

Rapport de recherche – Bac 3 – Option Graphisme
ESA Saint Luc – Tournai – Année 2024-2025

LE VOYAGE COMME QUÊTE DE LIBERTÉ

Alice Augé
Année 2024/2025

uvent
des
abine
pace.
aison

HE

Rapport de recherche – Bac 3 – Option Graphisme
ESA Saint Luc – Tournai – Année 2024-2025

LE VOYAGE COMME QUÊTE DE LIBERTÉ

Alice Augé
Année 2024/2025

uvent
des
abine
pace.
aison

HE

LE VOYAGE COMME QUÊTE DE LIBERTÉ

Alice Augé
Année 2024/2025
Rapport de recherche – Bac 3 – Option Graphisme
ESA Saint Luc – Tournai – Année 2024-2025

uvent
des
abine
pace.
aison

HE

LE R I T A L I T É S M O S

*n'est trop tard pour se lancer en quête
oussons au large et en rangs serrés,
s sonores ; car je garde l'envie
lu coucher du soleil où baignent
ccidentales, jusqu'à ma mort. »
e Alfred Tennyson*

endre dans un lieu relativement lointain ou
our parler de vacances ou pour aborder des
de nombreuse autres façons et raisons de
ne réalité ou à répondre à une quête
y cherche un sens. Dans le monde dans
e est il toujours un choix, ou est il une
est-il traité à travers les œuvres qui nous

riple par le voyage physique, la façon dont
travers l'oeil des artistes et des mœurs de
alement de ces voyages volontaire ou non
nu. Puis nous ferons une escale dans ces
la pensée, ceux qui nous font rêver, qui
univers et de toutes ces explorations que
el. Pour finir, je vous parlerais des voyages
nfouis en nous, qui nous pousse à nous
rofonde, ceux qui cherchent à nous perdre
ou encore ceux qui nous font traverser les

vais explorer ce thème du voyage sous
de fuite à quête, en abordant des sujets
ds, tantôt à travers les yeux de personnes
els, tantôt à travers les miens.

uvent
u des
abine
pace.
aison

HE

INTRODUCTION										3
1.PHYSIQUE	4	le	voyage	à	travers	l'Art				6
		Exploration		et	fuite					10
2.IMAGINATION	14	Le			rêve					16
		Vers		d'autres	mondes					18
		Odysées		virtuelles						20
3.PSYCHIQUE	24	Quête			intérieure					26
		Perdition								28
		Dans		l'au	delà					30
4.MON TRAVAIL										34
5.CONCLUSION										36
6.BIBLIOGRAPHIE										37

*n'est trop tard pour se lancer en quête
 noussons au large et en rangs serrés,
 s sonores ; car je garde l'envie
 du coucher du soleil où baignent
 occidentales, jusqu'à ma mort. »
 Alfred Tennyson*

prendre dans un lieu relativement lointain ou
 pour parler de vacances ou pour aborder des
 de nombreuse autres façons et raisons de
 une réalité ou à répondre à une quête
 y cherche un sens. Dans le monde dans
 e est il toujours un choix, ou est il une
 est-il traité à travers les œuvres qui nous

triple par le voyage physique, la façon dont
 travers l'oeil des artistes et des mœurs de
 alement de ces voyages volontaire ou non
 nu. Puis nous ferons une escale dans ces
 la pensée, ceux qui nous font rêver, qui
 univers et de toutes ces explorations que
 el. Pour finir, je vous parlerais des voyages
 nfous en nous, qui nous pousse à nous
 rofonde, ceux qui cherchent à nous perdre
 ou encore ceux qui nous font traverser les

vais explorer ce thème du voyage sous
 de fuite à quête, en abordant des sujets
 ds, tantôt à travers les yeux de personnes
 els, tantôt à travers les miens.

INTRODUCTION

*« Venez, mes amis, point n'est trop tard pour se lancer en quête
D'un monde nouveau ; poussons au large et en rangs serrés,
Fendons ces sillons sonores ; car je garde l'envie
De voguer au-delà du coucher du soleil où baignent
Toutes les étoiles occidentales, jusqu'à ma mort. »
Ulysse Alfred Tennyson*

Le voyage est l'action de se rendre dans un lieu relativement lointain ou étranger.

Si ce mot est souvent utilisé pour parler de vacances ou pour aborder des thématiques légères, il existe de nombreuses autres façons et raisons de voyager. Qu'il serve à fuir une réalité ou à répondre à une quête d'identité, refuge nomade, on y cherche un sens. Dans le monde dans lequel nous vivons, le voyage est-il toujours un choix, ou est-il une nécessité ? Comment ce sujet est-il traité à travers les œuvres qui nous entourent ?

Nous commencerons notre périple par le voyage physique, la façon dont il est abordé dans l'histoire à travers l'œil des artistes et des mœurs de l'époque, je vous parlerais également de ces voyages volontaire ou non qui nous poussent vers l'inconnu. Puis nous ferons une escale dans ces voyages de l'imaginaire et de la pensée, ceux qui nous font rêver, qui nous transportent vers d'autres univers et de toutes ces explorations que nous ouvre le monde du virtuel. Pour finir, je vous parlerais des voyages psychiques, ceux qui sont enfouis en nous, qui nous poussent à nous questionner sur notre nature profonde, ceux qui cherchent à nous perdre dans des labyrinthes sans fins ou encore ceux qui nous font traverser les frontières du vivant.

Tout au long de mon sujet je vais explorer ce thème du voyage sous différents angles, en passant de fuite à quête, en abordant des sujets légers et d'autres plus profonds, tantôt à travers les yeux de personnes fictives ou de témoignages réels, tantôt à travers les miens.

PHYSIQUE

4



uvent
u des
abine
pace.
aison

HE

5

37

PHYSIQUE



uvent
u des
abine
pace.
aison

HE

LE VOYAGE À TRAVERS L'ART

Si sa représentation et sa signification ont évolué au fil des siècles en fonction des contextes scientifiques, culturels et artistiques de chaque époque, le voyage demeure un pilier de notre évolution.

Dans l'Antiquité, il est perçu comme une quête initiatique. Dans *L'Odyssée* d'Homère, nous suivons le périple d'Ulysse qui, tentant désespérément de rentrer chez lui, affronte de nombreuses épreuves. Tout comme les campagnes d'Alexandre le Grand, ces récits sont glorifiés et immortalisés à travers des fresques et des sculptures.

Au Moyen Âge, le voyage prend une dimension essentiellement religieuse, marquée par les pèlerinages. Ces déplacements spirituels sont représentés dans des manuscrits enluminés, où le « pécheur », guidé par une force divine, cherche à se repentir.

Homère. (n.d). *L'Odyssée*.

uvent
u des
abine
pace.
aison

HE

Si sa représentation et sa signification ont évolué au fil des siècles en fonction des contextes scientifiques, culturels et artistiques de chaque époque, le voyage demeure un pilier de notre évolution.

Dans l'Antiquité, il est perçu comme une quête initiatique. Dans *L'Odyssée* d'Homère, nous suivons le périple d'Ulysse qui, tentant désespérément de rentrer chez lui, affronte de nombreuses épreuves. Tout comme les campagnes d'Alexandre le Grand, ces récits sont glorifiés et immortalisés à travers des fresques et des sculptures.

Au Moyen Âge, le voyage prend une dimension essentiellement religieuse, marquée par les pèlerinages. Ces déplacements spirituels sont représentés dans des manuscrits enluminés, où le « pécheur », guidé par une force divine, cherche à se repentir.

À la Renaissance, il devient synonyme de découverte. Avec les expéditions de Christophe Colomb et Magellan, l'exploration du monde

prend un nouvel essor, nourrissant un imaginaire artistique riche et prolifique. On le retrouve dans les carnets et inventions de Léonard de Vinci, mais aussi dans les peintures de Véronèse ou du Caravage. Les cartes géographiques deviennent elles-mêmes des œuvres d'art, et les récits de voyage influencent des écrivains comme Montaigne ou Rabelais.

Entre le XVIII^e et le XIX^e siècle, le voyage s'ancre dans les pratiques aristocratiques avec le *Grand Tour*, un rite initiatique de l'éducation. Les jeunes issus de l'élite sont envoyés en Italie pour admirer ses chefs-d'œuvre artistiques et ses ruines antiques. Plus tard, le Romantisme en fait une expérience intérieure. Les explorations vers l'Orient deviennent fréquentes, et des écrivains comme Chateaubriand et Flaubert expriment une fascination pour l'ailleurs et ses paysages lointains.

Avec l'essor des transports au XX^e siècle, le voyage se démocratise. Il devient accessible à un plus large public, ne se limitant plus aux élites ou

uvent
u des
abine
pace.
aison

HE

Kerouac, J. (1957). *Sur la route*.

