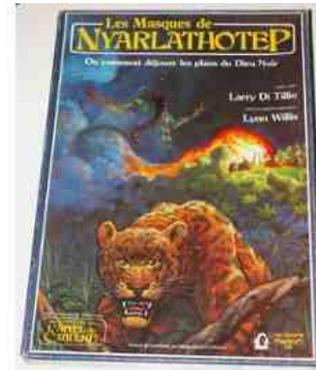
Les textes de Lovecraft oscillent alors entre un fantastique traditionnel et une forme d'« horreur cosmique » beaucoup plus originale, qui emprunte sa thématique de fond à la science-fiction. En effet, les entités indicibles imaginées par Lovecraft - appelées les Grands Anciens - sont des créatures extraterrestres beaucoup plus anciennes que l'homme, et non des êtres surnaturels. D'où le débat concernant l'appartenance de cette partie de l'œuvre, en particulier les textes de ce qui sera plus tard baptisé « Le Mythe de Cthulhu », au fantastique ou à la science-fiction.

#### LE SAVIEZ-VOUS ?

La question « horreur ou science-fiction ? » s'est aussi posée à propos d'*Alien*, le film de Ridley Scott, qui repose sur une thématique de science-fiction, mais avec une approche esthétique et une mise en scène dignes des meilleurs films d'horreur. Aujourd'hui, on estime que la science-fiction est une *technique narrative* - et non un « genre » -, alors que l'horreur est une tonalité. Toutefois, cette distinction a mis du temps à faire sa place, ce qui explique certaines confusions quant à l'appartenance de tels ou tels récits à la science-fiction.

## Salle *Pulps* (2<sup>ème</sup> étage, Espace Jules Verne)

Les jeux de société « classiques » permettent de jouer les univers fictionnels entre amis. En effet, alors que le virtuel maximise l'immersion dans l'univers fictionnel, les jeux de plateau (ou de cartes) « classiques » permettent d'intégrer les univers sur un mode différent, puisque l'accent est mis non sur l'immersion, mais sur la sociabilité.



### ZOOM

#### LES JEUX DE RÔLE

Le jeu de rôle est un jeu au cours duquel les joueurs incarnent un personnage dans un environnement imaginaire selon des règles préétablies. Lors de chaque partie, le meneur de jeu – ou « maître de jeu » – organise la partie et y tiendra le rôle de conteur et d'arbitre.

Le plus célèbre des jeux de rôle est *Donjons & Dragons*, paru en 1974, qui est inspiré du monde fantastique de Tolkien. Le jeu de rôle a également beaucoup contribué à populariser l'univers de Lovecraft : « L'Appel de Cthulhu » a en effet été créé au début des années 80 aux Etats-Unis et a bénéficié de nombreuses rééditions. Il emprunte l'ambiance oppressante et mystérieuse de l'univers lovecraftien ainsi que la cosmologie maléfique du « Mythe de Cthulhu ». Les joueurs doivent déjouer les pièges de ces « Grands Anciens » et de leur adorateurs. C'est le premier jeu de rôle dans lequel les personnages peuvent perdre la raison, chaque joueur voyant la santé mentale de son personnage évoluer en fonction des événements auxquels celui-ci est confronté.

# Bibliographie

## Lovecraft

- Colloque de Cerisy, *H. P. Lovecraft. Fantastique, mythe et modernité*, Dervy, coll. « Cahiers de l'hermétisme », 2002.
- Houellebecq, Michel, *H. P. Lovecraft. Contre le monde, contre la vie*, J'ai lu, coll. « Document », 2003.
- Montaclair, Florent, *Fantastique et événement. Etude comparée des œuvres de Jules Verne et de Howard P. Lovecraft*, Les Belles Lettres, coll. « Annales littéraires de l'Université de Franche-Comté », 1997.

## Tolkien

- Bouttier-Couqueberg, Catherine, *Clés pour Le Seigneur des Anneaux de J. R. R. Tolkien. Guide de lecture*, Pocket, coll. « Classiques », 2002.
- Carpenter, Humphrey, *J. R. R. Tolkien. Une biographie*, Pocket, coll. « Littérature », 2004.
- Day, David, *Tolkien. L'Encyclopédie illustrée*, Hachette, coll. « Hachette pratique », 2013.

