

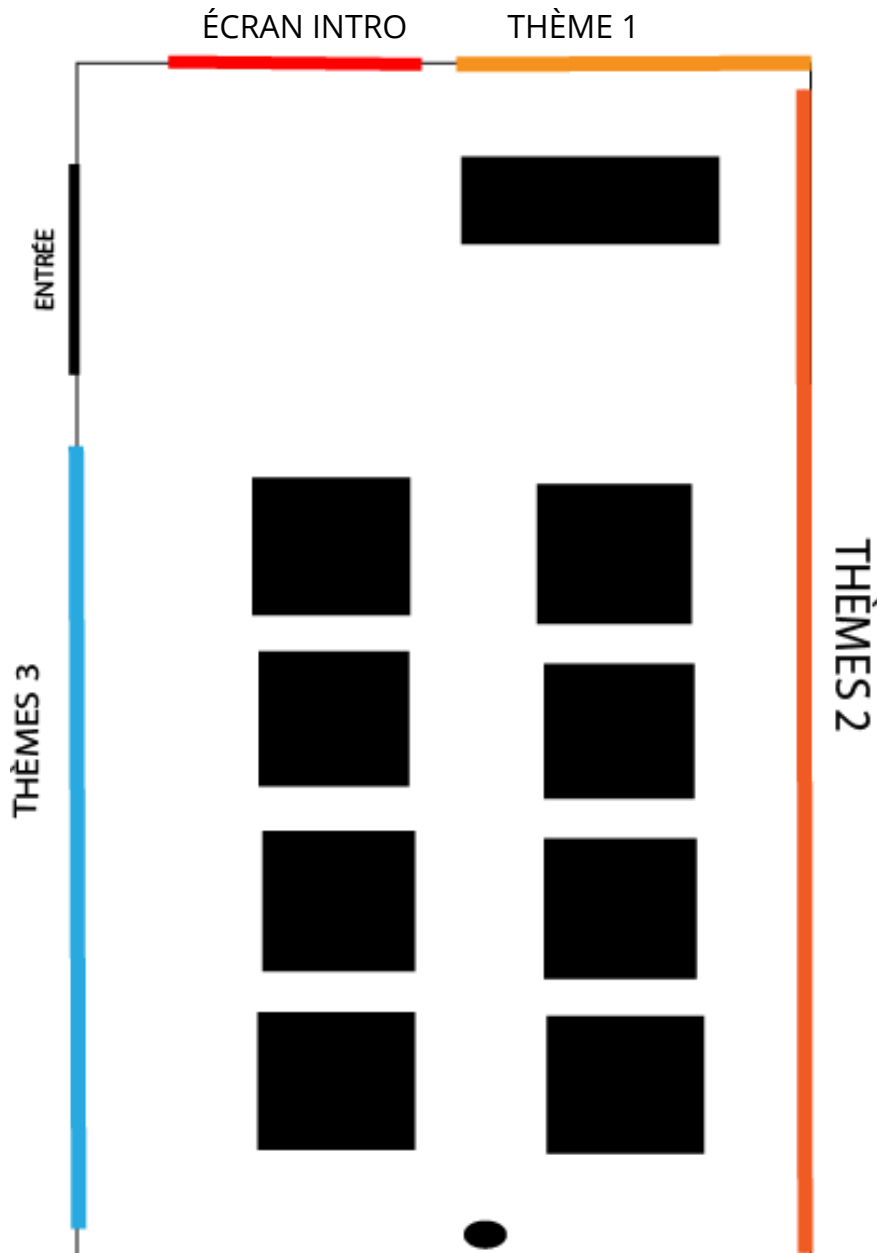
Sacha
Manon
Thibaut
Rémi

Salle d'exposition

Space opera

Cette salle d'exposition explore l'essor de la représentation de l'espace et de l'exploration spatiale dans l'univers de la bande dessinée, un genre qui a évolué au fil des décennies pour offrir une vision unique de l'infini cosmique. Dès les premières œuvres, l'espace et ses mystères ont fasciné les artistes, permettant d'imaginer des mondes lointains et des civilisations extraterrestres. Des séries comme Buck Rogers (1929), qui popularisa l'idée de voyages interplanétaires, ou Flash Gordon (1934), avec ses aventures spatiales, ont joué un rôle majeur dans la construction du genre. Au fil des années, ce thème s'est développé avec de nouvelles œuvres explorant l'infinité créative que la science-fiction permet. L'influence des avancées scientifiques, des missions spatiales réelles des années 60 et des théories astrophysiques a permis aux auteurs de représenter l'espace avec réalisme tout en préservant l'imaginaire propre à ce genre. Cette exposition présente les moments clés de cette évolution, des premiers dessins de vaisseaux spatiaux et de figures héroïques aux visions modernes des enjeux galactiques, avec l'exploration du cosmos et des planètes fictives.