EXPLORA- TION ET FUITE

10

L'exploration est au cœur de nombreuses œuvres, souvent abordée comme un moyen de se retrouver, de renouer avec soi-même. On fait ses valises par soif d'aventure, pour embrasser l'inconnu ou pour retrouver ce que l'on pensait avoir perdu. On peut traverser l'Europe en train avec sa bande d'amis, comme dans *Interrail*, ou parcourir toute l'Amérique en famille pour un concours de mini miss (*Little Miss Sunshine*). Les voyages renforcent les liens qui nous unissent et en créent de nouveaux.

D'après l'écrivain Michel Onfray, « le voyage doit être une expérience existentielle, un moyen de se connaître et de s'enrichir intérieurement. »

Dans le film *Into the Wild*, nous suivons le parcours de Christopher McCandless, 22 ans, tout juste diplômé, qui décide de tout quitter pour partir seul dans une quête d'identité. Après de nombreuses rencontres, son périple le mènera jusqu'en Alaska, où il s'installera dans un van abandonné. Quand on part en quête de soi, la destination importe peu ; ce sont les moments passés sur la route, la découverte de nouveaux lieux, de nouvelles personnes et de nouvelles traditions qui façonnent le voyageur. C'est aussi ce que vit Lou, dans le tome 8 de la bande dessinée éponyme, qui explore de nouveaux horizons pour tenter de se retrouver.



Alessandrin, C. (2018). *Interrail*.
Dayton, J. & Faris, V. (2006). *Little Miss Sunshine*.
Onfray, M. (2003). *La Sculpture de soi*.
Van Sant, G. (2007). *Into the Wild*.
Neel, J. (2008). *Lou Tome 8*. Éditions Dupuis.

11

37

L'exploration est au cœur de nombreuses œuvres, souvent abordée comme un moyen de se retrouver, de renouer avec soi-même. On fait ses valises par soif d'aventure, pour embrasser l'inconnu ou pour retrouver ce que l'on pensait avoir perdu. On peut traverser l'Europe en train avec sa bande d'amis, comme dans *Interrail*, ou parcourir toute l'Amérique en famille pour un concours de mini miss (*Little Miss Sunshine*). Les voyages renforcent les liens qui nous unissent et en créent de nouveaux.

D'après l'écrivain Michel Onfray, « le voyage doit être une expérience existentielle, un moyen de se connaître et de s'enrichir intérieurement. »

Dans le film *Into the Wild*, nous suivons le parcours de Christopher McCandless, 22 ans, tout juste diplômé, qui décide de tout quitter pour partir seul dans une quête d'identité. Après de nombreuses rencontres, son périple le mènera jusqu'en Alaska, où il s'installera dans un van abandonné. Quand on part en quête de soi, la destination importe peu ; ce sont les moments passés sur la route, la découverte de nouveaux lieux, de nouvelles personnes et de nouvelles traditions qui façonnent le voyageur. C'est aussi ce que vit Lou, dans le tome 8 de la bande



Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*.
Musker, R. & Clements, J. (2002). *La Planète au Trésor*.
Miyazaki, H. (1989). *Kiki la petite sorcière*.
Docter, P. (2008). *Kung Fu Panda*.
Adamson, A. & Jenson, V. (2001). *Shrek*.
Lartigau, A. (2003). *Jean-Philippe*.
Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*.
Nietzsche, F. (1886). *Ainsi parlait Zarathoustra*.
Deleuze, G. (1968). *Différence et répétition*.



dessinée éponyme, qui explore de nouveaux horizons pour tenter de se retrouver.

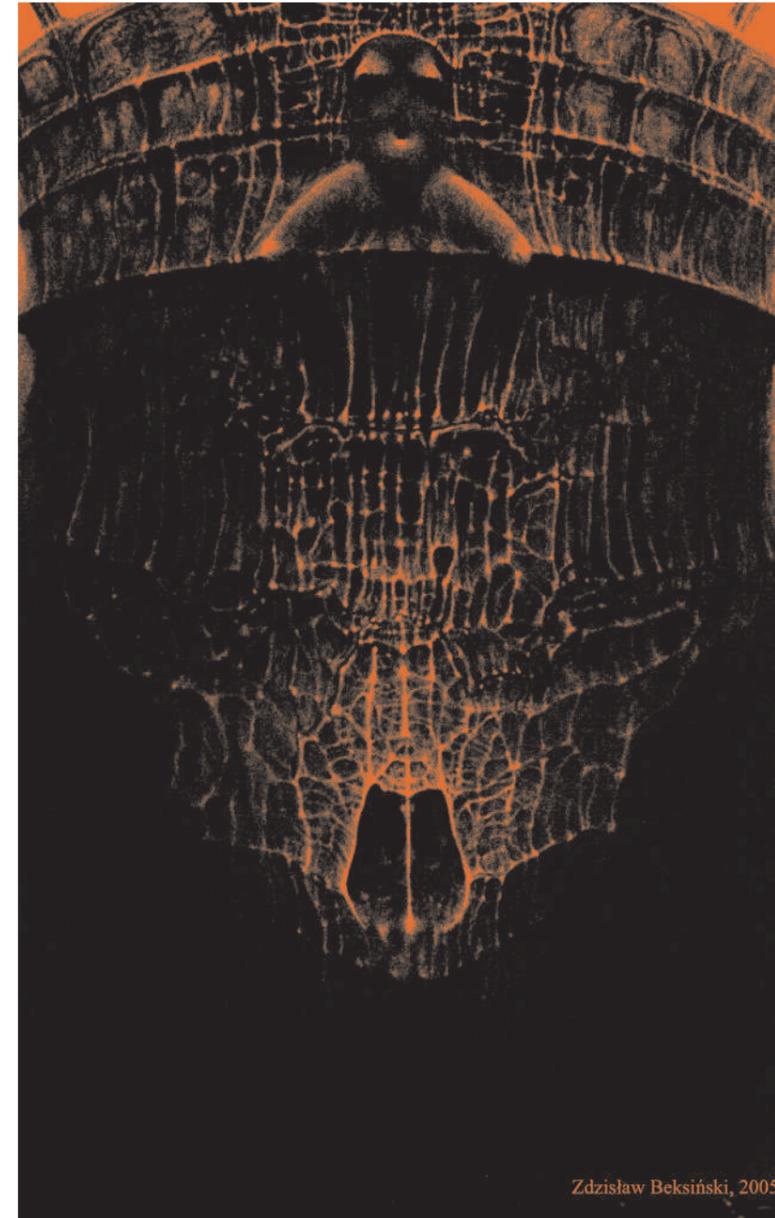
Il existe de nombreuses manières de concevoir le voyage physique. Joseph Campbell, professeur américain du XXe siècle, a identifié un schéma narratif commun à de nombreux récits qu'il nomme *monomythe*. Ce parcours initiatique en trois étapes commence par *l'appel à l'aventure* – le départ. Jim Hawkins embarque à bord d'un navire à la recherche de la planète aux trésors, et Kiki prend son envol pour la première fois en tant qu'apprentie sorcière. Vient ensuite *l'initiation*, où le voyageur doit affronter des épreuves, apprendre et faire des rencontres marquantes. Enfin, *le retour transformé* marque la fin du voyage : Po devient le Guerrier Dragon (*Kung Fu Panda*), Shrek trouve l'amour en renonçant à son image d'ogre solitaire, et Jean-Philippe retrouve Johnny Hallyday... ou du moins, une version de lui (*Jean-Philippe*).

D'autres, comme le philosophe Merleau-Ponty, considèrent le voyage comme une expérience sensorielle. Il souligne que notre corps est notre

Djebar, A. (2000). *L'exil*.
Toguo, B. (2014). *Habiter la Terre [Exposition]*.
Ršumović, V. (2024). *Dwelling Among the Gods*.

IMAGINATION

14



Zdzisław Beksiński, 2005

uvent
u des
abine
pace.
aison

HE

15

37

LE RÊVE

Le rêve est également au cœur de nombreuses théories psychologiques, notamment celle de Freud, pour qui il constitue un langage de l'inconscient exprimant des désirs et frustrations refoulés. Parmi toutes les expériences oniriques, il en existe une qui nous permet de prendre pleinement conscience de notre propre rêve : le rêve lucide. Dans cet état, le rêveur devient maître de son univers nocturne et peut s'y mouvoir sans entraves.

Dans l'une de ses bandes dessinées, Maia Neel explore le rêve lucide à travers l'histoire d'une jeune fille qui franchit cette barrière grâce aux bienfaits du spa. Elle plonge dans un univers déformé où elle fait de étranges rencontres et cherche à retrouver le « Grand Docteur », figure mystérieuse dont l'identité reste incertaine.