## Star Wars

- Fabrice Labrousse et Francis Schall, *Il était une fois La Guerre des étoiles. La Galaxie de George Lucas*, Dark Star, 2007.
- Mary Henderson, *Star Wars, la magie du mythe. A la source des mondes fabuleux de George Lucas*, Presses de la Cité, 1998.
- Daniel Wallace, Pablo Hidalgo et Christian Vairy, *Généralions Star Wars. La Chronique illustrée de 30 ans d'aventures*, Presses de la Cité, 2011.

## John Howe

- Stéphanie Benson, *John Howe, Sur les terres de Tolkien*, L'Atalante, Nantes, 2002.
- John Howe, *Fantasy art, Peindre un univers de légende*, Fleurus, Paris, 2008.

## Extraits de films

### Star Wars

- Episode I - Qui-Gon Jinn & Obi-Wan Kenobi vs. Darth Maul :  
<https://www.youtube.com/watch?v=NQxrJBNQg4A>
- Episode II : Bande annonce :  
[https://www.youtube.com/watch?v=DiDXCH\\_mWSo](https://www.youtube.com/watch?v=DiDXCH_mWSo)
- Episode III : Bande annonce :  
<https://www.youtube.com/watch?v=BDGg7uMJxvU>
- Episode IV : Bande annonce :  
<https://www.youtube.com/watch?v=GdXLGZkYabE>
- Episode V : Luke Skywalker vs. Dark Vador :  
<https://www.youtube.com/watch?v=C-Del3ohVbY>
- Episode VI : Bande annonce :  
<https://www.youtube.com/watch?v=ncErY-o-UZY>

### Tolkien

- The Lord of the Rings Trilogy : The Tribute to Middle-Earth :  
<https://www.youtube.com/watch?v=06dJREEwC9I>
- Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau (extraits)
  - o La formation de la communauté :  
<https://www.youtube.com/watch?v=o08aKGRnoBE>
  - o Les mines de la Moria :  
<https://www.youtube.com/watch?v=JANV-ZEde5A>
- Le Seigneur des Anneaux : Les Deux tours (extrait)
  - o La Charge des Rohirrim au Gouffre de Helm :  
<https://www.youtube.com/watch?v=DkOnFCdxkvs>
- Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du roi (extraits)
  - o Charge des Rohirrim aux champs du Pelennor :  
<https://www.youtube.com/watch?v=nFx9Oa3upSk>
  - o Le chant de Pippin :  
<https://www.youtube.com/watch?v=Kyf4IASOHQM>
- Le Hobbit (extraits des films) :
  - o Banquet chez les elfes : [https://www.youtube.com/watch?v=-RDTvJz2\\_\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=-RDTvJz2__s)
  - o L'arrivée des nains : [https://www.youtube.com/watch?v=\\_jzltZTlw9w](https://www.youtube.com/watch?v=_jzltZTlw9w)
  - o La poursuite des gobelins :  
<https://www.youtube.com/watch?v=VjiSt1RkjQY>
  - o La rencontre avec Gollum :  
<https://www.youtube.com/watch?v=ZOBR-jQOYhI>

Sites web consultés le 14.11.2014

# Musiques

## Univers de Lovecraft

- Metallica, *The Thing That Should Not Be* :  
<https://www.youtube.com/watch?v=bYJGt67Mwmo>
- Cradle of Filth, *Cthulhu Dawn* :  
<https://www.youtube.com/watch?v=BrVjmuFYXvw>
- Samael, *Rite of Cthulhu* :  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_9FQy1GrliQ](https://www.youtube.com/watch?v=_9FQy1GrliQ)
- Adagio, *R'yleh the Dead* :  
<https://www.youtube.com/watch?v=eGLwqhpnB7o>
- Septic Flesh, *Lovecraft's Death* :  
<https://www.youtube.com/watch?v=1ke2HBil6yk>

## The Lord of the Rings/The Hobbit

- Symphonie n°1 *Le Seigneur des Anneaux* de Johan de Meij :  
<https://www.youtube.com/watch?v=JwiFGetWk1Y>
- Tolkien Ensemble :  
<https://www.youtube.com/watch?v=s9Erdh3XFJ8>
- Howard Shore , *The Lord of the Rings* :  
<https://www.youtube.com/watch?v=prZ4RWWku7Y>
- David Arkenstone, *Music Inspired by Middle-Earth* :  
<https://www.youtube.com/watch?v=NjzLmA3ryGk>
- Howard Shore, BO des films *The Hobbit* :  
<https://www.youtube.com/watch?v=WmP92jtvXyM>