Plan de la salle



l'intérieure de la salle d'exposition rapelle celle d'un vaisseau spatiale. nottament avec le mur entier dedié a une projection de l'espace.

l'exposition enrichi la culture sur ce sous genre de la science fiction et propose une immersion visuel en lien avec ce dernier

Le texte d'introduction (première page) est projeté sur le mur et défile a la façon du générique de stars wars.

chacun des murs est dedié dans l'ordre a un des 3 themes regroupant différentes bd et planche en lien avec ce dernier.

les textes de ce documents et d'autres information et visuels seront présenté sur des bornes tactiles misent a disposition devant chaque planches

Theme 1: la figure héroïque

(Goldorack, Albator, Flash Gordon)

Dans les bandes dessinées sur l'espace et la science fiction, nous retrouvons souvent des histoires avec beaucoup d'aventures et d'actions. Le personnage principal va donc faire des actes héroïques pour sauver des populations face à des menaces venues souvent d'autres planètes. (affrontement du bien contre le mal).

Flash Gordon, est l'un des plus connus et premiers comics (7 janvier 1934) qui met en scène un héros qui se bat sur une planète étrangère contre l'invasion d'extra-terrestre. Ecrit par Alex Raymond et édité par Marvel Comics et DC Comics



theme 1

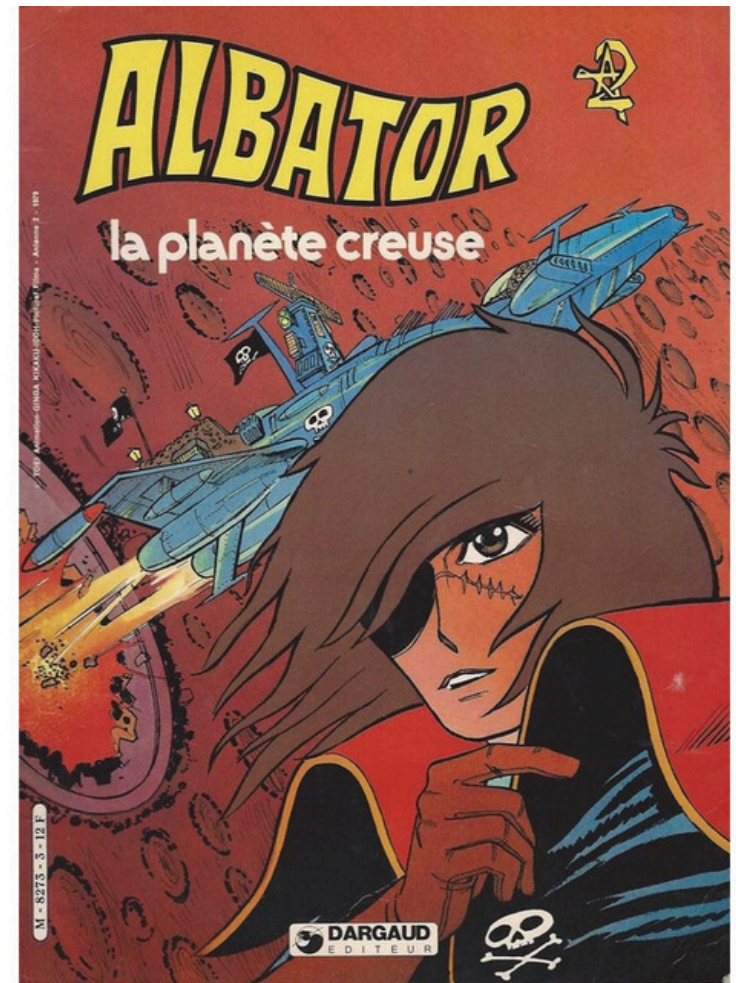
Goldorak, (en japonais Grendizer, le robot OVNI) est au départ un manga shonen écrit par Go Nagai et sorti en octobre 1975 et est sorti en animé en France en 1978, depuis il a eu beaucoup d'adaption et de remake que ce soit en bande dessinée comme en 2021 ou en animé en 2024 avec la série Goldorak U.



