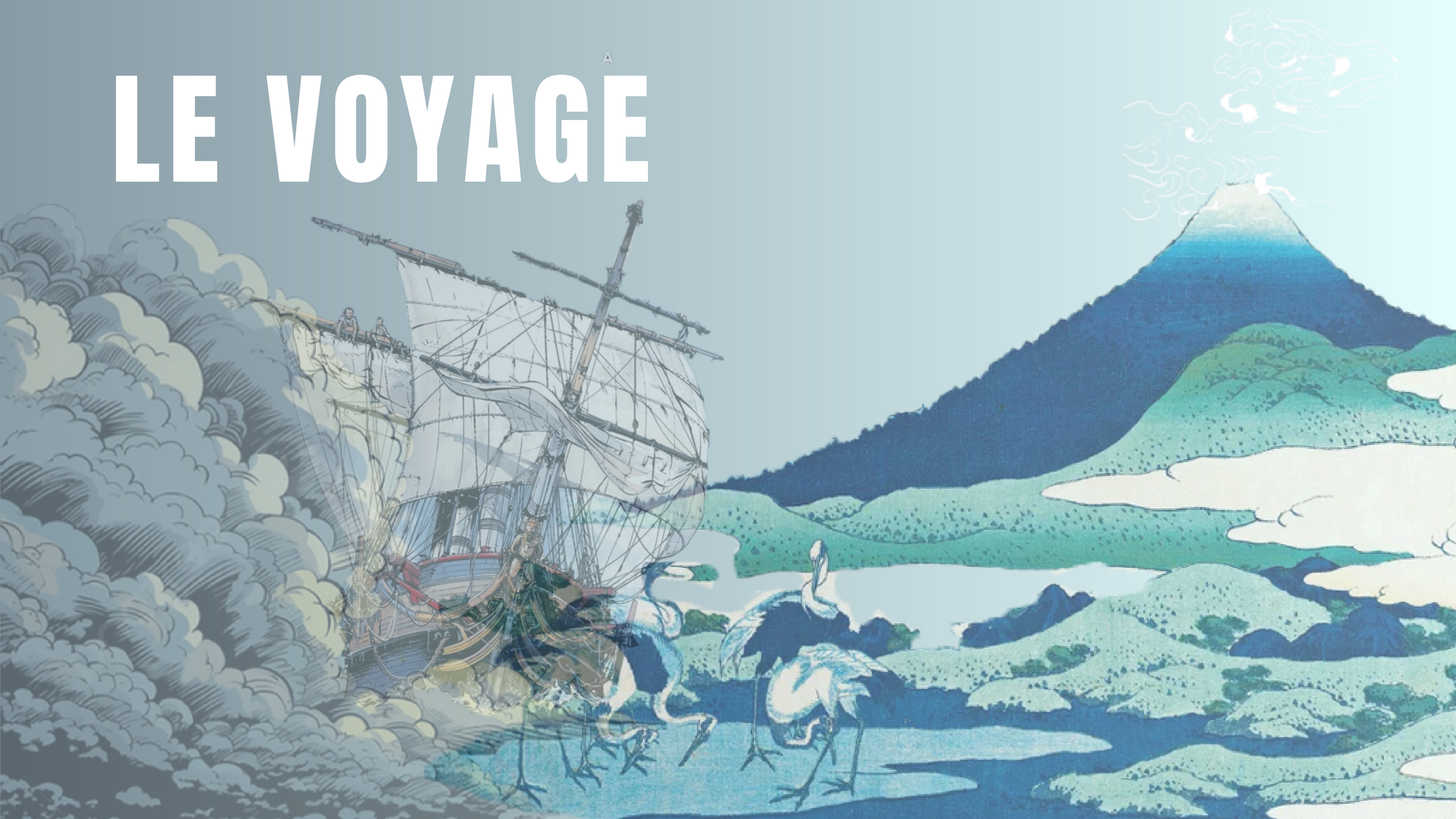


# LE VOYAGE



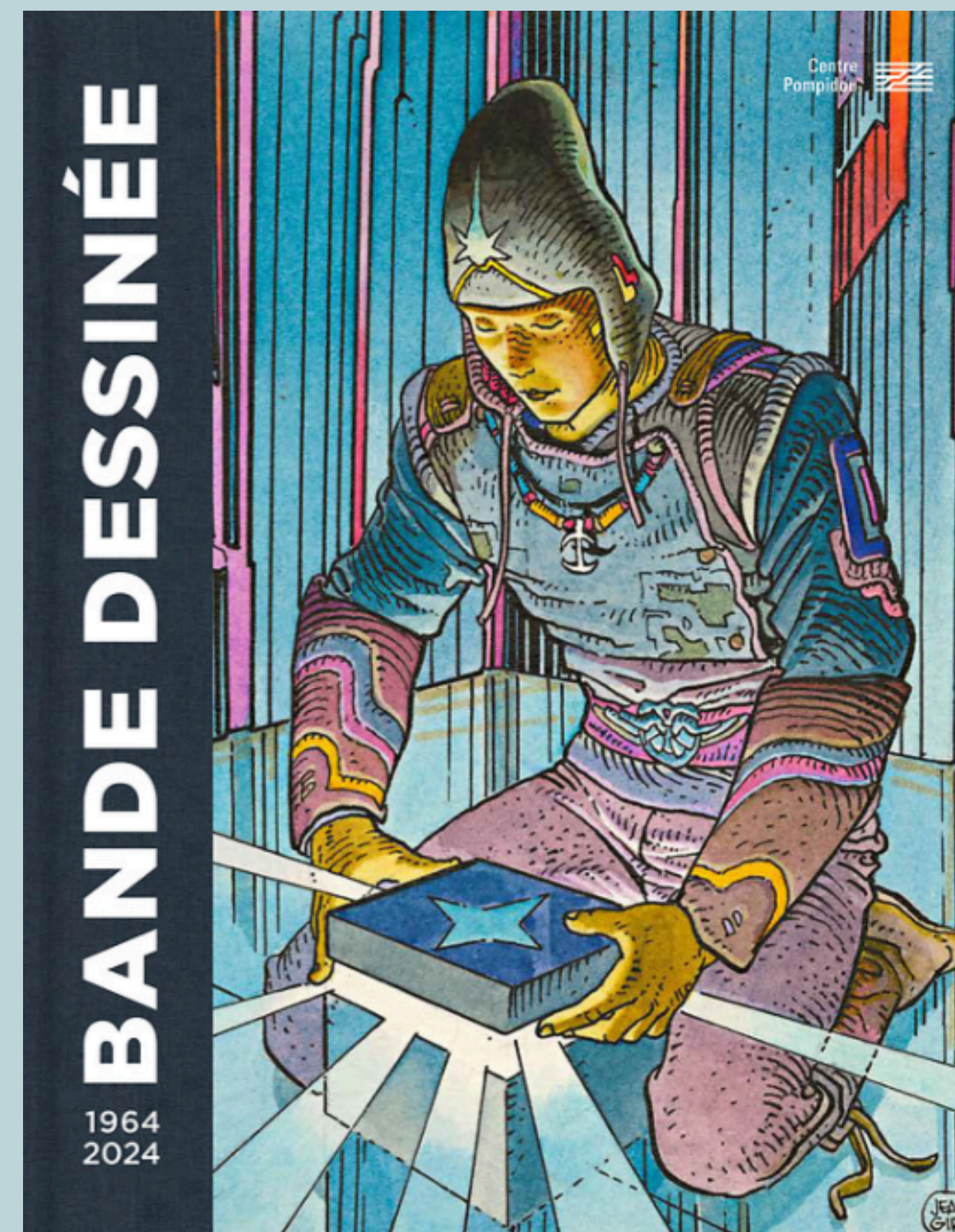
# Récits d'Ailleurs

La salle Voyage du Centre Pompidou est un espace immersif qui invite les visiteurs à explorer l'idée du déplacement, qu'il soit réel ou symbolique. Dès l'entrée, l'atmosphère se transforme : un éclairage tamisé crée une ambiance intimiste, propice à la contemplation. Des projections visuelles, des installations multimédia et des œuvres en grand format captent immédiatement l'attention. Les murs, habillés de fresques et de graphiques dynamiques, illustrent des voyages à travers des mondes réels et imaginaires. L'espace est pensé comme une progression, un chemin à parcourir à travers différentes étapes. Chaque section propose une réflexion unique sur le voyage : les explorations physiques dans des terres inconnues, les quêtes spirituelles et intérieures, ou encore des voyages philosophiques et existentiels.