## Star Wars

- John Williams, *Star Wars Main Theme* :  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_DOZQPgeJkk](https://www.youtube.com/watch?v=_DOZQPgeJkk)
- Tatooine Music :  
<https://www.youtube.com/watch?v=QK6uFIBblpk>
- John Williams, *Episode V. L'Empire contre-attaque*, « La Marche Impériale » :  
<https://www.youtube.com/watch?v=qNLQoKF0wOA>
- Peter Bernstein, *Star Wars. Ewoks* :  
<https://www.youtube.com/watch?v=LxCNw08gkoA>
- Joel McNeely, *Les Ombres de l'Empire* :  
<https://www.youtube.com/watch?v=RcOH8ESfSsg>

Sites web : consultés le 14.11.2014.

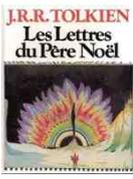
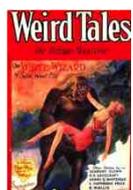
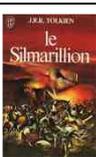
# Fiches pédagogiques

## Salle Chronologie

### PENDANT

Lors de la visite de la salle chronologie, les élèves doivent remettre en ordre les étiquettes qu'ils auront reçues à l'accueil du musée et dont on trouve la représentation ci-dessous.

### RÉPONSES :

Position	Illustration	Date	Position	Illustration	Date
1.		1920	7.		1954
2.		1928	8.		1959
3.		1929	9.		1969
4.		1936	10.		1977
5.		1938	11.		1986
6.		1945	12.		1993

## Salle Littérature

### AVANT

Lovecraft décrit avec beaucoup de précision des créatures fantastiques aux caractéristiques physiques défiant les lois de la nature. En se référant à une description de cet auteur (voir fiche « Lovecraft »), les élèves dessinent, inventent un personnage qui pourrait être un « Grand Ancien » ou un Shoggoth.

### APRÈS

Lovecraft et les auteurs ayant développé son univers ont créé un panthéon de différents dieux. En se basant sur des exemples donnés (voir fiche « Dieux »), les élèves écrivent un texte dans lequel ils inventent un dieu qui pourrait figurer au panthéon lovecraftien (caractéristiques et formes physiques, pouvoirs, champ d'action...).

## Salle Bande dessinée

### APRÈS

Les élèves rédigent un court récit de science-fiction et le mettent en images à la manière d'une bande dessinée.

## Salle Cinéma

### AVANT

Visionnage d'extraits de ces films, afin que les élèves se familiarisent avec ces récits.

### PENDANT

A l'aide du lexique mis à disposition, les élèves essaient de traduire les textes elfiques.

### RÉPONSES :

1. Ve i laurie lanta i lasse súru.
2. I Eleni sílar apa i lúmenna mi quea lenwelvo.
3. Et i Anda Eärello mina Endoreнна, ni utúlien. Sinome, ní maruvan, ar are nye hildinyar, tenn' i Ambar-metta!

### APRÈS

Visionnage de l'extrait de l'Attaque de l'Armée des Morts lors de la bataille des Champs du Pelennor (<https://www.youtube.com/watch?v=KljwNO5ofuQ>, consulté le 14.11.2014) en le comparant avec la description de cet épisode dans le roman (voir fiche « L'Attaque de l'Armée des Morts »). Les élèves doivent identifier quels sont les éventuels ajouts/suppressions dans cette scène et quels sont leurs conséquences sur le récit (amplification du côté dramatique/épique de la scène, diminution de la longueur d'une scène, modification du sens du récit, etc.).

## Salle Musique

### **AVANT**

L'enseignant fait écouter certains de ces morceaux et demande à la classe quel est le sentiment ou la sensation qu'ils suscitent chez eux (peur, angoisse, héroïsme, courage).

## Exposition temporaire

### Salle Benjamin Carré

#### **PENDANT**

A l'aide de la fiche mise à disposition (voire fiche « Benjamin Carré »), les élèves doivent retrouver à quelles œuvres de Benjamin Carré les vignettes correspondent et écrire le nom de l'œuvre sous la vignette correspondante.