Dans Goldorak, la figure héroïque se manifeste à travers Actarus, qui lutte pour protéger la Terre contre les forces extraterrestres. En tant que pilote du robot géant Goldorak, il incarne le sacrifice et la responsabilité, devant souvent affronter des dangers pour sauver l'humanité. Son caractère noble, son courage face à l'adversité et son engagement envers la justice font de lui un héros symbolique.

ALBATOR

Albator (en japonais Captain Harlock) est au départ un manga de science-fiction écrit par Leiji Matsumoto et publié en 1977. La série animée a été diffusée pour la première fois en France en 1980 sous le nom Albator, le corsaire de l'espace. Depuis, l'univers d'Albator a connu de nombreuses adaptations et déclinaisons, que ce soit en bandes dessinées, en films d'animation comme Albator, Corsaire de l'Espace en 2013, ou à travers des spin-offs explorant son équipage et son univers.



La série Albator illustre ainsi figure héroïque à travers son personnage principal,, qui incarne des valeurs de courage, de liberté et de sacrifice. Motivé par un sens profond de la justice et de la défense des opprimés. Sa lutte contre des forces tyranniques, sa solitude et ses choix difficiles renforcent son caractère héroïque. En ce sens, Albator dépasse le rôle de simple aventurier pour devenir un symbole de résistance.

Thème 2: guerre et enjeux géopolitiques

Plus complexe que le précédent ; le thème de la guerre spatiale et des enjeux géopolitiques a traversé l'histoire de la bande dessinée de science fiction. Dans des univers fictifs ou des armées s'affrontent, ces récits examinent les dynamiques de pouvoirs et les conflits idéologiques et militaires. De nombreuses œuvres illustrent comment la bande dessinée a exploré ces questions géopolitiques tout en plongeant le lecteur dans l'intrigue. Par leur richesse narrative et leur vision du futur, ces BD offrent une réflexion sur les conséquences de la guerre tout en alimentant l'imaginaire autour de l'espace.

Universal War One en est un exemple remarquable. Bande dessinée de science-fiction de Denis Bajram publiée en 1998. Cette série plonge dans un futur où l'humanité après avoir colonisé l'espace est confrontée à une guerre interstellaire de grande ampleur. Cette guerre spatiale aborde des thèmes comme la stratégie, la technologie avancée et les conflits de puissance. Cet ensemble est illustré par cette planche présentant une scène de guerre représentant ainsi ce second thème.

Universal War One (UW1)

Denis Bajram

Soleil production

(1998-2006)



Thème 2

Un exemple de ce principe est la geste des princes démons , tiré du cycle de science fiction de jack vance en cinq tome (de 1964 a 1981) . La version en bande dessinée sortie en 2020 conserve l'essence du récit épique tout en exploitant le potentiel visuel des batailles interstellaires (second thème : affrontement de grande puissance au nom de la vengeance) . L'oeuvre bénéficie de l'intensité des illustrations qui renforcent l'impact des scènes dans des planches très détaillé et rendent le monde plus vivant

Du romans a la bande dessiné

L'adaptation de romans de science-fiction en bande dessinée permet de transposer des univers littéraires riches et complexes dans un format visuel captivant. Ce processus offre plusieurs avantages : il permet d'enrichir l'oeuvre originale par des illustration dynamique propre à la bande dessinée , rendant l'univers plus captivant et accessible tout en facilitant la visualition . Les adaptations incluent des changement pour s'adapter au format graphique de la bd mais aussi un travail de réinterprétation visuelle des personnages, des décors et des scènes d'actions.