Dans l'univers de Tintin, par exemple, le voyage est une aventure exaltante, marquée par des lieux exotiques et des situations imprévisibles. Hergé en fait un moyen de confronter l'inconnu, de vivre des expériences extrêmes, toujours avec une dose d'humour et un regard empreint de curiosité sur l'ailleurs.

Dans *Le Sommet des dieux*, le voyage prend une dimension plus introspective. L'ascension d'une montagne devient à la fois un défi physique et une quête intérieure. Cette progression vers le sommet, entre admiration et souffrance, symbolise la fragilité et la ténacité humaines. L'ascension de l'Everest y devient une métaphore puissante de la persévérance face à l'adversité.

Enfin, dans *La Route*, le voyage se déroule dans un monde post-apocalyptique, où chaque pas est une lutte pour préserver son humanité. Ce périple, marqué par la peur et l'espoir, explore les profondeurs de l'âme humaine. Ici, avancer devient un acte de résistance face au chaos, une affirmation poignante de la vie malgré la désolation.



# LA ROUTE



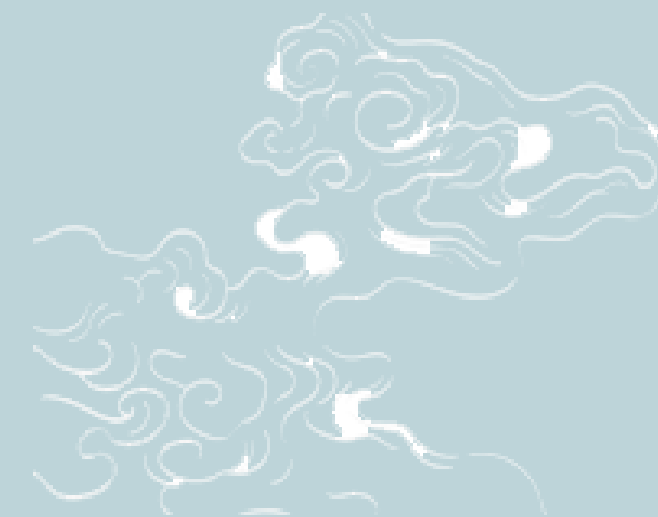
bande dessinée de Manu Larcenet, inspirée du célèbre roman éponyme de Cormac McCarthy :

- Titre complet : La Route
- Auteur : Manu Larcenet
- D'après l'œuvre de : Cormac McCarthy
- Éditeur : Dargaud

Cette adaptation graphique reprend l'histoire post-apocalyptique du roman, où un père et son fils parcourent un monde dévasté, cherchant à survivre face à des dangers omniprésents. Le style visuel de Larcenet, avec ses contrastes marqués et ses décors détaillés, souligne l'atmosphère sombre et oppressante du récit. L'illustration sur la couverture, montrant une nature détruite et deux silhouettes avançant dans un environnement désolé, capture l'essence tragique et fragile de cette quête.

## Le style graphique et artistique

Manu Larcenet dans *La Route* se caractérise par une grande maîtrise du dessin en noir et blanc, une signature qui met en valeur le côté épuré et intemporel du récit.



# LES 6 VOYAGES DE LONE SLOANE



- Titre original : Les 6 Voyages de Lone Sloane
- Auteur/Illustrateur : Philippe Druillet
- Genre : Science-fiction, space opera, bande dessinée expérimentale
- Première publication : 1972
- Éditeur d'origine : Dargaud (publication initiale dans le magazine Pilote avant compilation en album)

Lone Sloane, un explorateur spatial charismatique et solitaire, est projeté dans une autre dimension après un accident cosmique. Ce voyage marque le début de son odyssee à travers un univers vaste et mystérieux, peuplé de civilisations anciennes, de divinités cosmiques et de tyrans galactiques.

Chaque "voyage" correspond à une étape de son périple, où il est confronté à des forces surnaturelles ou politiques, oscillant entre survie, quête de pouvoir et lutte contre l'oppression.

Les récits mettent en scène des conflits où se mêlent technologie, magie, et réflexions philosophiques sur le destin, la liberté et la condition humaine.

Le style graphique de Philippe Druillet est emblématique de la bande dessinée de science-fiction, alliant une extrême richesse visuelle à une représentation monumentale de l'espace et de ses personnages. Il est reconnu pour son approche visuelle immersive, où les lignes, les ombres et les couleurs sont utilisées pour créer une atmosphère de grandeur cosmique et de décadence. Son travail se distingue par une densité de détails, notamment dans ses scènes de paysages futuristes et ses architectures imposantes, souvent d'inspiration baroque.

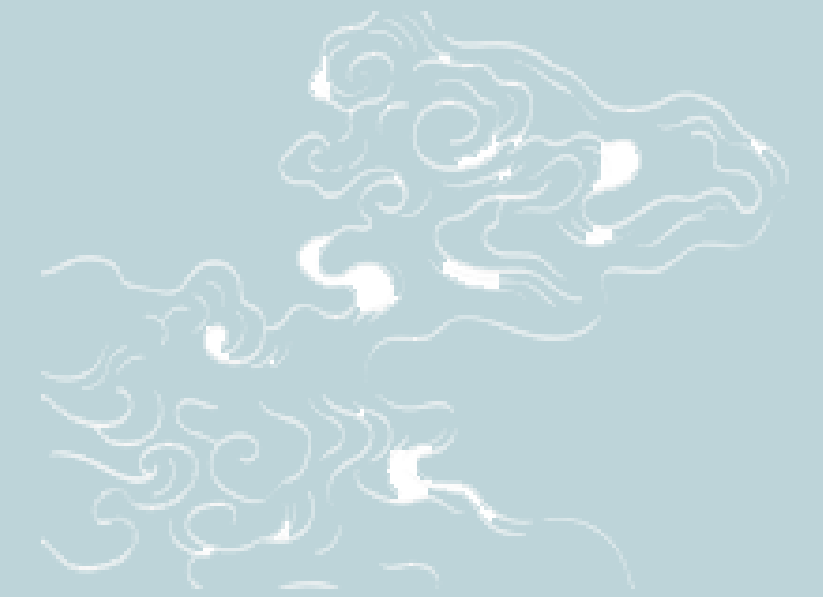
# CORTO MALTESE

Hugo Pratt, Casterman  
1967

*Série de 12 volumes*

Le style graphique de l'auteur dans "Corto Maltese" se caractérise par des lignes plutôt épurées et fluides, des compositions dynamiques ainsi qu'une utilisation subtile des ombres et des couleurs, créant une atmosphère à la fois minimaliste et poétique qui met en valeur l'aventure, les émotions humaines.

