

LES ÎLES DANS TINTIN



Une île, quatre façons de raconter une aventure.

Une île. De l'eau tout autour.
Impossible de partir facilement...

Un trésor ?

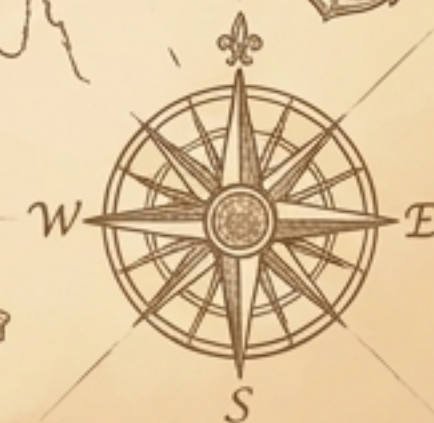
Un mystère ?

Un repaire ?

POURQUOI TINTIN
VA-T-IL SI SOUVENT
SUR DES ÎLES ?

Une
découverte ?

SPLASH !



Pourquoi installer le repaire
des méchants sur une île ?

L'ÎLE NOIRE

Parce qu'une île est isolée, difficile d'accès et facile à surveiller.

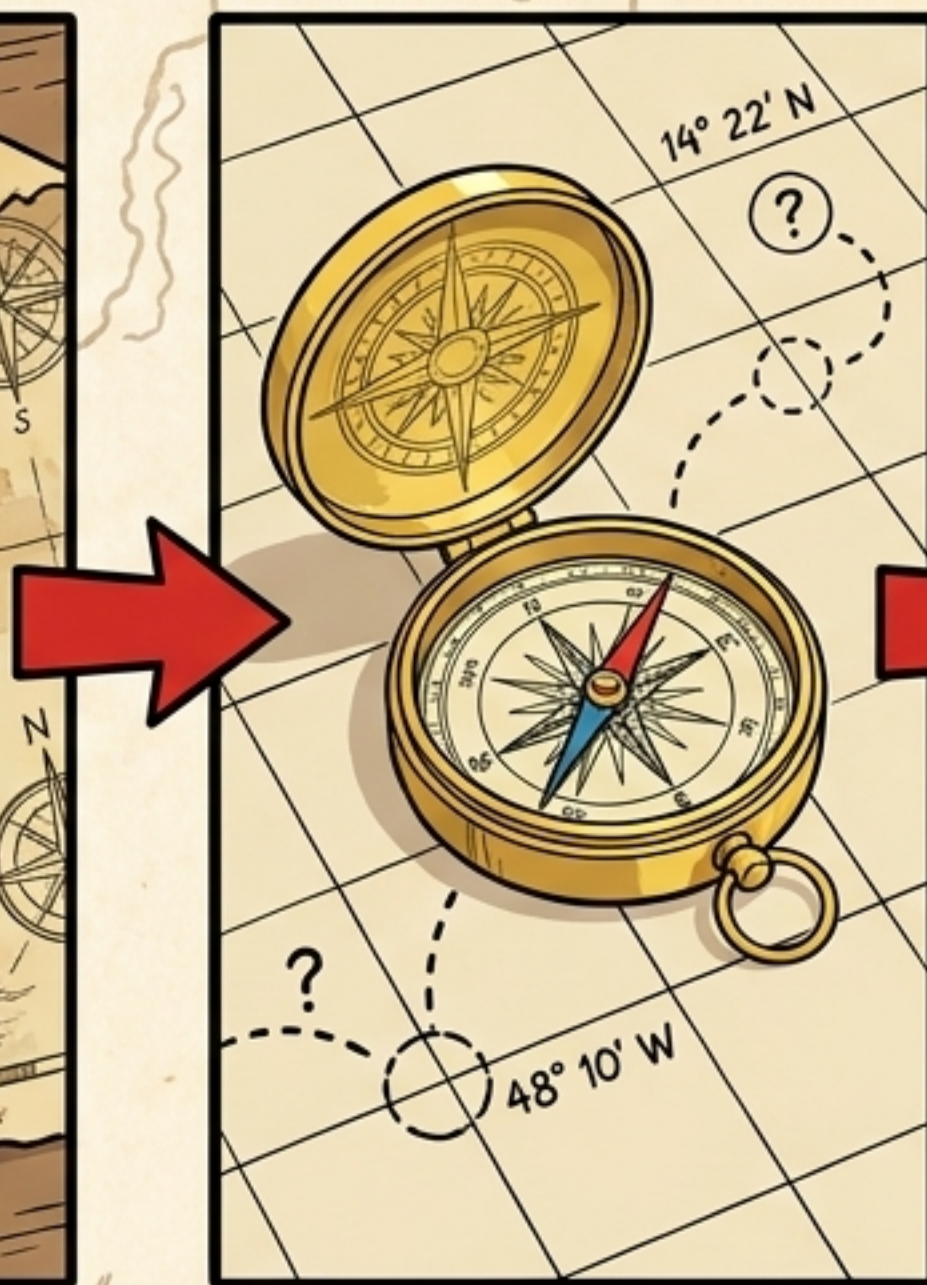
GRRRRR!