Le rêve est souvent perçu comme un voyage initiatique personnel, une passerelle vers une compréhension nouvelle du monde qui nous entoure. Les artistes l'ont fréquemment utilisé comme un moyen d'évasion face à la réalité, tissant des mondes idéalisés ou s'entremêlent pour provoquer un sentiment d'étrangeté et nourrir notre curiosité.

L'écrivain Georges
pas de voyage plus
nous fait perdre pied

Suis-je en train
de rêver ?

mondes impossibles
connu et l'inconnu
provoquer un
et nourrir notre
Bien que souvent
neuf parfois une
Bataille dira « l'abyss
grand que celui qui
» « »
considérés comme

Dans Persepolis, Marjane enfant dialogue avec Dieu en rêve, cherchant refuge et conseils face à la guerre.

Maia, N. (2024-2025). Publiée sur Instagram.
Christopher Nolan (2010). Inception.
Katsuhiko Otomo (2006). Paprika.
Satrapi, M. (2000). Persepolis. Paris : L'Association.
Freud, S. (1900). L'Interprétation des rêves.
Bataille, G. (1943). L'Expérience intérieure.

Parmi les nombreuses expériences que nous vivons au quotidien, il existe une forme de voyage propre à chacun. Un univers de possibles que nous explorons sans le vouloir, guidés par notre subconscient une fois la nuit tombée. Surréaliste, il nous pousse à chercher un sens ; cauchemardesque, il se fait prémonition ; onirique, il nous berce et nous invite à nous abandonner dans ces labyrinthes mentaux, mélange de fiction et de réalité.

À travers le mouvement surréaliste, Salvador Dalí nous ouvre les portes de son esprit, peuplé d'animaux aux pattes démesurément longues marchant dans des paysages plats et vides, d'horloges molles symbolisant le temps qui s'écoule inexorablement, et de formes abstraites nous invitant à une quête de sens.

Certaines œuvres de fiction contemporaines nous plongent elles aussi dans le monde des rêves. Dans *Inception*, Cobb et ses associés manipulent le subconscient pour infiltrer et démanteler une entreprise. Dans le film d'animation, *Paprika*, Chiba, alias Paprika, traque un voleur meurtrier en naviguant à travers les rêves et l'inconscient.

Bien que souvent portés parfois une religion islamique, ils essentielle et communiquer avec le appelés « rêves considérés comme décrypter. Dans *Persepolis*, Marjane enfant dialogue avec Dieu en rêve, cherchant refuge et conseils face à la guerre.

absurdes, les rêves
signification. Dans la
occupent une place
permettent de
divin. Ces songes,
véridiques », sont
des messages à

LE RÊVE

Le rêve est également au cœur de nombreuses théories psychologiques, notamment celle de Freud, pour qui il constitue un langage de l'inconscient exprimant désirs et frustrations refoulés. Parmi toutes les expériences oniriques, il en existe une qui nous permet de prendre pleinement conscience de notre propre rêve : le rêve lucide. Dans cet état, le rêveur devient maître de son univers nocturne et peut s'y mouvoir sans entraves.

Dans l'une de ses bandes dessinées, Maia Neel explore le rêve lucide à travers l'histoire d'une jeune fille qui franchit cette barrière grâce aux bienfaits du spa. Elle plonge dans un univers déformé, où elle fait d'étranges rencontres et cherche à retrouver le « Grand Docteur », figure mystérieuse dont l'identité reste incertaine.

Le rêve est souvent perçu comme un voyage initiatique personnel, une passerelle vers une compréhension nouvelle du monde qui nous entoure. Les artistes l'ont fréquemment utilisé comme un moyen d'évasion face à la réalité, tissant des mondes impossibles ou idéalisés, où le connu et l'inconnu s'entremêlent pour provoquer un sentiment d'étrangeté et nourrir notre curiosité.

L'écrivain Georges Bataille dira : « Il n'y a pas de voyage plus grand que celui qui nous fait perdre pied. »

Bataille dira : « Il n'y a pas de voyage plus grand que celui qui nous fait perdre pied. »

Maia, N. (2024-2025). Publiée sur Instagram.
Christopher Nolan (2010). *Inception*.
Katsuhiro Otomo (2006). *Paprika*.
Satrapi, M. (2000). *Persepolis*. Paris : L'Association.
Freud, S. (1900). *L'Interprétation des rêves*.
Bataille, G. (1943). *L'Expérience intérieure*.

VERS D'AUTRES MONDES

18



Neil Gaiman, *Coraline*, 2009



Tim Burton, *Alice au pays des Merveilles*, 2010

...e d'une porte. Ils peuvent
... dans *Harry Potter*, ou des
... *Doctor Who*, une cabine
... telephonique bleue permet de voyager a travers le temps et l'espace.
Dorothee se verra elle aussi atterrir dans un autre univers le jour ou sa maison
se ferra emporter dans une tornade.

Tim Burton (2003). *Big Fish*.
Hayao Miyazaki (2001). *Le Voyage de Chihiro*.
Selick, H. (2009). *Coraline*.
Rowling, J. K. (2000). *Harry Potter et la coupe de feu*.
Grimm, J. & Grimm, W. (1812). *La petite fille aux allumettes*.
Lewis, C. S. (1950). *The Lion, the Witch and the Wardrobe*.
Victor Fleming (1939). *Le Magicien d'Oz*.
Sydney Newman, Donald Wilson, C. E. Webber (en) et Verity Lambert
(1963-2025). *Doctor Who*.
Lewis, Carroll. (1865). *Alice au pays des merveilles*.
Roberto Benigni (1997). *La Vie est belle*.

19

37

Des brèches, des chemins, des failles peuvent nous emporter à travers une multitude d'univers, plus incroyables et déroutants les uns que les autres. Il suffit de pousser la porte d'une vieille armoire en bois pour découvrir un monde enneigé, peuplé de créatures fantastiques attendant d'être sauvées. Ou encore, de tomber dans un terrier de lapin et, en le poursuivant, se retrouver dans un pays où la logique et le temps n'obéissent à aucune règle.

dissimuler des secrets. Ces voyages au cœur de la



de d'une porte. Ils peuvent dans *Harry Potter*, ou des *Doctor Who*, une cabine téléphonique bleue permet de voyager à travers le temps et l'espace. Dorothee se verra elle aussi atterrir dans un autre univers le jour où sa maison se fera emporter dans une tornade.

VERS D'AUTRES MONDES

Tim Burton (2003). *Big Fish*.
Hayao Miyazaki (2001). *Le Voyage de Chihiro*.
Selick, H. (2009). *Coraline*.
Rowling, J. K. (2000). *Harry Potter et la coupe de feu*.
Grimm, J. & Grimm, W. (1812). *La petite fille aux allumettes*.
Lewis, C. S. (1950). *The Lion, the Witch and the Wardrobe*.
Victor Fleming (1939). *Le Magicien d'Oz*.
Sydney Newman, Donald Wilson, C. E. Webber (en) et Verity Lambert (1963-2025). *Doctor Who*.
Lewis, Carroll. (1865). *Alice au pays des merveilles*.
Roberto Benigni (1997). *La Vie est belle*.

dissimuler des secrets. Ces voyages au cœur de la folie nous

Des brèches, des chemins, des failles peuvent nous emporter à travers une multitude d'univers, plus incroyables et déroutants les uns que les autres. Il suffit de pousser la porte d'une vieille armoire en bois pour découvrir un monde enneigé, peuplé de créatures fantastiques attendant d'être sauvées. Ou encore pour le temps

Ces passages servent aussi de refuges. Coraline ne franchit pas la porte condamnée par hasard, mais pour fuir un quotidien monotone et des parents trop occupés pour lui accorder du temps. Pourtant, comme pour Chihiro, l'endroit où elle met les pieds se transforme en piège, et son aventure devient une quête où elle doit prouver sa valeur pour sauver ses proches emprisonnés.



Ces passages ne prennent pas toujours la forme d'une porte. Ils peuvent également être des objets, comme le Portoloïn dans *Harry Potter*, ou des lieux, comme le métro dans *Narnia*. Dans *Doctor Who*, une cabine téléphonique bleue permet de voyager à travers le temps et l'espace. Dorothee se verra elle aussi atterrir dans un autre univers le jour où sa maison se fera emporter dans une tornade.

VERS D'AUTRES MONDES

Tim Burton (2003). *Big Fish*.
Hayao Miyazaki (2001). *Le Voyage de Chihiro*.
Selick, H. (2009). *Coraline*.
Rowling, J. K. (2000). *Harry Potter et la coupe de feu*.
Grimm, J. & Grimm, W. (1812). *La petite fille aux allumettes*.
Lewis, C. S. (1950). *The Lion, the Witch and the Wardrobe*.
Victor Fleming (1939). *Le Magicien d'Oz*.
Sydney Newman, Donald Wilson, C. E. Webber (en) et Verity Lambert (1963-2025). *Doctor Who*.
Lewis, Carroll. (1865). *Alice au pays des merveilles*.
Roberto Benigni (1997). *La Vie est belle*.

dissimuler des secrets. Ces voyages au cœur de la folie nous

Des brèches, des chemins, des failles peuvent nous emporter à travers une multitude d'univers, plus incroyables et déroutants les uns que les autres. Il suffit de pousser la porte d'une vieille armoire en bois pour découvrir un monde enneigé, peuplé de créatures fantastiques attendant d'être sauvées. Ou encore pour découvrir un monde où le temps s'écoule différemment.