La série Corto Maltese raconte les aventures d'un marin solitaire, Corto Maltese, qui navigue à travers le monde à la fin du XIXe siècle et au début du XXe siècle, période marquée par des bouleversements à la fois historiques et sociaux. L'histoire est souvent un mélange d'événements réels et de fiction, avec des personnages historiques croisant des figures mythologiques ou fantastiques



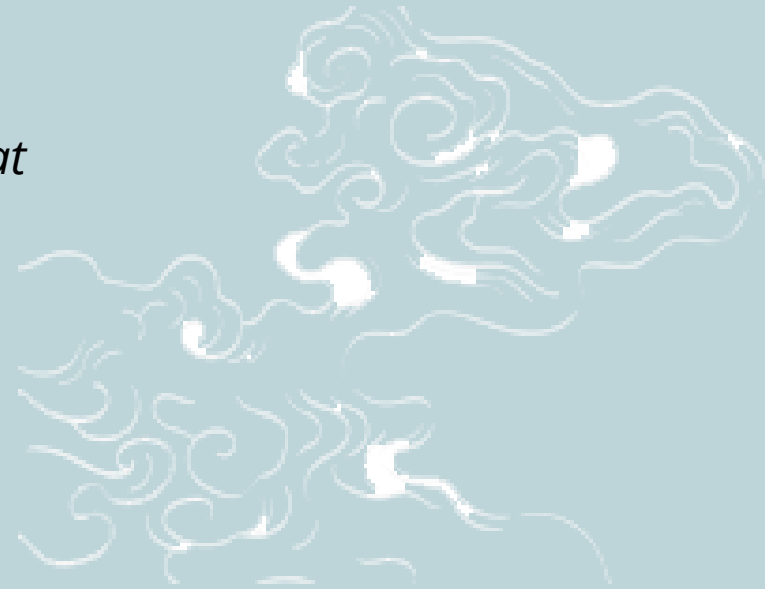
Oui, dans Corto Maltese d'Hugo Pratt, le thème du voyage joue un rôle central et a une importance considérable. L'œuvre met en avant un personnage principal, Corto Maltese, un marin solitaire et aventurier qui parcourt le monde et traverse divers pays, continents et océans. Ces voyages ne sont pas simplement un cadre pour l'histoire, mais font partie intégrante de la quête intérieure du personnage et de son exploration du monde. L'homme explore les territoires physiques, et rencontrent des personnages qui ont des visions du monde diverses. Le voyage est bien plus qu'un simple déplacement géographique, il est un moyen d'explorer le monde extérieur et intérieur, de confronter différentes cultures et idées.

# ONE PIECE

Eiichiro Oda

1997

108 mangas aux Editions Glénat



C'est l'histoire d'un jeune pirate, Monkey D. Luffy, dont le rêve est de prendre la mer pour devenir le Seigneur des pirates. Avec son équipage, il vogue sur les océans à la recherche du trésor le plus convoité de l'histoire de la piraterie, le One Piece.

*One piece* et les mangas en général se caractérisent par des personnages aux grands yeux expressifs, des lignes nettes et dynamiques, une exagération des émotions et des mouvements, ainsi qu'une utilisation marquée des ombres et des contrastes pour accentuer l'action et l'expression.

Dans *One Piece*, le voyage est un thème central qui dépasse l'aspect physique pour participer à la quête de soi et à la découverte du monde. L'histoire suit Monkey D. Luffy et son équipage dans leur périple pour trouver le légendaire trésor "One Piece" et devenir le Roi des Pirates. Le voyage, tant géographique qu'introspectif, est une métaphore de l'aventure humaine : le voyage amène à la recherche de sens, à la liberté et aux rêves. Chaque île, chaque mer qu'ils traversent représente une étape de leur croissance personnelle et des défis à surmonter. En explorant des cultures variées rencontrées au cours de leur voyage et en affrontant des adversaires redoutables, l'équipage forge des liens d'amitié profonds, en apprend sur le monde qu'ils découvrent, car le voyage est aussi un moyen de découvrir diverses choses qui se passent autour de soi.

# LA JEUNE FEMME ET LA MER

Catherine Meurisse, Dargaud, 2021

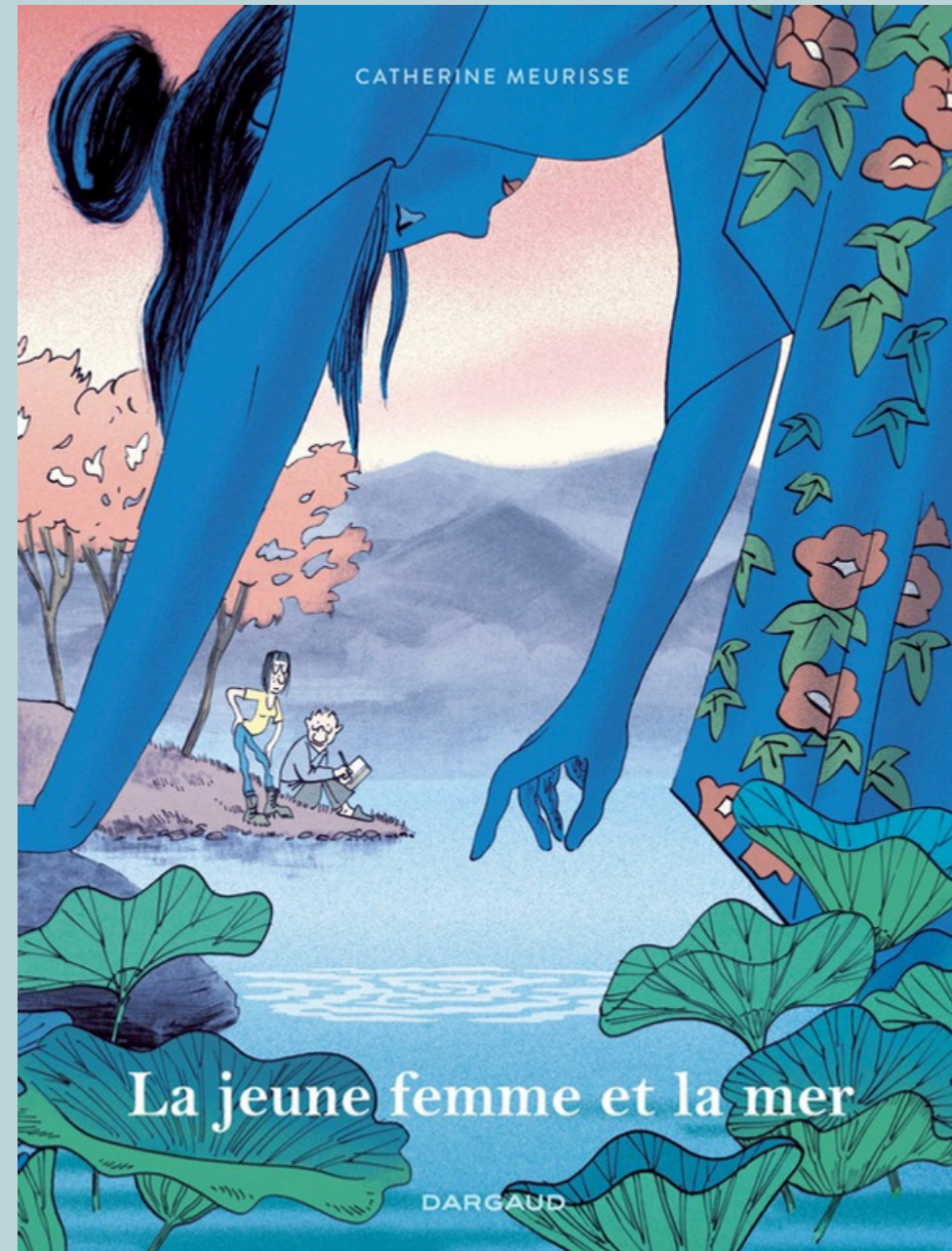
Cette œuvre se distingue par son mélange subtil entre poésie, contemplation, et une réflexion sur la nature et la place de l'humain dans celle-ci.

L'histoire suit une jeune artiste venue sur une île japonaise isolée pour travailler aux côtés d'un maître de la gravure, inspiré par la culture japonaise et la philosophie zen. Le récit aborde des thèmes comme la création artistique, la quête de soi, l'harmonie avec la nature et la tradition japonaise, tout en y intégrant un regard moderne sur l'écologie et la fragilité des écosystèmes.