**la geste des
prince démons
2020**

Ecriture :jean david
morvan
Glenat
illustration :Paolo Traisci

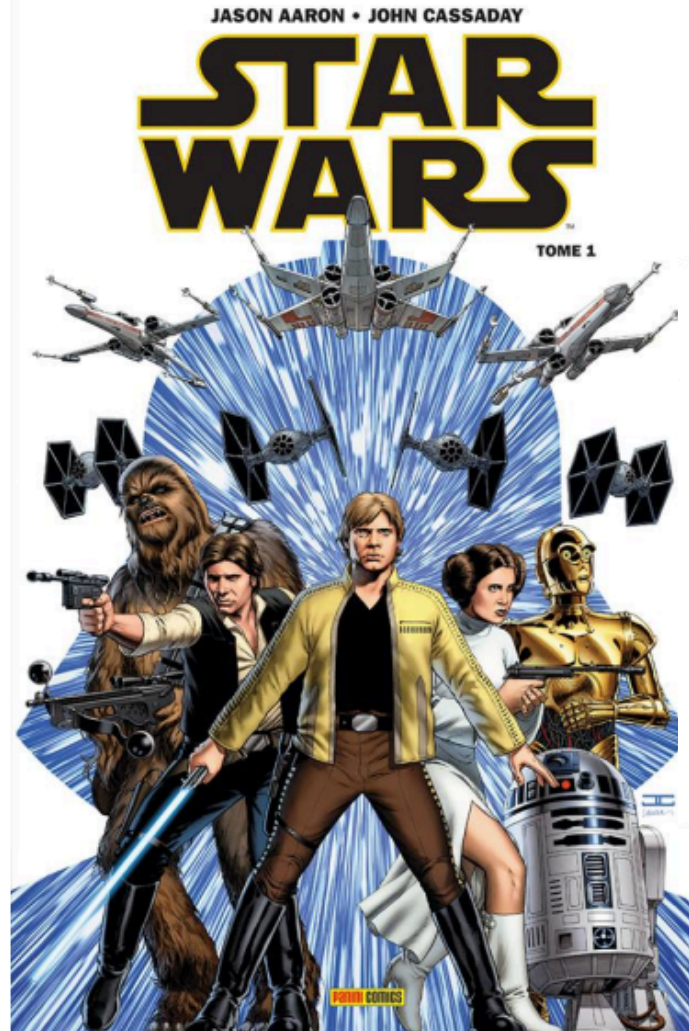


Du cinéma a la bande dessinée:

l'adaptation des grandes œuvres du septième art permettent clairement de réinventer des récits iconiques en utilisant les ressources du langage graphique, et qualités plastiques.

Stars wars

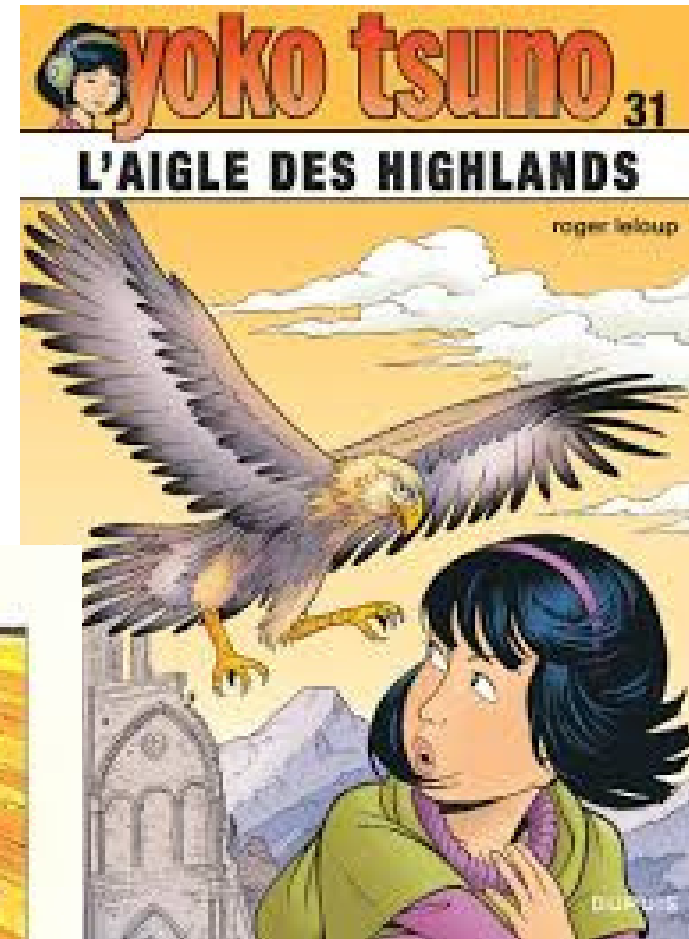
Star Wars (La Guerre des étoiles en français) est au départ une saga cinématographique créée par George Lucas en 1977. Très vite, cet univers s'est étendu à d'autres médias, dont des bandes dessinées, des romans et des séries animées. Depuis, Star Wars est devenu un phénomène culturel mondial, avec de nombreuses adaptations et expansions, comme la série The Mandalorian en 2019 ou encore les bandes dessinées explorant l'univers étendu.