Ces passages servent aussi de refuges. Coraline ne franchit pas la porte condamnée par hasard, mais pour fuir un quotidien monotone et des parents trop occupés pour lui accorder du temps. Pourtant, comme pour Chihiro, elle se rend à un monde où elle peut être elle-même.

Le passage vers un autre univers est souvent un moyen pour l'auteur de faire grandir ses héros tout en inventant une réalité alternative. Certains embellissent le réel pour offrir un voyage à leurs lecteurs, comme dans *Big Fish* de Tim Burton. D'autres utilisent l'imaginaire pour se protéger ou protéger leurs proches d'une réalité trop brutale. On se souvient de *La petite fille aux allumettes*, ou encore du film *La Vie est belle* de Roberto Benigni, où un père transforme l'horreur des camps de concentration en un jeu, pour préserver l'innocence de son fils.



VERS D'AUTRES MONDES

Tim Burton (2003). *Big Fish*.
Hayao Miyazaki (2001). *Le Voyage de Chihiro*.
Selick, H. (2009). *Coraline*.
Rowling, J. K. (2000). *Harry Potter et la coupe de feu*.
Grimm, J. & Grimm, W. (1812). *La petite fille aux allumettes*.
Lewis, C. S. (1950). *The Lion, the Witch and the Wardrobe*.
Victor Fleming (1939). *Le Magicien d'Oz*.
Sydney Newman, Donald Wilson, C. E. Webber (en) et Verity Lambert (1963-2025). *Doctor Who*.
Lewis, Carroll. (1865). *Alice au pays des merveilles*.
Roberto Benigni (1997). *La Vie est belle*.

dissimuler
des secrets. Ces
voyages au cœur de la

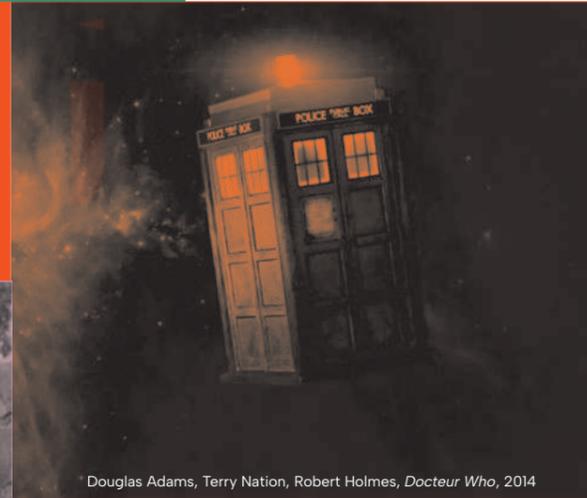
Des brèches, des chemins, des failles peuvent nous emporter à travers une multitude d'univers, plus incroyables et déroutants les uns que les autres. Il suffit de pousser la porte d'une vieille armoire en bois pour découvrir un monde enneigé, peuplé de créatures fantastiques attendant d'être sauvées. Ou encore pour découvrir le t

Ces passages servent aussi de refuges. Coraline ne franchit pas la porte condamnée par hasard, mais pour fuir un quotidien monotone et des parents trop occupés pour lui accorder du temps. Pourtant, comme pour Chihiro, l'entrée dans ce monde est la

Le passage vers un autre univers est souvent un moyen de grandir ses héros tout en inventant une réalité qui embellissent le réel pour offrir un voyage à leurs lecteurs. *Big Fish* de Tim Burton. D'autres utilisent l'imaginaire pour protéger leurs proches d'une réalité trop brutale. On se souvient de *La Petite fille aux allumettes*, ou encore du film *La Vie est belle* où un père transforme l'horreur des camps de concentration en jeu pour préserver l'innocence de son fils.



Hayao Miyazaki, *Le voyage de Chihiro*, 2001



Douglas Adams, Terry Nation, Robert Holmes, *Docteur Who*, 2014

VERS D'AUTRES MONDES

Tim Burton (2003). *Big Fish*.
Hayao Miyazaki (2001). *Le Voyage de Chihiro*.
Selick, H. (2009). *Coraline*.
Rowling, J. K. (2000). *Harry Potter et la coupe de feu*.
Grimm, J. & Grimm, W. (1812). *La petite fille aux allumettes*.
Lewis, C. S. (1950). *The Lion, the Witch and the Wardrobe*.
Victor Fleming (1939). *Le Magicien d'Oz*.
Sydney Newman, Donald Wilson, C. E. Webber (en) et Verity Lambert (1963-2025). *Doctor Who*.
Lewis, Carroll. (1865). *Alice au pays des merveilles*.
Roberto Benigni (1997). *La Vie est belle*.

dissimuler
des secrets. Ces
voyages au cœur de la

Des brèches, des chemins, des failles peuvent nous emporter à travers une multitude d'univers, plus incroyables et déroutants les uns que les autres. Il suffit de pousser la porte d'une vieille armoire en bois pour découvrir un monde enneigé, peuplé de créatures fantastiques attendant d'être sauvées. Ou encore pour découvrir le

Ces
Cora
par
mon
lui ac
Citi

En brouillant les frontières du réel, ces histoires nous rappellent que l'imagination fait partie de nous : elle nous nourrit, nous protège et nous fait grandir. Qu'elle soit merveilleuse ou terrifiante, il ne tient qu'à nous d'oser ouvrir les portes qui se dressent devant nous.

Le passage vers un autre univers est grandir ses héros tout en inventer embellissent le réel pour offrir un voyage *Fish* de Tim Burton. D'autres utilisent protéger leurs proches d'une réalité trop brutale. On se *la petite fille aux allumettes*, ou encore du film *La Vie est belle* d'un père transforme l'horreur des camps de concentration préserver l'innocence de son fils.



Hayao Miyazaki, *Le voyage de Chihiro*, 2001

VERS D'AUTRES MONDES

Tim Burton (2003). *Big Fish*.
Hayao Miyazaki (2001). *Le Voyage de Chihiro*.
Selick, H. (2009). *Coraline*.
Rowling, J. K. (2000). *Harry Potter et la coupe de feu*.
Grimm, J. & Grimm, W. (1812). *La petite fille aux allumettes*.
Lewis, C. S. (1950). *The Lion, the Witch and the Wardrobe*.
Victor Fleming (1939). *Le Magicien d'Oz*.
Sydney Newman, Donald Wilson, C. E. Webber (en) et Verity Lambert
(1963-2025). *Doctor Who*.
Lewis, Carroll. (1865). *Alice au pays des merveilles*.
Roberto Benigni (1997). *La Vie est belle*.

dissimuler
des secrets. Ces
voyages au cœur de la

Des brèches, des chemins, des failles peuvent
emporter à travers une multitude d'univers
incroyables et déroutants les uns que les autres.
Il suffit de pousser la porte d'une vieille armoire
pour découvrir un monde enneigé, peuplé de
créatures fantastiques attendant d'être sauvées.
encore
pour
le te

Ces
Coraline
par
monde
lui ac

En brouillant les frontières
ces histoires nous rappellent
l'imagination fait partie de nous.
elle nous nourrit, nous protège et
nous fait grandir. Qu'elle soit
merveilleuse ou terrifiante, il ne
tient qu'à nous d'oser ouvrir les
portes qui se dressent devant nous.

Le passage vers un autre univers est
grandir ses héros tout en inventant
embellissent le réel pour offrir un voyage.
Fish de Tim Burton. D'autres utilisent
protéger leurs proches d'une réalité trop brutale. On se
la petite fille aux allumettes, ou encore du film *La Vie est belle* où
un père transforme l'horreur des camps de concentration
préserver l'innocence de son fils.



Hayao Miyazaki, *Le voyage de Chihiro*, 2001

VERS D'AUTRES MONDES

Tim Burton (2003). *Big Fish*.
Hayao Miyazaki (2001). *Le Voyage de Chihiro*.
Selick, H. (2009). *Coraline*.
Rowling, J. K. (2000). *Harry Potter et la coupe de feu*.
Grimm, J. & Grimm, W. (1812). *La petite fille aux allumettes*.
Lewis, C. S. (1950). *The Lion, the Witch and the Wardrobe*.
Victor Fleming (1939). *Le Magicien d'Oz*.
Sydney Newman, Donald Wilson, C. E. Webber (en) et Verity Lambert
(1963-2025). *Doctor Who*.
Lewis, Carroll. (1865). *Alice au pays des merveilles*.
Roberto Benigni (1997). *La Vie est belle*.