Le style de Catherine Meurisse oscille entre minimalisme et expressivité. Les planches alternent entre des aquarelles délicates, aux tons pastel et lumineux, et des dessins plus épurés, proches du croquis. Ces choix artistiques traduisent parfaitement l'esthétique japonaise, qui privilégie la suggestion et la simplicité pour capturer l'essence des choses. Les paysages, en particulier ceux de la mer et des montagnes, sont rendus avec une grande sensibilité, évoquant une atmosphère de sérénité et de contemplation.

Le voyage est ici représenté à la fois de manière littérale et symbolique.

D'abord, il s'agit d'un voyage géographique, l'héroïne quitte son quotidien pour s'immerger dans l'univers fascinant de la culture japonaise, où traditions séculaires et paysages grandioses se mêlent harmonieusement.



C'est aussi un voyage intérieur. Isolée sur l'île, au contact d'un maître de la gravure, elle entame une profonde introspection. Cette retraite devient une occasion pour elle de questionner son lien avec l'art, la nature et sa propre identité.

Enfin, c'est un voyage sensoriel. À travers les dessins délicats et évocateurs, le lecteur est transporté par le souffle du vent marin, les jeux de lumière et la beauté sauvage de l'île, rendant cette aventure presque palpable.

En résumé, "La Jeune Femme et la Mer" est une œuvre qui marie harmonieusement un récit intime et une célébration de la nature. Son style graphique délicat et poétique renforce son invitation au voyage, à la fois extérieur et intérieur.

# TINTIN AU TIBET

Hergé, Casterman, 1960

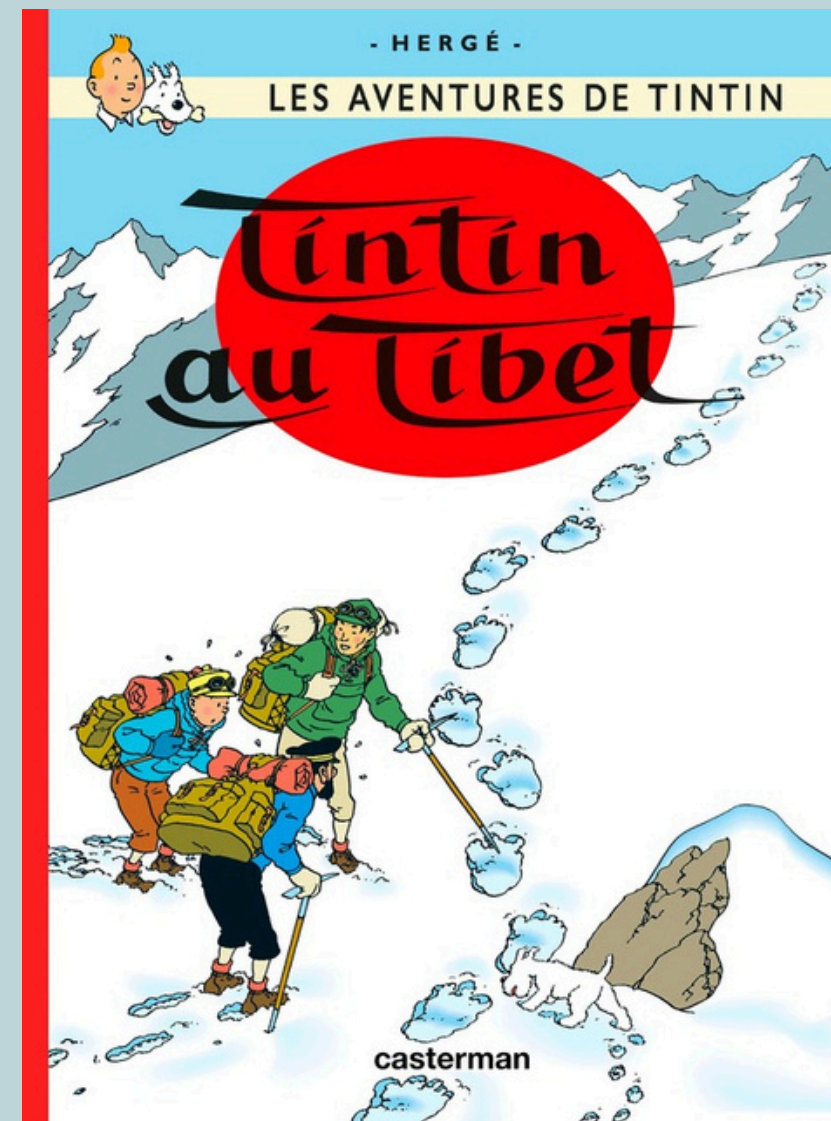
C'est le 20<sup>e</sup> album des Aventures de Tintin, et il est souvent considéré comme l'un des chefs-d'œuvre de l'auteur. Contrairement à d'autres albums de la série, cette aventure est marquée par l'absence d'antagoniste principal ou de quête de trésor : c'est une histoire centrée sur l'amitié et la quête personnelle.

L'histoire commence avec Tintin qui, lors de vacances dans les Alpes, apprend qu'un de ses amis, le jeune Tchang, a été victime d'un accident d'avion dans l'Himalaya. Convaincu que Tchang est encore vivant malgré tout, Tintin, accompagné du fidèle Milou et du capitaine Haddock, part dans les montagnes du Tibet pour le retrouver. Cette quête les conduit à affronter les dures conditions climatiques des sommets, à rencontrer des moines bouddhistes et même à croiser la légende du Yéti.

Le style graphique d'Hergé dans *Tintin au Tibet* s'inscrit pleinement dans la tradition de la ligne claire, qu'il a popularisée. Les traits sont précis et nets, permettant une lecture claire et fluide. Chaque case est construite avec un soin méticuleux pour l'équilibre entre les personnages et les décors. Les paysages de montagne sont remarquablement détaillés, notamment dans les scènes où l'immensité des Himalayas est représentée.

Hergé a utilisé des tons froids pour retranscrire la blancheur des neiges éternelles et les atmosphères glaciales. Les décors sont à la fois réalistes et épurés, ce qui accentue la solitude des personnages dans cet environnement hostile. De plus, Hergé emploie des cadrages variés pour renforcer la dramaturgie : des plans larges pour montrer l'immensité des montagnes ou des plans serrés pour souligner l'intensité émotionnelle.

*Tintin au Tibet* est une véritable ode au voyage et à l'exploration, qu'il aborde sous plusieurs dimensions. L'histoire transporte le lecteur au cœur de l'Himalaya, un lieu à la fois lointain et fascinant, où chaque étape est une invitation à découvrir des cultures différentes, notamment à travers les rencontres avec les moines bouddhistes et leurs traditions.