#### **RÉPONSES :**

1. CAC3D
2. Perfectly Safe For Droids
3. Tannhäuser Gate
4. Father & Son
5. Clash Of The Titans
6. Dark Times
7. Knight of the Old Republic
8. The Old Republic - Lost Suns
9. MIB - R2-D2

## Salle John Howe

#### **PENDANT**

Plusieurs œuvres de John Howe représentent des créatures fantastiques comme un dragon, un Balrog (esprit du feu démoniaque), une araignée géante ou un Ent (esprit de la forêt). En s'inspirant de ces œuvres, et par groupe, les élèves dessinent une créature fantastique sur le principe du cadavre exquis (voir fiche « John Howe »).

## Salle Multimédia

### **AVANT**

La classe visionne un extrait de film (voir fiche avec extraits de films pour introduire l'exposition) et les élèves doivent imaginer la suite de l'histoire en rédigeant un court texte. Il est également envisageable de ne montrer qu'une partie de l'extrait, puis de laisser les élèves réfléchir à la suite et leur dévoiler la fin une fois qu'ils ont fini de rédiger leur texte.

## Espace Jules Verne

### **PENDANT**

Dans un grand nombre de ses livres (*De la Terre à la Lune*, *Vingt mille lieues sous les mers*, etc.), et pour permettre à ses protagonistes de découvrir le globe, Jules Verne créait des moyens de transport en extrapolant les techniques de son époque (sous-marin, fusée, avion, etc.). Imaginez, décrivez et dessinez un moyen de transport futuriste pour notre époque. Quel est son mode de déplacement ? Quelle énergie emploie-t-il ? Comment le conduit-on ?

## Salle Pulps

### **AVANT**

Organisez une activité « jeux de société » en classe, afin de sensibiliser les élèves au côté social de ces jeux. Il est possible de proposer aux élèves d'amener leurs propres jeux de société et d'organiser plusieurs petits groupes où l'élève explique à ses camarades les règles du jeu. Rendez-les attentifs aux différents éléments qui composent les jeux (liste de règles, cartes, plateau, pions).

### **APRÈS**

Tous ensemble ou par groupe, les élèves réfléchissent à la conception d'un jeu de société, se référant à l'un des univers de l'exposition. Ils s'inspirent des jeux vus au musée et des jeux auxquels ils ont joué en classe (thématique, nombre de joueurs, âge conseillé, tactique, jeu de cartes ou de plateau, etc...).

# Lovecraft

**En te référant aux descriptions de Lovecraft d'un Grand Ancien ou d'un Shoggoth ci-dessous, essaie de dessiner ou d'inventer une de ces deux créatures.**

## Description d'un Grand Ancien

L'objet a huit pieds de long en tout. Le torse en tonneau de six pieds, à cinq arêtes, fait trois pieds et demi de diamètre au centre, un pied aux extrémités. Gris foncé, élastique et d'une grande fermeté. Les ailes membraneuses de sept pieds, même couleur, trouvées repliées, sortent des sillons entre les arêtes. Armature tubulaire ou glandulaire gris clair, avec orifice au bout des ailes. Déployées, elles ont les bords en dent de scie. Autour de la région centrale, au milieu de chacune des saillies verticales en forme de douve, on trouve cinq organes gris clairs, bras ou tentacules flexibles étroitement repliés contre le torse mais qui peuvent s'étendre jusqu'à une longueur de trois pieds. [...]

Chaque tige de trois pouces de diamètre se ramifiant au bout de huit pouces en cinq petites tentacules ou vrilles effilées, ce qui donne pour chaque tige un total de vingt-cinq tentacules. Au sommet du torse, un cou court et bulbeux, gris clair, avec des sortes de branchies, porte ce qui semble être une tête jaunâtre en forme d'étoile de mer à cinq branches, couvertes de cils drus de trois pouces, des diverses couleurs du prisme. Tête épaisse et gonflée d'environ deux pieds d'une pointe à l'autre, avec des tubes flexibles jaunâtres de trois pouces sortant au bout de chaque pointe. Au sommet, une fente, juste au centre, probablement un orifice respiratoire. Au bout de chaque tube, une extension sphérique où une membrane jaunâtre se replie sur le doigt, découvrant un globe vitreux d'un rouge iridescent, un œil évidemment. Cinq tubes rougeâtres un peu plus longs partant des angles intérieurs de la tête en étoile et finissant en renflement, comme des sacs de la même couleur qui, sous la pression, s'ouvrent sur des orifices en forme de calice de deux pouces de diamètre, bordés de sortes de dents blanches et aiguës. [...]