Le pa
grand
embe
Fish
proté
fille a
un p
présé

ODYSSÉES VIR- TUELLES

20

dissimuler
des secrets. Ces
voyages au cœur de la

Aujourd'hui, grâce aux avancées technologiques, il existe de nouvelles façons de voyager, d'explorer et d'apprendre. Surfer sur Internet est devenu un moyen de découvrir de nouveaux horizons sans quitter son domicile. Blogs, vlogs, jeux vidéo, films, forums, sites web... Internet s'apparente à une immense planète aux frontières infinies, où chaque territoire n'est pas défini par un pays, mais par un sujet ou un thème.

Ce qui semble être un voyage sans risque, mené à l'abri derrière nos écrans, est perçu par certains comme un iceberg aux abysses inquiétantes, accessibles seulement à une poignée d'initiés. On y trouve de tout : des vidéos de familles, des compilations de chutes, des publicités pour aspirateurs, des théories du complot, des remixes des hymnes nationaux, des playlist pour mieux dormir... Internet, comme la technologie en général, est un nouveau territoire d'exploration fascinant, mais aussi inquiétant, un thème central dans des œuvres comme *Matrix* ou *Summer Wars*, qui mettent en lumière les failles derrière cette omniprésence numérique.

Dans les œuvres destinées au jeune public, les mondes virtuels occupent également une place importante. La série *Code Lyoko* de Thomas Romain et Tania Palumbo, ou encore *Ready Player One* de Steven Spielberg, explorent ces univers numériques comme des terrains d'aventure et de découverte. Les jeux vidéo eux-mêmes repoussent les limites de l'espace : *Minecraft*, par exemple, propose un monde si vaste que sa superficie dépasse celle de Neptune, offrant aux joueurs une liberté quasi infinie. Dans une démarche plus réaliste, *Microsoft Flight Simulator* reconstitue fidèlement la planète Terre sur une surface de 510 065 700 km², soit l'équivalent du monde réel, tout en permettant d'y évoluer par la voie des airs.

Les métaverses vont encore plus loin : ces mondes alternatifs permettent de créer un avatar et de mener une vie parallèle. Associés à la réalité virtuelle, ils plongent leurs utilisateurs dans une expérience totalement immersive, où la frontière entre réel et illusion devient floue.

Au XXI^e siècle, il est plus évident que jamais qu'aucun être humain ne peut tout voir, tout explorer. Grâce à la technologie, l'homme repousse sans cesse les limites du possible. Mais comment ne pas perdre pied face à cet abîme en perpétuelle expansion ?

La série *Black Mirror* explore les dérives potentielles d'une technologie dystopique. Son titre même fait référence à un écran éteint, reflet de nous-mêmes. À travers ses scénarios fictifs, elle interroge les conséquences inattendues des nouvelles technologies et leur influence

21

37

dissimuler
des secrets. Ces
voyages au cœur de la
folie nous invitent à nous

sur la nature humaine. Sommes-nous toujours maîtres de ces mondes
irréels, ou avons-nous perdu le contrôle ?

L'explosion des univers virtuels soulève une question essentielle :
voyager dans le numérique est-il une forme d'évasion ou une illusion
dans laquelle nous nous enfermons ? Le voyage est censé être un
chemin vers la liberté, mais sommes-nous réellement libres dans une
société qui nous pousse à nous réfugier dans des mondes qui
n'existent pas ?

Le pa
grand
embe
Fish
proté
fille a
un p
prés



Spielberg, S. (2018). Ready Player One.
Wachowski, L. (1999). The Matrix.
(2011–2019). Black Mirror. Netflix.
Hosoda, M. (2009). Summer Wars.
Palumbo, T. & Romain, T. (2003–2007). Code Lyoko.
Zeng, X. (2020). Microsoft Flight Simulator.
Soderbergh, S. (2012). Minecraft.

dissimuler
des secrets. Ces
voyages au cœur de la
folie nous invitent à nous glisser



Robert Venosa, *Enlightenment*, 1977

Le pa
grand
embe
Fish
proté
fille a
un p
présé

PSYCHIQUE

HE

dissimuler
des secrets. Ces
voyages au cœur de la
folie nous invitent à nous glisser

Le pa
grand
embe
Fish
proté
fille a
un p
prés

QUÊTE INTÉ- RIEURE

26

"Viens, viens, qui que tu
sois. Vagabond, adorateur
ou amant, ce n'est pas
grave. Notre caravane
n'est pas celle du
désespoir."
Rûmî

Hajj:(masc) Grand pèlerinage rituel à La Mecque que tout musulman doit effectuer au moins une fois dans sa vie.
Serreau, C. (2005). Saint-Jacques... La Mecque.
Estevez, E. (2010). The Way.
Saint Augustin. (397-398). Les Confessions.

27

37

dissimuler
des secrets. Ces
voyages au cœur de la
folie nous invitent à nous glisser

Le pa
grand
embe
Fish
proté
fille a
un p
présé

QUÊTE INTÉ- RIEURE

Les voyages que l'on effectue à travers soi peuvent résulter de diverses pratiques mentales et corporelles. La méditation, par exemple, consiste à focaliser son attention sur des objectifs précis tels que la respiration, un objet particulier, les pensées, les émotions ou les sensations corporelles. Elle permet un voyage intérieur profond, menant à une forme de libération de l'âme, de l'esprit et du corps. De plus en plus utilisée pour ses bienfaits thérapeutiques, la méditation est au cœur de nombreuses pratiques religieuses et spirituelles, comme le bouddhisme, l'hindouisme, le taoïsme et le yoga, ainsi que dans certains mouvements souvent qualifiés de sectaires.

Cependant, il existe d'autres

moyens de voyager à travers la religion. Le pèlerinage, par exemple, est une marche longue, censée purifier le pèlerin. Dans l'islam, on parle du Hajj, que les musulmans doivent accomplir au moins une fois dans leur vie. Dans l'hindouisme, les croyants se rendent à Varanasi, une ville sacrée située sur les bords du Gange, pour se purifier et, parfois, y terminer leur vie.

En chrétienté, le pèlerinage de Saint-Jacques-de-Compostelle est considéré comme un défi spirituel et physique. Le film *Saint-Jacques... La Mecque* de Colline Serreau interroge les motivations de chacun à effectuer ce chemin. Emilio Estevez traite également de ce thème dans son film *The*

Way, qui raconte l'histoire d'un père en deuil qui décide de terminer le pèlerinage de son fils décédé sur le chemin, dans le but de comprendre sa quête et de se rapprocher de lui.

Au final, peu importe où l'on voyage ou par quel moyen, ce qui reste, ce sont les souvenirs que l'on garde. Ce sont ces moments marquants qui s'impriment dans notre mémoire, tels des cicatrices invisibles. Les souvenirs accumulés sont des voyages mentaux qui nous transportent dans le passé. Chacun possède sa propre madeleine de Proust : que ce soit l'odeur des draps propres, la sensation d'un rayon de soleil sur la peau, ou une musique que l'on écoutait enfant, ces petites

choses deviennent des portails temporels. Elles nous permettent de revivre ces moments, souvent oubliés, durant un bref instant. Le retour au présent est toujours accompagné d'une légère touche de nostalgie. Selon Saint Augustin, la mémoire serait un palais infini, où chaque recoin renfermerait un fragment de notre passé.

Rûmî. (2003). Odes mystiques.
Hajj:(masc) Grand pèlerinage rituel à La Mecque que tout musulman doit effectuer au moins une fois dans sa vie.
Serreau, C. (2005). *Saint-Jacques... La Mecque*.
Estevez, E. (2010). *The Way*.
Saint Augustin. (397-398). *Les Confessions*.

HE

Le pa
grand
embe
Fish
proté
fille a
un p
prés

PERDITION

28

dissimuler
des secrets. Ces
voyages au cœur de la
folie nous invitent à nous glisser
dans l'esprit de personnes qui, pour la
part, ignorent tout de leur maladie.

Il y a trop de maux dans ce monde qui
ne sont pas à la raison, mais il existe aussi
des choses qui nous font perdre la raison.
Les substances ont joué
un rôle important dans la vie des dieux chez
les grecs. L'aspirine est un antidouleur
qui agit sur le système nerveux. Les sont
des médicaments qui agissent sur la réalité.

Wain, L. (1860-
1939). Les
dessins de
chats.
Van Gogh, V.
(1890).
Racines
d'arbres.

Howard,
C. (2001).
Un homme
à l'exception.
M. (2010).
Nutter Island.
(1856). Misérable
Miracle.
Confessions d'un
d'opium anglais.
(1856). Just Noticeable
Difference.