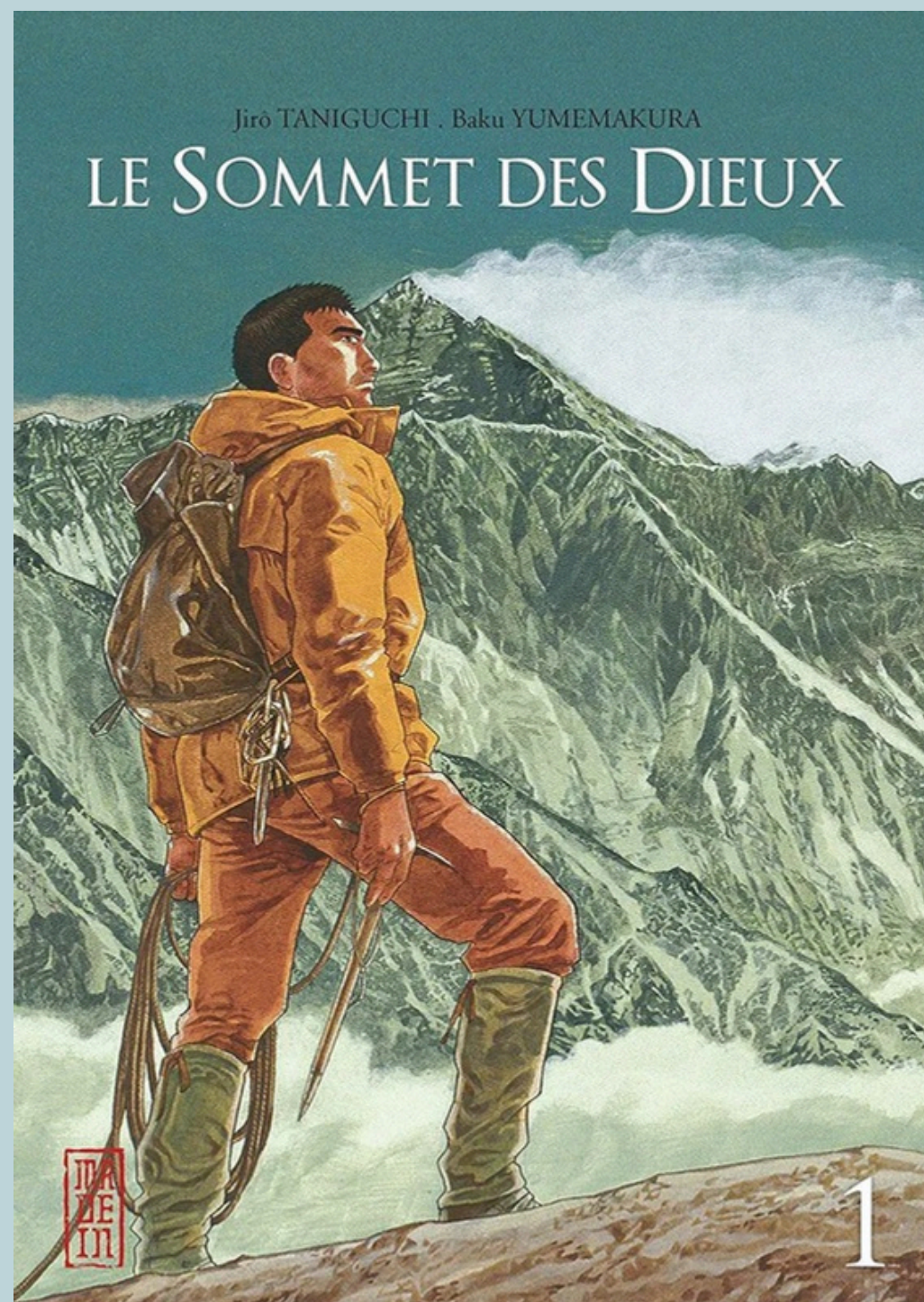


Ce voyage n'est pas qu'une simple traversée géographique, mais aussi une confrontation avec une nature puissante et implacable. La neige, les avalanches et l'isolement soulignent l'intensité des épreuves physiques, tout en reflétant la profondeur d'une quête intérieure. Enfin, cette aventure prend une dimension profondément personnelle : Tintin, porté par son amitié pour Tchang, dépasse ses limites et incarne l'espoir et la persévérance, des valeurs qui résonnent bien au-delà des frontières.

En résumé, *Tintin au Tibet* illustre parfaitement le voyage à travers la beauté des paysages, l'aventure humaine, et la confrontation avec l'inconnu, tout en portant un message universel sur l'amitié et la persévérance.

# LE SOMMET DES DIEUX

Jirô Taniguchi  
2004



La série est prépubliée dans le **Business Jump** (magazine de mangas seinen) entre 2000 et 2003 avant d'être rassemblée en cinq Tankōbon (recueil de chapitres de manga) par Shūeisha (maison d'édition japonaise). La version française est éditée par **Kana** entre mars 2004 et mai 2005.

Quand les hommes font face à la nature, c'est d'abord eux qu'ils affrontent. Qui mieux que Jirô Taniguchi pourrait nous le faire comprendre? À travers le regard et les souvenirs du héros-photographe Fukamachi Makoto, le lecteur pénètre dans un monde à part où cohabitent la dure loi de la montagne et la folle passion des hommes. L'histoire du "Sommet des Dieux" est adaptée d'un roman très célèbre au Japon, écrit par Yumemakura Baku. Entre poésie, action et suspense, ce manga nous emmène très loin au cœur de l'Himalaya.

Fukamachi Makoto, un photographe de montagne, découvre par hasard un vieil appareil photo dans une boutique à Katmandou. Il s'agit peut-être du Kodak Vest Pocket de George Mallory, célèbre alpiniste disparu en 1924 sur l'Everest. Si cet appareil contient des photos, elles pourraient révéler si Mallory a été le premier homme à atteindre le sommet de l'Everest.

Commence alors une enquête quasi policière qui le lance sur les traces d'un grimpeur mythique, Habu Jōji. Il va l'accompagner dans sa quête d'absolu, en tentant de répondre à la question : d'où vient ce besoin d'escalader les montagnes, de gravir l'Everest ?

**Le Sommet des dieux** a reçu en 2001 le prix de la meilleure œuvre dans la catégorie manga lors de la 5e édition du Japan Media Arts Festival et le Prix du dessin lors du Festival d'Angoulême 2005.

-série de 5 volumes-



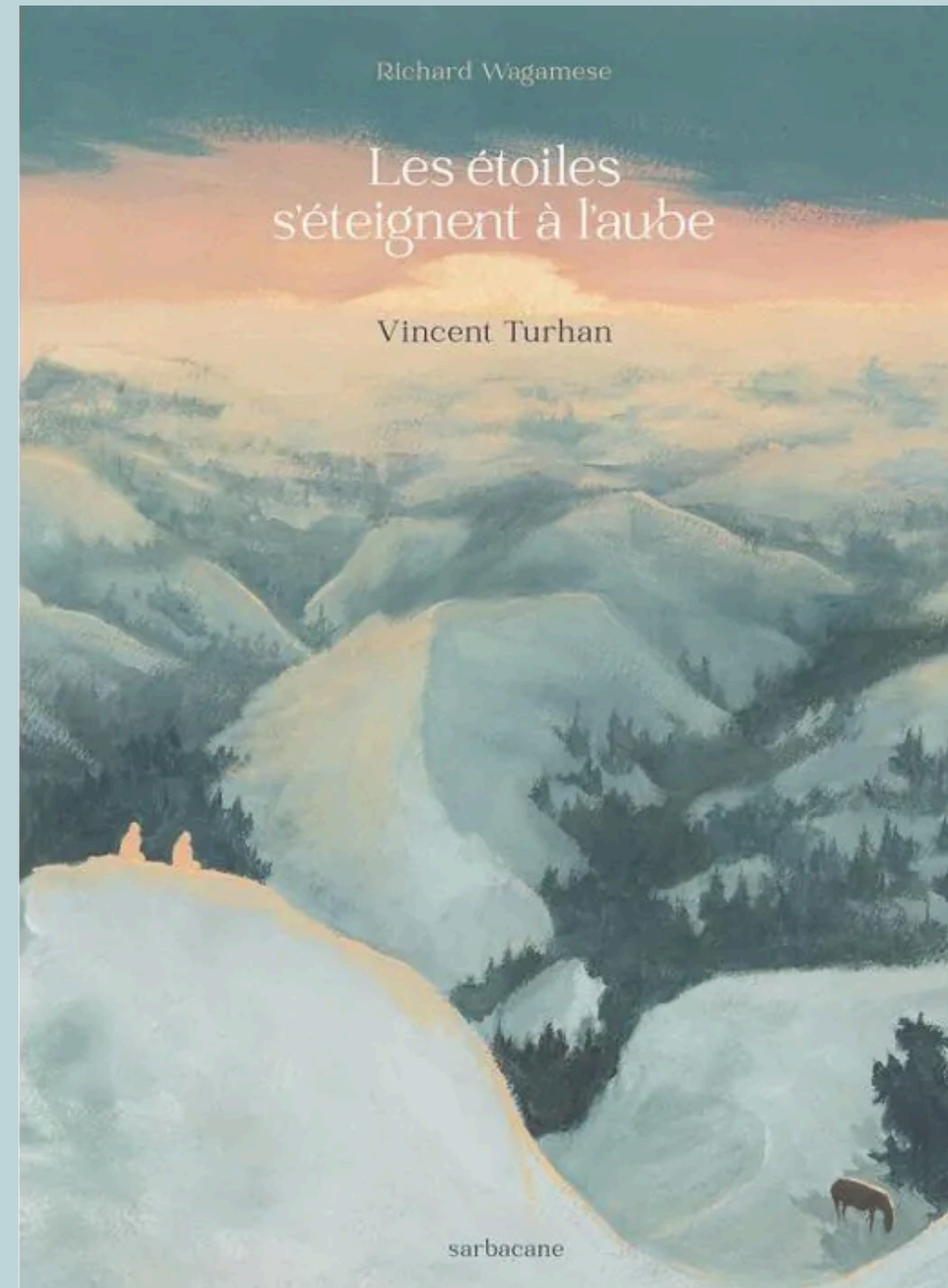


# LES ÉTOILES S'ÉTEIGNENT À L'AUBE

Richard Wagamese (auteur)