Yoko Tsuno

Yoko Tsuno est une bande dessinée de science-fiction écrite par Roger Leloup, dont le premier tome, *Le Trio de l'étrange*, est sorti en 1970.

Elle raconte les aventures de Yoko, une électronicienne japonaise, et de ses amis. La série est très populaire et est toujours publiée et explore différents thèmes passant entre science avancée à des intrigues palpitantes et extraterrestres, ce qui fait cette oeuvre de R.Leloup une référence du genre.



Thème 3 : quêtes et exploration

Les quêtes et explorations dans les BD de science-fiction cosmiques offrent un terrain propice à l'imaginaire, où l'inconnu devient le moteur de récits attrayants. Ces œuvres, issues d'un "worldbuilding" minutieux, plongent le lecteur dans des univers immersifs, peuplés de planètes étrange, de civilisations exotiques et de technologies futuristes. À travers ces mondes, les héros entreprennent des voyages épiques où la découverte et l'exploration des confins de l'espace deviennent un voyage profondément captivant même pour le lecteur.

Métal Hurlant, fondé en 1975 par Jean-Pierre Dionnet, Philippe Druillet, Moebius et Bernard Farkas, a joué un rôle central en révolutionnant la bande dessinée. Le magazine, tel un laboratoire de créativité, a offert une plateforme pour des univers audacieux mêlant science-fiction, fantastique et expérimentations graphiques. À l'aide d'auteurs visionnaires, il a repoussé les limites esthétiques et narratives, inscrivant durablement les quêtes spatiales et le "worldbuilding" au cœur de l'imaginaire contemporain.

Métal Hurlant,
reboot hivers 2022,
Les Humanoïdes Associés,



Thème 3

Chez Philippe Druillet on retrouve un esthétique marqué par le monumentale et l'opulence baroque. Chaque case est une fresque, saturée de détails, où l'humain paraît insignifiant face à la démesure.

Lone Sloane
Philippe Druillet,
Jean-Paul Fernandez (coloriste),
réédition de 2024,
Glénat,



Thème 3

Bande dessinée sur exploration et colonisation de différentes planètes aux paysages et faunes variées et unique à chacune. Cela permet un univers vaste et riche où le Worldbuilding et le design imaginaire est un point central.