29



37

Certains cherchent à se perdre pour mieux se retrouver, tandis que d'autres, déjà perdus, sont en quête d'une échappatoire. Parfois, les situations auxquelles nous faisons face nous poussent à nous réfugier dans des paradis artificiels, ou encore à ne plus être capables de voir le monde tel qu'il est réellement. Le voyage n'est pas qu'une simple promenade ponctuée de belles rencontres, il peut devenir pour certains une véritable descente aux enfers.

À travers ses dessins de chats, Louis Wain nous montre l'évolution de la schizophrénie. Si, au début, ses chats sont mignons, ils finissent par devenir psychédéliques, nous laissant une impression de malaise au fur et à mesure de leurs transformations. De la même manière, Van Gogh illustre, malgré lui, la dégradation de sa santé mentale à travers ses œuvres.

Des écrits, comme *La Maison des feuilles* de Mark Danielewski, retracent cette évolution progressive, à peine perceptible au départ, mais qui prend de plus en plus de place au fil du temps. Cela commence par une pièce trop grande de 7 millimètres, et se termine par la disparition d'une équipe d'exploration au cœur d'une brèche dans la maison. Le livre lui-même cherche à nous perdre avec sa mise en page complexe, nous embarquant dans un voyage initiatique au cœur de la perte, où chaque page nous pousse toujours plus loin.

Certaines œuvres, parfois, nous trompent et nous retournent le cerveau, nous faisant croire à des théories du complot, où le héros serait le seul à savoir ce qui se passe réellement. C'est le cas dans *Un homme d'exception* de Ron Howard, qui retrace la vie d'un mathématicien talentueux qu'on charge secrètement d'aider les États-Unis, ou encore dans *Shutter Island* de Martin Scorsese, où un enquêteur, Teddy Daniels, perdu sur une île avec un hôpital psychiatrique, cherche une patiente disparue. Très vite, il suspecte l'hôpital de dissimuler des secrets. Ces voyages au cœur de la folie nous invitent à nous glisser dans l'esprit de personnes qui, pour la plupart, ignorent tout de leur maladie.

Il existe bien trop de maux dans ce monde

qui portent atteinte à la raison, mais il existe aussi des substances capables de nous faire perdre pied. Au fil du temps, ces substances ont joué divers rôles, de la médiation avec les dieux chez les chamans, à leur utilisation comme antidouleur ou médicament, jusqu'à aujourd'hui, où elles sont consommées pour leurs effets, afin de fuir une réalité inconfortable ou de se détruire lentement, comme une forme de mutilation du cerveau. Certains artistes en font même le thème central de leurs œuvres, à l'image de Brian Pollett, qui illustre les effets de différentes drogues sur sa perception à travers 20 portraits, ou de l'écrivain Henri Michaux, qui raconte dans son livre *Misérable Miracle* sa première expérience avec la mescaline. Ce livre est parfois décrit comme un « reportage » exemplaire d'une expérience psychophysiologique.

Thomas de Quincey, dans son poème *Confessions d'un mangeur d'opium anglais*, écrit :

« L'opium me donnait des rêves d'une beauté infinie,
des palais de lumière,
et puis, au matin, le gouffre noir du réveil. »

Wain, L. (1860-1939). Les dessins de chats.
Van Gogh, V. (1890). Racines d'arbres.

Howard, R. (2001). Un homme d'exception.
Scorsese, M. (2010). Shutter Island.

Michaux, H. (1956). Misérable Miracle.
Quincey, T. de. (1821). Confessions d'un mangeur d'opium anglais.
Saunders, B. L. (depuis 1998). Just Noticeable Difference.

Un autre artiste, Bryan Lewis Saunders, a centré son travail autour de ses expériences avec ces substances. Il réalisera de nombreux autoportraits sous l'influence de facteurs extérieurs, de ses émotions ou d'événements. Il déclare :

« Depuis des siècles, les artistes se sont inclus dans des représentations du monde qui les entoure. Je fais exactement l'opposé. Je mets le monde qui m'entoure dans des représentations de moi-même. »

De nombreuses œuvres abordent ces états altérés de conscience, certaines adoptant un regard critique, d'autres plongeant dans l'expérience sensorielle et psychologique de ces états, qu'on le veuille ou non. Ces expériences agissent comme des pièges, nous enfermant dans les dédales créés par notre cerveau. Prisonniers d'un voyage sensoriel qui devient une quête sans fin pour trouver une sortie, sortie qui n'existe pas toujours.

À tr
sc

e
Fr
pro
fille
un p
pré

Cer
retourne
théories du
savoir ce qui se p
dans *Un homme d'ex*
retrace la vie d'un mathe
qu'on charge secrètement
Unis, ou encore dans *Shutter Isla*
Scorsese, où un enquêteur, Teddy D
perdu sur une île avec un hôpital
psychiatrique, cherche une patiente
disparue. Très vite, il suspecte
l'hôpital de dissimuler des
secrets. Ces voyages
au cœur de la
folie

PE

Wain, L. (1860-1939). Les dessins de chats.
Van Gogh, V. (1890). Racines d'arbres.

Howard, R. (2001). Un homme d'exception.
Scorsese, M. (2010). Shutter Island.
Michaux, H. (1956). Misérable Miracle.
Quincey, T. de. (1821). Confessions d'un mangeur d'opium anglais.
Saunders, B. L. (depuis 1998). Just Noticeable Difference.

HE

Le pa
grand
embe
Fish
proté
fille a
un p
prés

DANS L'AU DELÀ

30

suspecte l'
dissimuler
secrets.
voyage

Omniprésent dans nos sociétés, le sujet de la mort a toujours plané comme une question suspendue au-dessus de nos têtes. De nombreuses œuvres de fiction et écrits tentent de nous offrir des réponses sur ce thème : la vie après la mort, le voyage de l'âme, la réincarnation, le paradis et l'enfer, des êtres immortels. Mais il existe aussi des théories scientifiques et des témoignages de personnes qui confortent l'idée d'une vie après la mort.

Le deuil, cette épreuve qui permet à l'autre de continuer à exister en soi, est souvent illustré dans les récits. Il prend des formes multiples et peut, dans certains cas, se transformer en un monstre terrifiant. C'est ce que nous montre le film *Mister Babadook* de Jennifer Kent, où une mère et son fils, confrontés à leurs peurs intérieures, sont persuadés qu'une présence malveillante cherche à leur faire du mal. D'autres œuvres mettent en lumière la difficulté d'avancer sur le chemin de la résilience. Dans le film d'animation *Ride Your Wave* de Masaaki Yuasa, Hinato, une jeune surfeuse, apprend que son copain est mort seul en surfant. Elle refuse d'accepter sa disparition et commence à le voir à travers l'eau, s'acharnant à le faire revivre via une bouée. Cet animé nous accompagne dans son parcours vers l'acceptation. Il en va de même dans *Le Secret de Terabithia*, où Jess et Leslie, deux amis inséparables, créent un univers magique peuplé de créatures. Mais tout bascule lorsque Jess apprend que Leslie est morte dans une chute. Il se réfugie alors dans l'univers de Terabithia, refusant de faire face à la réalité. Enfant, j'étais persuadée qu'elle n'était pas vraiment morte, mais simplement perdue dans cet univers imaginaire, et ce n'est qu'en grandissant un peu que j'ai compris le véritable message du film.

Kent, J. (2014). *Mister Babadook*.
Yuasa, M. (2019). *Ride Your Wave*.
Katherine Paterson(2007). *Le Secret de Terabithia*.

31

37

THE

La route qui mène à l'acceptation du deuil est semée de peines. On finit par l'accepter, mais au bout de combien de temps ? Pour certains, l'idée même de perdre un proche est inconcevable, et ils tenteront tout pour défier l'inévitable. Tout comme Orphée qui cherche à ramener Eurydice dans le monde des vivants, dans *Anzu, chat fantôme*, Karin tente de faire revenir sa mère, Victor, lui, essaie de ressusciter son chien Sparky grâce à la science dans *Frankenweenie*. Dans certains récits, comme *Au-delà de nos rêves* de Vincent Ward, l'histoire se déroule exclusivement dans l'au-delà, où le protagoniste cherche en vain à aider sa femme, morte récemment, à entrer au Summerland, tandis qu'elle sombre dans les enfers. Ce n'est pas tant une question de deuil, mais plutôt une volonté désespérée de se retrouver.

Si dans nos sociétés occidentales, on parle souvent de paradis et d'enfer, il existe d'autres visions de la vie après la mort. Dans le film *Little Buddha*, Bernardo Bertolucci nous introduit au concept de réincarnation, en suivant un jeune américain, Jesse, qui, initié par de vieux moines, doit passer une série de tests pour déterminer s'il est la réincarnation du Lama. D'un point de vue plus scientifique, *I Origins* aborde la réincarnation à travers les yeux d'un professeur en biologie moléculaire.