Vincent Turhan (dessinateur)

2022



- Prix Sud / Lycéens et apprentis de la région PACA – Sélection 2023
- Prix des lycéens / Région Bourgogne-Franche-Comté– Sélection 2022-2023
- Prix L'échappée littéraire des Lycéens / Région Bourgogne-Franche-Comté – Sélection 2022-2023
- Prix BD Adulte / Médiathèque de Pornichet – Sélection 2023

À l'origine, *Les étoiles s'éteignent à l'aube* est un roman de Richard Wagamese, un auteur canadien d'origine ojibwé décédé en 2017. Vincent Turhan l'adapte ici en une one-shot de bande dessinée, en accordant toute la dimension contemplative et les valeurs de transmission que réclame l'œuvre.

C'est l'histoire d'un dernier voyage qu'effectue un fils orphelin de 16 ans après avoir reçu un appel de son père, condamné à très court terme. Le cœur du propos réside dans les révélations, l'évocation des infinis regrets et la transmission qu'offre cet incurable alcoolique à son fils. Cela s'effectue majoritairement dans la lumière rasante d'automne et les somptueux paysages de la Colombie britannique, la province la plus au Sud-Ouest du Canada. Franklin Starlight apprend à faire connaissance avec ce père néfaste et apprend à lui pardonner, malgré la teneur des révélations qu'il lui fait. Au gré de celles-ci, les flashbacks s'alternent logiquement avec le présent et complètent le tête-à-tête de séquences familiales du passé.

Le dessin de Turhan se conforme à cette histoire sublime, avec toute la sobriété nécessaire. Son style d'apparence crayonné, à la craie et aux crayons gras, alterne les séquences panoramiques muettes et les moments de palabres révélateurs, centrés sur les personnages. C'est triste à se damner, mais d'une grandeur d'âme et d'un humanisme éblouissants.

La bande dessinée *Les étoiles s'éteignent à l'aube* est éditée par les éditions Sarbacane.

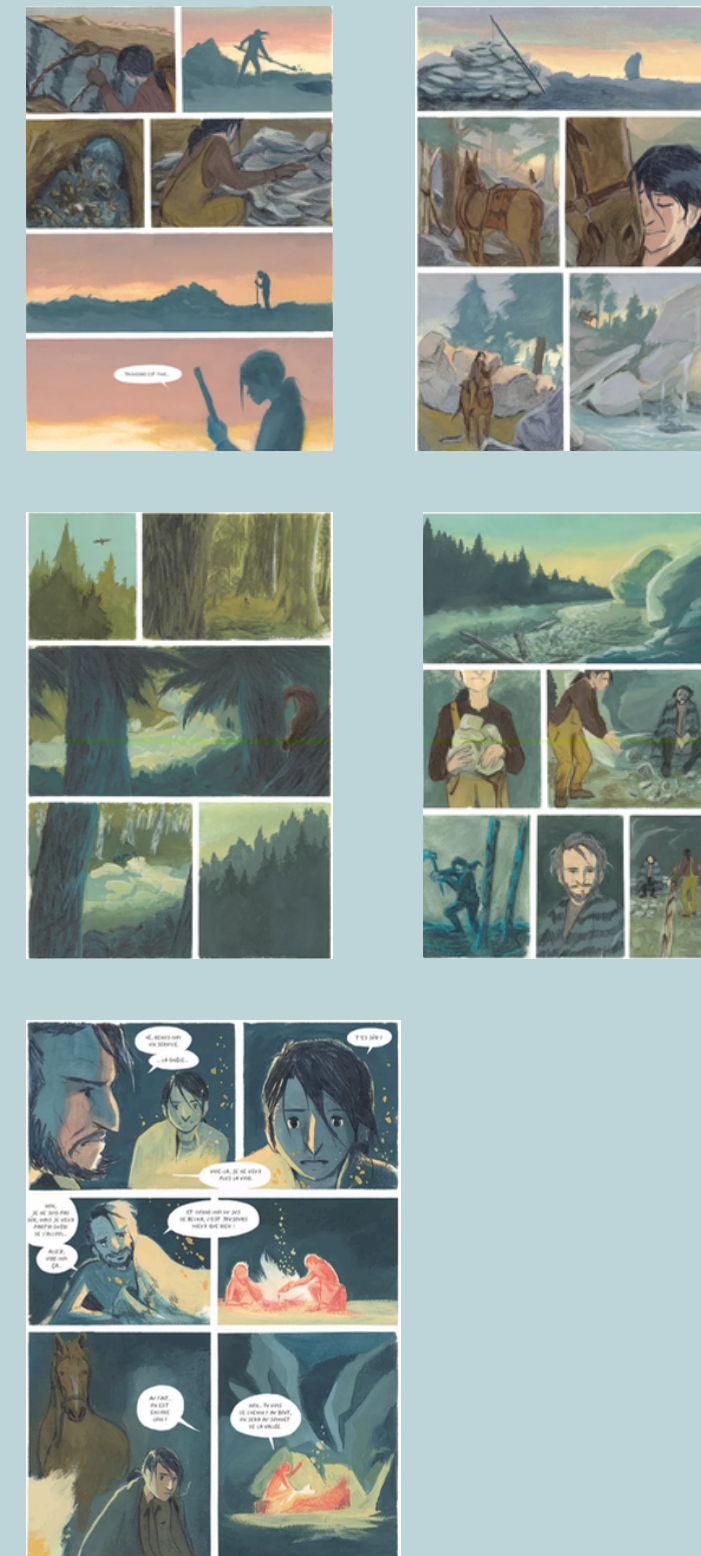


Le style graphique de **Les étoiles s'éteignent à l'aube** est une ode à la simplicité et à la subtilité. À travers des lignes épurées et des compositions élégantes, l'illustrateur parvient à capturer la puissance émotionnelle de l'histoire sans en rajouter. Le dessin est d'une grande finesse, jouant avec des ombres et des lumières qui rythment chaque scène, créant ainsi une atmosphère à la fois intime et poignante. Les couleurs, souvent dans des teintes douces de gris et de pastels, enveloppent les personnages et les événements d'une tendresse froide, renforçant le contraste entre les souvenirs d'avant-guerre et la réalité brutale du conflit.

L'utilisation du minimalisme visuel est frappante : les décors sont souvent réduits à l'essentiel, les paysages dévastés de la guerre se fondant presque dans l'absence. Pourtant, c'est dans les détails les plus subtils, comme un regard échangé ou une main tendue, que l'on trouve toute la richesse émotionnelle du récit. Le travail sur les visages des personnages, par de légers changements d'expressions, permet de saisir leurs tourments, leurs espoirs et leurs désillusions, offrant une plongée intérieure à la fois douce et déchirante.

Les mises en page sont fluides et organiques, laissant les cases se fondre ou se superposer, reflétant l'harmonie fragile du récit. Par moments, les frontières entre les cases disparaissent, ce qui évoque l'idée d'un espace temps qui s'étire, comme si l'on flottait dans les pensées des personnages. Cela donne au lecteur l'impression d'être absorbé par l'histoire, partagé entre la douceur de certains instants et la brutalité de l'autre.