Colonisation

scénario : Denis-Pierre

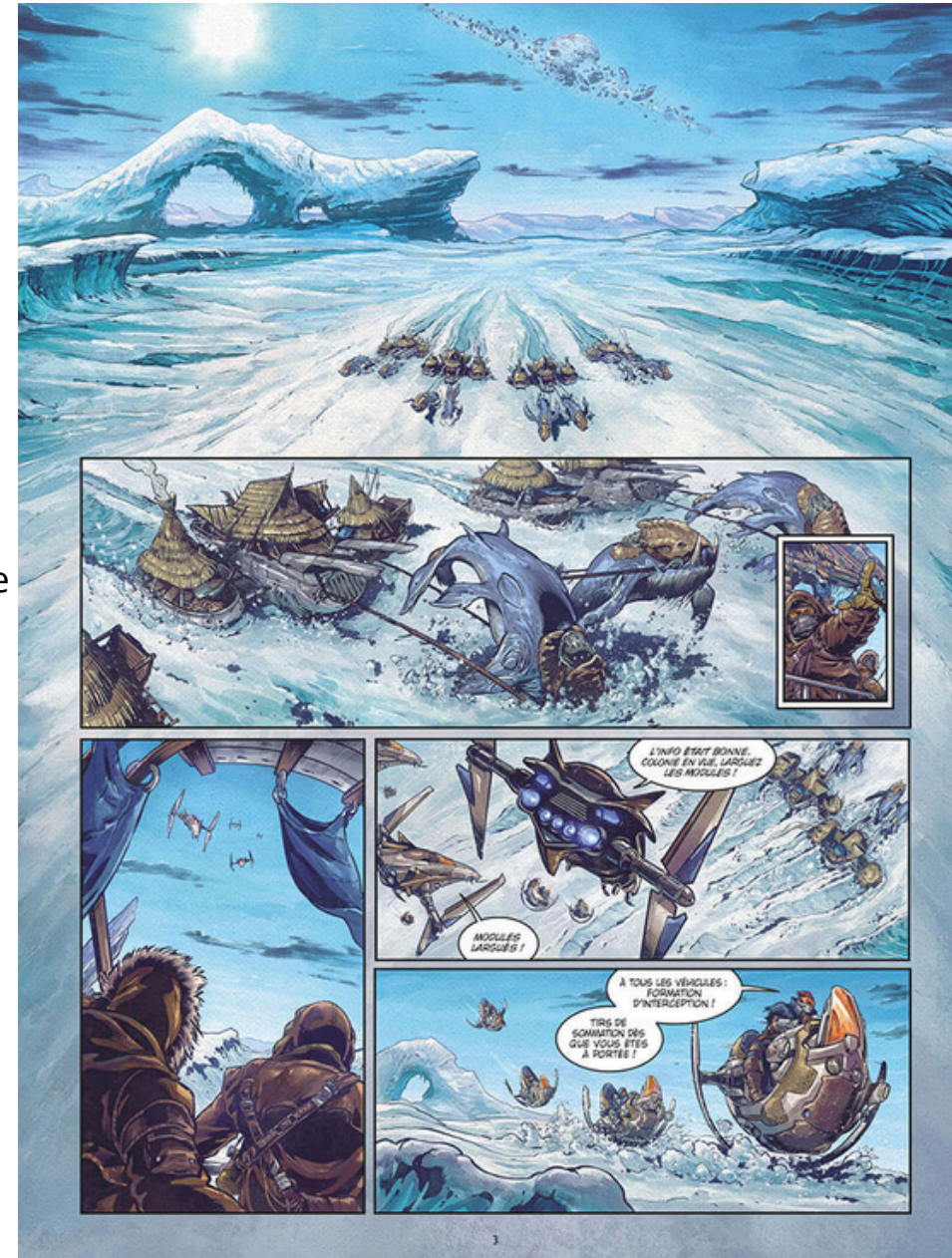
Filippi

dessin: Vincenzo

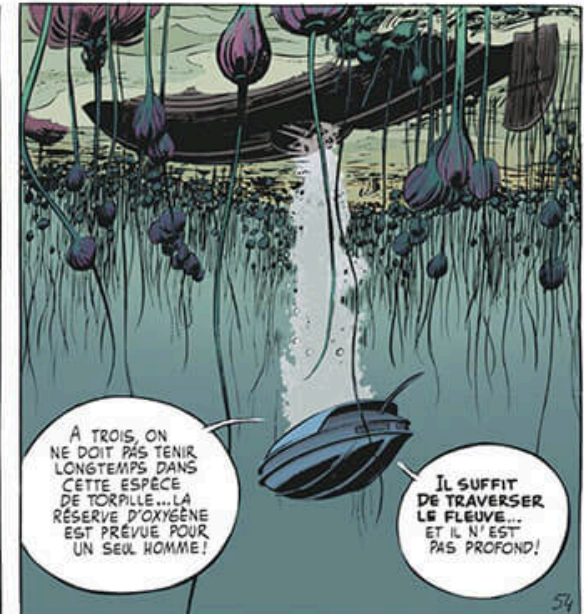
Cucca

2018-

glenat



Thème 3



Les Naufragés du Temps,
Paul Gillon & Jean-Claude Forest,
1974,
Les Humanoïdes Associés,

QUÊTES



ET



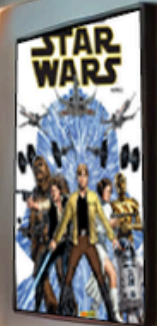
EXPLORATIONS



GUERRE



ENDEUX



GÉOP



1227 - 228