Dans de nombreuses civilisations, la mort est perçue comme un passage, un voyage vers un autre état d'existence. Certains la voient comme la fin d'un périple, d'autres la célèbrent à travers des fêtes comme la fête des morts au Mexique, ou le culte des ancêtres en Chine et en Afrique. Au Tibet et en Mongolie, les corps des défunts sont laissés en plein air pour être dévorés par les oiseaux, permettant ainsi à l'âme de s'élever rapidement vers le ciel.

Kent, J. (2014). *Mister Babadook*.
Yuasa, M. (2019). *Ride Your Wave*.
Katherine Paterson (2007). *Le Secret de Terabithia*.
Gluck, C. W. (1774). *Orphée et Eurydice* (opéra).
Yōko Kuno, Nobuhiro Yamashita. (2025). *Anzu, Chat Fantôme*.
Burton, T. (2012). *Frankenweenie*.
Ward, V. (1998). *Au-delà de nos rêves*.
Cahill, M. (2014). *I Origins*.

Bien que la mort demeure un mystère pour beaucoup, une infime portion de la population, ayant frôlé la mort, a expérimenté une Expérience de Mort Imminente (EMI). Certains affirment être sortis de leur corps, observant ce qui se passait autour d'eux, d'autres parlent de la fameuse lumière au bout du tunnel. Nombreux sont ceux qui ressortent de cette expérience convaincus de l'existence d'une vie après la mort.

Nelly, 26 ans, raconte :

« Je suis sortie de mon corps par la tête. Je suis partie dans ce qu'on appelle ce tunnel, avec une grande lumière, très douce, très accueillante, très enveloppante. C'était vraiment un moment de plénitude, de bonheur. Comme un vol. »

Cyril, 11 ans, décrit :

« Puis je me rappelle avoir eu cette sensation, horrible, de tomber encore plus profondément dans le bassin. Puis d'un coup, un voile noir. Et sur le côté, une sorte de tunnel. Un tunnel bleu nuage. Ce tunnel, il m'attire, car il y a comme une sorte d'énergie au bout. »

Ces voyages de l'âme, bien que peu courants, floutent la frontière entre science et spiritualité. Des théories neurologiques suggèrent que ces expériences pourraient être des phénomènes purement cérébraux, liés à l'hypoxie cérébrale, à un dysfonctionnement du lobe temporal, ou encore à la libération de diméthyltryptamine ou DMT par la glande pinéale au moment de la mort, simulant ainsi un "voyage" dans un autre monde. D'autres recherches ouvrent la voie à l'idée d'une conscience indépendante du cerveau.

Jean d'Ormesson résume parfaitement :

« La mort n'est qu'un passage. Nous croyons entrer dans une pièce sombre, alors qu'en réalité, nous passons à

D'Ormesson, J. (2003). *La Gloire de l'Empire*.

MON TRAVAIL

Perdue dans un thème trop large et un livre labyrinthique peu accessible, j'ai décidé de m'orienter vers une thématique plus globale et plus concise à la fois, « Le Voyage ». Grande lectrice de romans d'aventures c'est tout naturellement que je me suis tournée vers Vango, un livre de Timothée de Fombelle retraçant la cavale d'un jeune garçon en quête d'identité fuyant des entités qui le poursuivent.

Le voyage est pour moi un moyen d'en apprendre plus sur soi même ainsi que sur ceux qui nous entourent, qu'il s'agissent d'amis ou de personnes rencontrées sur place. J'apporte autant d'importance aux moments passés dans les transports que ceux passés dans l'endroit de destination. Avec ma famille il nous arrivait de faire sept à huit heures de voiture pour aller voir de la famille. Si plus jeune je trouvais les heures bien trop longues et le chemin bien trop biscornu, aujourd'hui j'ai fini par apprécier et chérir ces moments de partage où on est tous réunis et où l'on partage, musique, anecdotes, ragots et pastilles à la menthe.

Je vois le voyage comme un refuge, une parenthèse à la vie, un moyen de grandir aussi, on teste de nouvelles choses, on voit de nouveaux paysages, on rencontre de nouvelles personnes.

J'aimerais réussir, à travers mon thème et mes illustrations, à transmettre cette légèreté dont je m'imprègne à chaque fois que je m'évade de chez moi.

Mon travail de fin d'étude prendra la forme d'une exposition d'illustrations mettant en scène le roman Vango de Timothée de Fombelle. Un roman qui parle de voyage, d'aventure, de quête d'identité.

Le pa
grand
embe
Fish
proté
fille a
un p
prés

suspecte l'h
dissimuler
Ces voya
cœur de

HE

CONCLUSION

Le voyage est une quête possédant de multiples facettes. Que l'on se cherche, que l'on s'épanouisse, que l'on se retrouve, que l'on fuis ou que l'on s'évade, qu'il soit géographique, imaginaire, spirituel ou psychologique la finalité reste la même. À travers tous les voyages initiatiques que nous entreprenons, nous rapportons toujours avec nous un fragment de cet inconnu immense, qui nous nourrit et nous fait grandir. On en ressort plus sage, plus vivant. Certains voyages nous élèvent, d'autres nous consomment, mais tous laissent en nous une empreinte indélébile. Ils sont une porte vers d'autres réalités, des miroirs de notre âme, des labyrinthes dont nous devons trouver la sortie. Ces souvenirs deviennent des trésors que l'on garde précieusement, et que l'on évoque chaque fois qu'une envie de liberté nous saisit.

Avec le temps, il est de plus en plus facile de voyager. Le monde s'ouvre à nous à travers un univers des possibles dont les limites sont en constantes expansions.

Au final, la destination importe peu, ce qui compte vraiment c'est cette transformation que nous effectuons en nous à chacun de nos pas. Le voyage nous porte et nous aide à tisser du sens dans un monde qui donne l'impression de se perdre constamment.

Le pa
grand
embe
Fish
proté
fille a
un p
prés

suspecte l'h
dissimuler
Ces voya
cœur de

BIBLIOGRAPHIE

CONCLUSION

Le voyage est une quête possédant de multiples facettes. Que l'on se cherche, que l'on s'épanouisse, que l'on se retrouve, que l'on fuis ou que l'on s'évade, qu'il soit géographique, imaginaire, spirituel ou psychologique la finalité reste la même. À travers tous les voyages initiatiques que nous entreprenons, nous rapportons toujours avec nous un fragment de cet inconnu immense, qui nous nourrit et nous fait grandir. On en ressort plus sage, plus vivant. Certains voyages nous élèvent, d'autres nous consomment, mais tous laissent en nous une empreinte indélébile. Ils sont une porte vers d'autres réalités, des miroirs de notre âme, des labyrinthes dont nous devons trouver la sortie. Ces souvenirs deviennent des trésors que l'on garde précieusement, et que l'on évoque chaque fois qu'une envie de liberté nous saisit. Avec le temps, il est de plus en plus facile de voyager. Le monde s'ouvre à nous à travers un univers des possibles dont les limites sont en constantes expansions. Au final, la destination importe peu, ce qui compte vraiment c'est cette transformation que nous effectuons en nous à chacun de nos pas. Le voyage nous porte et nous aide à tisser du sens dans un monde qui donne l'impression de se perdre constamment.

Le pa
grand
embe
Fish
proté
fille a
un p
présé

Bandes dessinées

Maia Neel, Publiée sur Instagram, 2024-2025
Neel Julien, *Lou Tome 8*, Éditions Dupuis, 2008
Satrapi Marjane, *Persepolis*, Paris : L'Association, 2000

Films

Adamson Andrew & Jenson Vicky, *Shrek*, 2001
Alessandrin Carmen, *Interrail*, 2018
Bertolucci Bernardo, *Little Buddha*, 1993
Burton Tim, *Big Fish*, 2003
Burton Tim, *Frankenweenie*, 2012
Cahill Mike, *I Origins*, 2014
Nolan Christopher, *Inception*, 2010

Van Sant Gus, *Into the Wild*, 2007
Dayton Jonathan & Faris Valerie, *Little Miss Sunshine*, 2006
Stevenson John & Osborne Mark, *Kung Fu Panda*, 2008
Benigni Roberto, *La Vie est belle*, 1997
Estevez Emilio, *The Way*, 2010
Fleming Victor, *Le Magicien d'Oz*, 1939
Howard, Ron, *Un homme d'exception*, 2001
Hosoda Mamoru, *Summer Wars*, 2009
Paterson Gábor Csupó, *Le Secret de Terabithia*, 2007
Kent Jennifer, *Mister Babadook*, 2014
Tuel, Laurent, *Jean-Philippe*, 2003
Miyazaki Hayao, *Le Voyage de Chihiro*, 2001
Miyazaki Hayao, *Kiki la petite sorcière*, 1989

CONCLUSION

Le voyage est une quête possédant de multiples facettes. Que l'on se cherche, que l'on s'épanouisse, que l'on se retrouve, que l'on fuis ou que l'on s'évade, qu'il soit géographique, imaginaire, spirituel ou psychologique la finalité reste la même. À travers tous les voyages initiatiques que nous entreprenons, nous rapportons toujours avec nous un fragment de cet inconnu immense, qui nous nourrit et nous fait grandir. On en ressort plus sage, plus vivant. Certains voyages nous élèvent, d'autres nous consomment, mais tous laissent en nous une empreinte indélébile. Ils sont une porte vers d'autres réalités, des miroirs de notre âme, des labyrinthes dont nous devons trouver la sortie. Ces souvenirs deviennent des trésors que l'on garde précieusement, et que l'on évoque chaque fois qu'une envie de liberté nous saisit.