Enfin, la guerre n'est jamais montrée dans une perspective héroïque ou spectaculaire. Au contraire, elle est représentée par ses conséquences sur l'âme et le corps, dans des scènes de ruines silencieuses, de paysages dévastés et d'ombres inquiétantes. C'est une guerre invisible, ressentie à travers les gestes et les émotions, plus que dans son apparente violence. Le style graphique accompagne ainsi l'histoire avec une profondeur émotionnelle saisissante, où la beauté de l'art se conjugue avec la dureté de la réalité, offrant une expérience visuelle et émotionnelle.

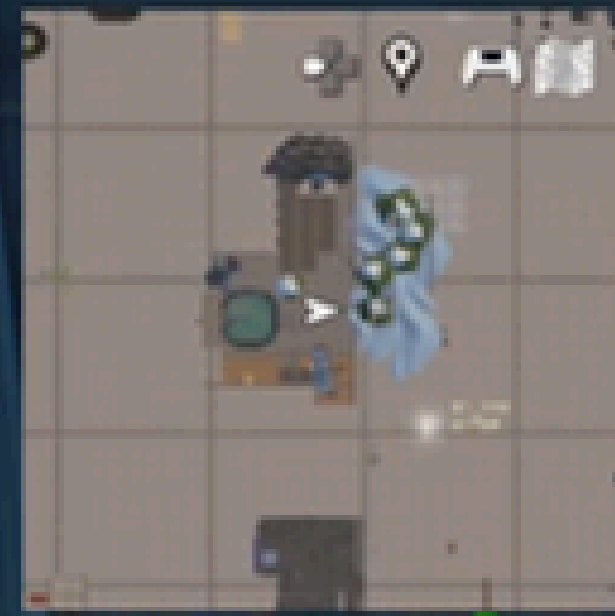


# Voyage et portée politique



Page 26  
1,90 KB/s  
20 Packets/s  
0 % Packet Loss

1,12 KB/s  
30 Packets/s  
0 % Packet Loss



0:00 1 0 3:23



0  
75



Page 26  
1.90 KB/s  
20 Packets/s  
0 % Packet Loss

1.12 KB/s  
30 Packets/s  
0 % Packet Loss

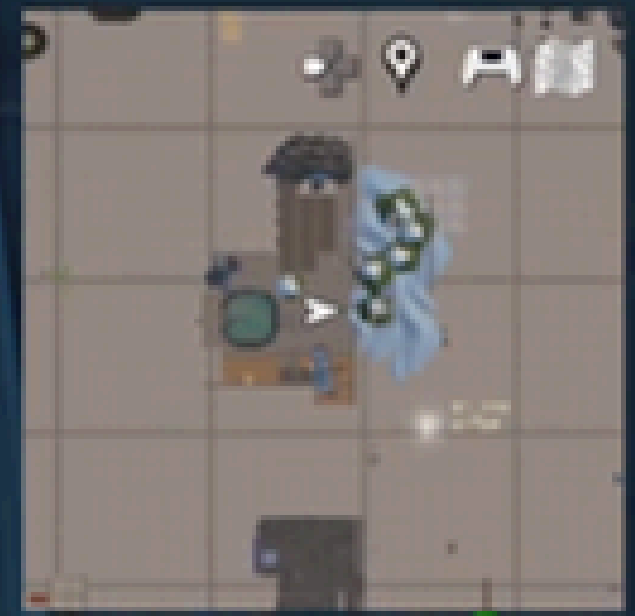
# Voyage et portée politique



He famille grubvrv fhthht s cbcsuyivs ecel  
ejelejaujourduht li dont zyegeb  
aujourdut li dont zyegeb  
dtduhhfkjngbbgrnsib rrrj e e h gbg g  
srjin

He famille grubvrv fhthht s cbcsuyivs ecel  
ejelejaujourduht li dont zyegeb  
aujourdut li dont zyegeb  
dtduhhfkjngbbgrnsib rrrj e e h gbg g  
srjin

He famille grubvrv fhthht s cbcsuyivs ecel  
ejelejaujourduht li dont zyegeb  
aujourdut li dont zyegeb  
dtduhhfkjngbbgrnsib rrrj e e h gbg g  
srjin



0:00 1 0 3:23



75





1.000 0000  
20 Packets  
0 % Packets Lost

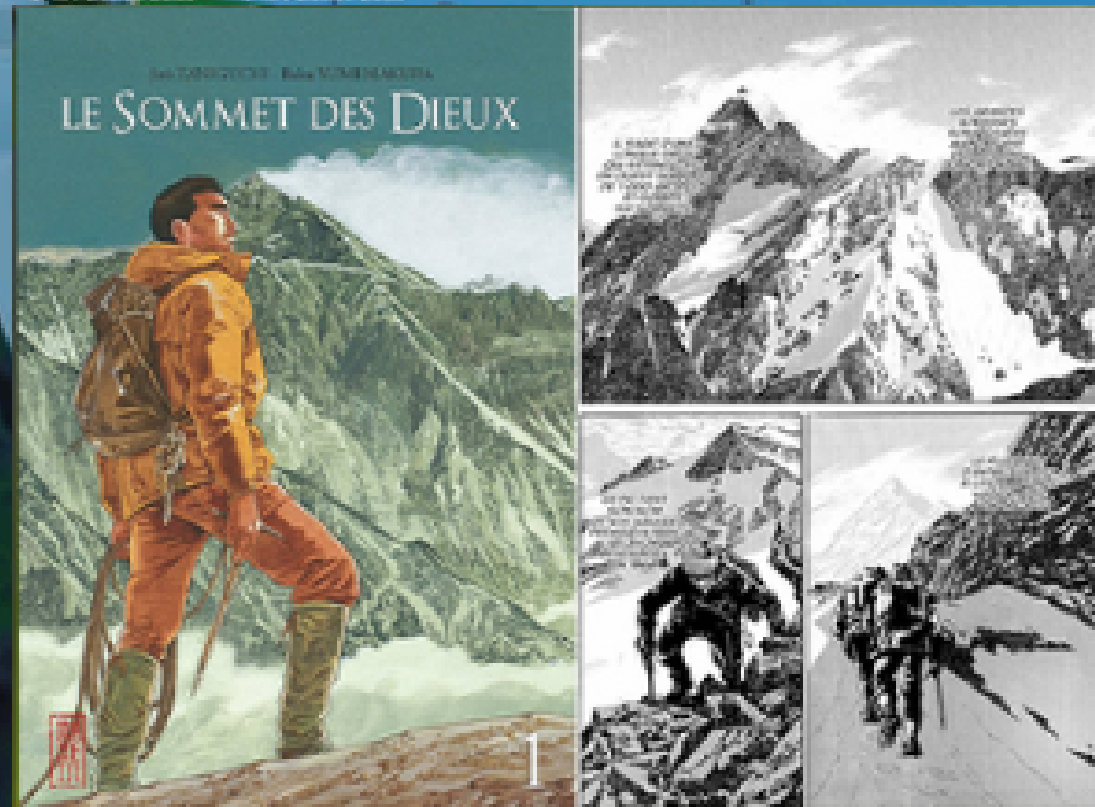
0.00 0000  
20 Packets  
0 % Packets Lost