Bras dur et musculeux de quatre pieds de long, s'amenuisant de sept pouces de diamètre à la base jusqu'à deux et demi environ à l'extrémité. A chaque pointe se rattache le petit côté d'un triangle membraneux verdâtre à cinq nervures de huit pouces de long et six de large au bout. [...]

Des bras de quatre pieds avec des palettes certainement utilisées pour une forme de locomotion, marine ou autre.

## Description d'un Shoggoth

C'étaient des êtres sans forme propre, faits d'une gelée visqueuse qui semblait une agglutination de bulles ; et chacun pouvait atteindre une moyenne de quinze pieds de diamètre quand ils prenaient une forme sphérique. Mais ils changeaient sans cesse d'aspect et de volume, projetant des appendices provisoires ou des simili-organes de la vue, de l'ouïe et de la parole [...].

## Dieux

**Voici différents types de dieux qui se retrouvent dans l'œuvre de Lovecraft. En t'inspirant de ces exemples, crée un dieu qui pourrait s'inscrire dans ce panthéon.**

<b>Nom et signification</b>	<b>Description physique</b>	<b>Pouvoirs, champ d'action et particularités</b>
<p><b>Yog-Sothoth</b></p> <p>« Le tout en un et un en tout »</p>	<p>Globes iridescents toujours fluctuants, s'interpénétrant et se brisant.</p> <p>Diamètre pouvant atteindre cent mètres.</p>	<p>Maître de l'espace-temps.</p> <p>Dieu des magiciens et des sorciers.</p> <p>Demande en échange de ses faveurs que la voie de notre planète lui soit ouverte, afin de pouvoir la piller et la ravager.</p> <p>Clé et porte vers d'autres dimensions.</p>
<p><b>Nyarlathep</b></p> <p>« Le Chaos Rampant »</p>	<p>Possède plusieurs formes :</p> <p>Homme au teint sombre connu sous le nom du Pharaon Noir.</p> <p>Enorme monstruosité aux membres griffus à laquelle un long tentacule rouge sang tient lieu de visage.</p> <p>Forme noire, ailée, avec un œil triple rouge, ne supportant aucune lumière.</p>	<p>Messager, cœur et âme des autres dieux.</p> <p>Seul dieu à posséder une véritable personnalité.</p>
<p><b>Azathoth</b></p> <p>« Le Sultan des Démons »</p>	<p>Corps informe.</p> <p>Monstrueux chaos nucléaire.</p> <p>Aveugle.</p>	<p>Maître des autres dieux.</p> <p>Existe depuis le commencement des temps.</p> <p>Vit au centre de l'univers, au-delà de l'espace-temps normal.</p> <p>Se contorsionne au son de la mélodie monotone d'une flûte entouré d'autres dieux.</p>



# Lexique Haut Elfique

## A

Ambar-metta : fin du monde : վհապեհեմապ

Anda : grande : վաճկ

Apa : sur : վր

Ar : moi : վե

Are : et : վեե

## E

Eärello : mer : եհալճ

Eleni : étoiles : Նեադ

Endorena : Terre du Milieu : սճճեհասպ

Et : depuis : ե

## H

Hildinyar : héritiers : սղաճոսպե,

## I

I : la, l' : ի

## L

Lanta : tombe : Նգամպ

Lasse : feuille : Նգպպե

Laurie : or : Նգլեդե

Lenwelvo : départ : Նեաբեհաճճ

Lúmenna : heure : Նհեասպ

## M

Maruvan : me fixerai : հգեղաճպ

Mi : de : հի

Mina : en : հիպ

## N

Ní : je : ն

Nye : mes : նեե

## Q

Quea : notre : դղեպ

## S

Sílar : brillent : սպպե

Sinome : ici : վճոճե

Súru : vent : սպլ

## T

Tenn' : jusqu'à : եեաս

## U

Utúlien : suis venu : իեղե

## V

Ve : comme : ե

## L'Attaque de l'Armée des Morts

**Regarde attentivement l'extrait de film de l'Attaque de l'Armée des Morts. Puis compare le passage filmé avec le texte ci-dessous. Peux-tu identifier quels sont les ajouts ou les suppressions effectuées ? Quelles sont les conséquences de ces modifications ?**

« Ainsi vint Aragorn fils d'Arathorn, Elessar, héritier d'Isildur, des Chemins des Morts, porté par un vent de la Mer au royaume de Gondor ; et la joie des Rohirrim éclata en un torrent de rires et de grands éclairs d'épées ; et l'allégresse et l'étonnement de la Cité se manifestèrent en fanfare de trompette et en sonnerie de cloches. Mais les armées du Mordor furent abasourdies : ce leur semblait une grande sorcellerie que leurs propres navires fussent remplis de leurs ennemis ; une peur noire les envahit, sachant que la marée du destin s'était renversée et que leur ruine était proche.