Avec le temps, il est de plus en plus facile de voyager. Le monde s'ouvre à nous à travers un univers des possibles dont les limites sont en constantes expansions.

Au final, la destination importe peu, ce qui compte vraiment c'est cette transformation que nous effectuons en nous à chacun de nos pas. Le voyage nous porte et nous aide à tisser du sens dans un monde qui donne l'impression de se perdre constamment.

Le pa
grand
embe
Fish
proté
fille a
un p
présé

Musker John & Clements Ron, *La Planète au Trésor*, 2002
Otomo Katsuhiro, *Paprika*, 2006
Scorsese Martin, *Shutter Island*, 2010
Spielberg Steven, *Ready Player One*, 2018
Serreau Coline, *Saint-Jacques... La Mecque*, 2005
Selick Henry, *Coraline*, 2009
Wachowski Lilly, *The Matrix*, 1999
Ward Vincent, *Au-delà de nos rêves*, 1998
Kuno Yōko & Yamashita Nobuhiro, *Anzu, Chat Fantôme*, 2025
Yuasa Masaaki, *Ride Your Wave*, 2019

Jeux vidéo

Persson Markus, *Minecraft*, 2012
Zeng Xi, *Microsoft Flight Simulator*, 2020

Livres

Bataille Georges, *L'Expérience intérieure*, 1943
Campbell Joseph, *The Hero with a Thousand Faces*, 1949
Carroll Lewis, *Alice au pays des Merveilles*, 1865
Chateaubriand François-René, *Atala*, 1811
Danielewski Mark Z., *La Maison des feuilles*, 2000
Deleuze Gilles & Guattari Félix, *Mille Plateaux*, 1980
Djebar Assia, *L'exil* [Citation], 2000
Flaubert Gustave, *Voyage en Orient*, 1857
Freud Sigmund, *L'Interprétation des rêves*, 1900
Grimm Jacob & Grimm Wilhelm, *La petite fille aux allumettes*, 1812
Homère, *L'Odyssée*, n.d.

une patiente
suspecte l'
dissimuler
secrets.

CONCLUSION

Le voyage est une quête possédant de multiples facettes. Que l'on se cherche, que l'on s'épanouisse, que l'on se retrouve, que l'on fuis ou que l'on s'évade, qu'il soit géographique, imaginaire, spirituel ou psychologique la finalité reste la même. À travers tous les voyages initiatiques que nous entreprenons, nous rapportons toujours avec nous un fragment de cet inconnu immense, qui nous nourrit et nous fait grandir. On en ressort plus sage, plus vivant. Certains voyages nous élèvent, d'autres nous consomment, mais tous laissent en nous une empreinte indélébile. Ils sont une porte vers d'autres réalités, des miroirs de notre âme, des labyrinthes dont nous devons trouver la sortie. Ces souvenirs deviennent des trésors que l'on garde précieusement, et que l'on évoque chaque fois qu'une envie de liberté nous saisit.

Avec le temps, il est de plus en plus facile de voyager. Le monde s'ouvre à nous à travers un univers des possibles dont les limites sont en constantes expansions.

Au final, la destination importe peu, ce qui compte vraiment c'est cette transformation que nous effectuons en nous à chacun de nos pas. Le voyage nous porte et nous aide à tisser du sens dans un monde qui donne l'impression de se perdre constamment.

Le pa
grand
embe
Fish
proté
fille a
un p
présé

Kerouac Jack, *Sur la route*, 1957

Lewis Clive Staples, *Le monde de Narnia*, 1950

Merleau-Ponty Maurice, *Phénoménologie de la perception*, 1945

Michaux Henri, *Misérable Miracle*, 1956

Nietzsche Friedrich, *Ainsi parlait Zarathoustra*, 1886

Onfray Michel, *La Sculpture de soi*, 2003

Proust Marcel, *À la recherche du temps perdu*, 1913-1927

Quincey Thomas de, *Confessions d'un mangeur d'opium anglais*, 1821

Rabelais François, *Pantagruel*, 1532

Rowling Joanne Kathleen, *Harry Potter et la coupe de feu*, 2000

Rûmî Jalâl ud-Dîn, *Odes mystiques*, 2003

Saint Augustin, *Les Confessions*, 397-398

Timothée de Fombelle, *Vango*, 2010

Peintures et Expositions

Toguo Barthélémy, *Habiter la Terre* [Exposition], 2014

Van Gogh Vincent, *Racines d'arbres*, 1890

Wain Louis, *Les dessins de chats*, 1860-1939

Séries télévisées

Palumbo Thomas & Romain, Tania, *Code Lyoko*, 2003-2007

Netflix, *Black Mirror*, 2011-2019

Newman Sydney, Wilson Donald, Webber C. E. & Lambert Verity, *Doctor Who*, 1963-2025

Autres (Fêtes, Expériences, Témoignages, Croyances)

Culte des ancêtres, Chine et Afrique

patientes dis
il suspecte
de dissin
des

CONCLUSION

Le voyage est une quête possédant de multiples facettes. Que l'on se cherche, que l'on s'épanouisse, que l'on se retrouve, que l'on fuis ou que l'on s'évade, qu'il soit géographique, imaginaire, spirituel ou psychologique la finalité reste la même. À travers tous les voyages initiatiques que nous entreprenons, nous rapportons toujours avec nous un fragment de cet inconnu immense, qui nous nourrit et nous fait grandir. On en ressort plus sage, plus vivant. Certains voyages nous élèvent, d'autres nous consomment, mais tous laissent en nous une empreinte indélébile. Ils sont une porte vers d'autres réalités, des miroirs de notre âme, des labyrinthes dont nous devons trouver la sortie. Ces souvenirs deviennent des trésors que l'on garde précieusement, et que l'on évoque chaque fois qu'une envie de liberté nous saisit.

Avec le temps, il est de plus en plus facile de voyager. Le monde s'ouvre à nous à travers un univers des possibles dont les limites sont en constantes expansions.

Au final, la destination importe peu, ce qui compte vraiment c'est cette transformation que nous effectuons en nous à chacun de nos pas. Le voyage nous porte et nous aide à tisser du sens dans un monde qui donne l'impression de se perdre constamment.

Le pa
grand
embe
Fish
proté
fille a
un p
présé

Fête des morts, Mexique, n.d.

Cyril, 11 ans, Témoignage, 2023

Nelly, 26 ans, Témoignage, 2024

Opéra

Gluck Christoph Willibald, Orphée et Eurydice (opéra), 1774

une patiente
suspecte l'
dissimule
secrets.

Le pa
grand
embe
Fish
proté
fille a
un p
présé

Tout d'abord, je remercie sincèrement Fabrice Sabatier, pour le suivi du mémoire, ses conseils et son soutien tout au long de cette recherche.

Je tiens également à remercier mes référents, Damien Mathé et Bruno Lombardo pour leur disponibilité, leur patience et les échanges enrichissants qui ont nourri ma réflexion.

Merci à l'ensemble des professeurs pour leur accompagnement dans mon projet de fin d'étude.

Merci à ma famille et à mes amis qui m'ont soutenue tout au long de cette aventure. Sans eux, la route m'aurait parut bien longue.

À tous, merci infiniment.

Bandes dessinées

Maia Neel, Publié
Neel Julien, *Lou*
Satrapi Marjane,

Films

Adamson Andrew
Alessandrin Carr
Bertolucci Berna
Burton Tim, *Big I*
Burton Tim, *Fran*
Cahill Mike, *I Orig*
Nolan Christophe

Le pa
grand
embr
Fish
proté
fil
un p
prés

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à toutes les personnes qui ont contribué, de près ou de loin, à l'élaboration de ce mémoire.

Bandes dessinées

Maia Neel, *Publié*
Neel Julien, *Lou*
Satrapi Marjane,

Films

Adamson Andrew
Alessandrin Carn
Bertolucci Berna
Burton Tim, *Big I*
Burton Tim, *Fran*
Cahill Mike, *I Ori*
Nolan Christophe