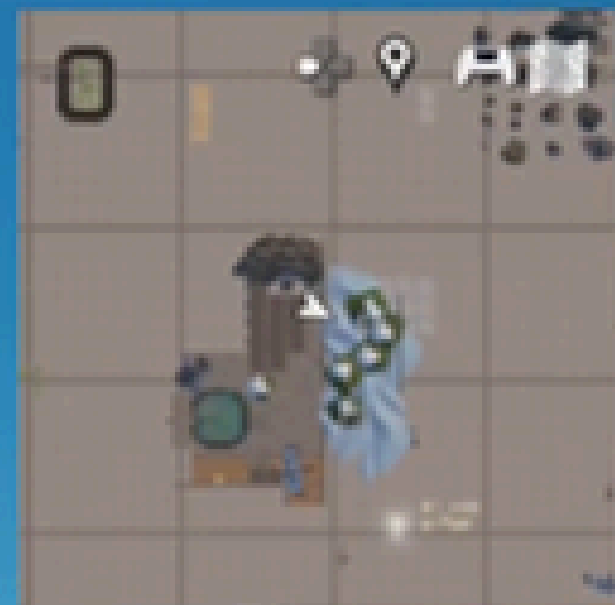
0:00 1 0 3:55

75





## Voyage et quête personnelle



0:00 1 0 3:09

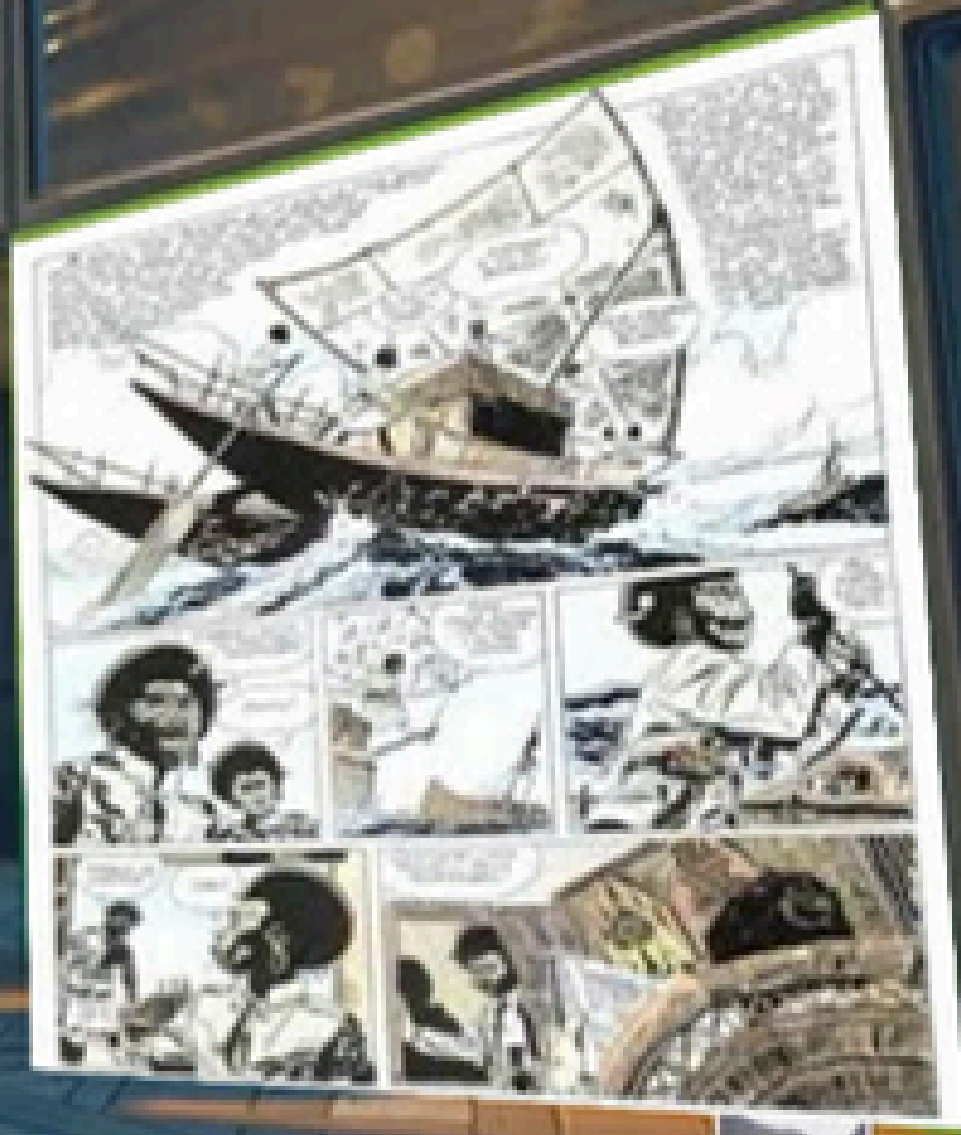
0  
75



Page 8  
1,000 XP  
0% Packaged Loss  
4,000 XP  
0% Packaged Loss  
0% Packaged Loss



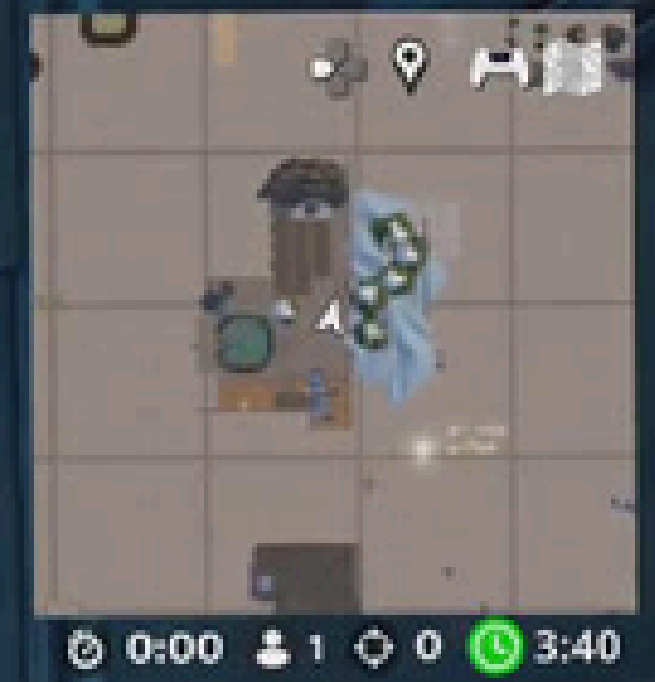
0:00 1 0 4:25



0  
75



Ping: 10  
1.00 KB/s  
20 Packets/s  
0% Packet Loss  
4.00 KB/s  
50 Packets/s  
0% Packet Loss



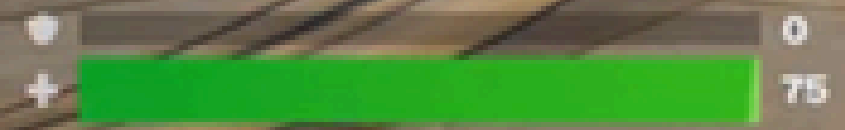
0  
75



1.88 KB/s  
29 Packets/s  
0 % Packet Loss

1.87 KB/s  
29 Packets/s  
0 % Packet Loss

0:00 1 0 4:20

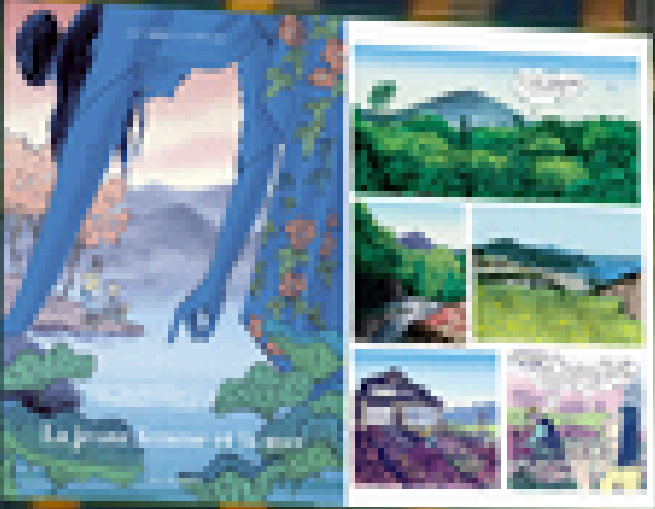






Page 20  
LTY 48%  
27 Packets/s  
0 % Packet Loss

0:00 1 0 4:01



0  
75



# fin de l'exposition