Les chevaliers de Dol Amroth se dirigèrent vers l'est, poussant l'ennemi devant eux : trolls, variags et orques qui avaient horreur de la lumière du soleil. Eomer alla vers le sud, et ceux qui fuyaient devant sa face furent pris entre le marteau et l'enclume. Car maintenant des hommes sautaient des navires sur les quais du Harlond, et ils se précipitaient en tempête vers le nord. Là venait Legolas, Gimli jouant de la hache, Halbarad portant l'étendard, Elladan et Elrohir avec l'étoile au front, et les Dunedain obstinés, Rôdeurs du Nord, menant une grande et valeureuse force de gens du Lebennin, du Lamedon et des fiefs du Sud. Mais devant tous allait Aragorn avec la Flamme de l'Ouest, Anduril, tel un nouveau feu allumé, Narsil reforgée aussi mortelle que jadis ; et sur son front était l'Etoile d'Elendil.

Et ainsi finalement Eomer et Aragorn se rencontrèrent au milieu de la bataille ; et, s'appuyant sur leurs épées, ils se regardèrent, et ils furent heureux.

« Voilà donc que nous nous retrouvons en dépit de toutes les armées de Mordor qui s'étendaient entre nous, dit Aragorn. Ne l'avais-je pas annoncé à Fort Cor ? »

« Oui, vous le dites, répondit Eomer ; mais l'espoir est souvent trompeur, et je ne savais pas alors que vous étiez un voyant. Mais doublement bénie est une aide inattendue, et jamais rencontre d'amis ne fut plus joyeuse. » Là-dessus, ils s'étreignirent les mains. « Ni plus opportune, dit Eomer. Vous arrivez juste à temps, ami. Nous avons subi de grandes pertes et beaucoup d'afflictions. »

« Vengeons-les donc avant d'en parler ! » dit Aragorn ; et ils retournèrent ensemble au combat.

Ils eurent encore à mener une dure bataille, et ce fut un long labeur ; car les Suderons étaient des hommes hardis et acharnés, et féroces dans le désespoir ; et les Orientaux étaient forts et endurcis à la guerre, et ils ne demandèrent aucun quartier. De-ci de-là, près d'une ferme ou d'une grange brûlée, sur quelques buttes ou tertres ou en terrain plat, ils s'assemblaient de nouveau, se ralliaient, et combattirent ainsi jusqu'à la fin du jour.

Et puis le soleil finit par descendre derrière le Mindolluin, emplissant le ciel d'un grand incendie, de sorte que collines et montages étaient comme teintes de sang : le feu rougeoyait dans le fleuve et l'herbe du Pelennor s'étendait, pourpre, dans le crépuscule. En cette heure, la grande bataille du champ de Gondor fut terminée ; et aucun ennemi vivant ne restait dans tout le pourtour des Rammas.

# Benjamin Carré

Ces images sont des extraits d'œuvres de Benjamin Carré. En parcourant l'exposition, retrouve le titre de ces œuvres et écris-le sous la vignette correspondante.



-----



-----



-----



-----



-----



-----



-----



-----



-----

## John Howe

Inspire-toi de ces œuvres de John Howe pour créer une créature fantastique avec tes camarades. Par groupe de trois, vous allez essayer de faire ce dessin à la manière d'un « cadavre exquis »....

1. Dessine la tête de la créature ;
2. Plie la feuille pour cacher le dessin à tes copains en laissant un bout dépasser ;
3. Ton camarade dessine le corps de la créature jusqu'à la taille à partir du pli, puis plie aussi le dessin afin de dissimuler le sien ;
4. Le troisième membre du groupe fini le dessin en dessinant les jambes et les pieds ;
5. Vous pouvez maintenant déplier la feuille et découvrir la créature que vous avez créée !