ÎLE = ISOLER + CACHER + CRÉER DU DANGER

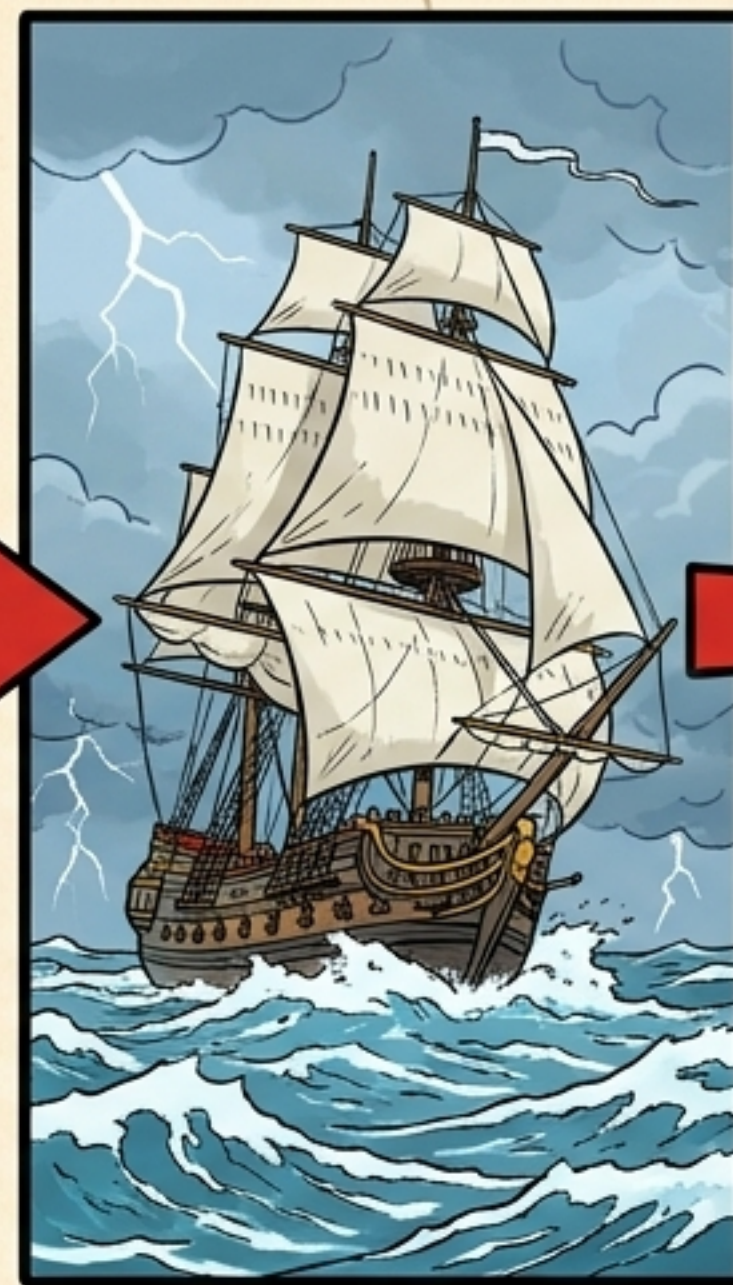
Le Trésor de Rackham le Rouge : L'escale principale.



UNE CARTE



DES INDICES



UNE EXPÉDITION



UNE ÎLE

Le trésor de Rackham le rouge

Trouver l'île
signifie-t-il
forcément
trouver le
trésor ?

**MILLE
SABORDS !**

L'île reprend les grands codes
des récits de pirates : elle
conserve les traces du passé.

**ÎLE = EXPLORER + CHERCHER +
RETROUVER LE PASSÉ**

L'étoile mystérieuse

Que se passerait-il si une île totalement inconnue apparaissait soudainement ?



Ici, Hergé quitte le monde ordinaire pour entrer dans le fantastique.



ÎLE = DÉCOUVRIR + S'ÉTONNER + IMAGINER

Vol 714 pour Sydney. Cela commence
comme une histoire de bandits...



Une aventure doit-elle
toujours tout expliquer ?



...mais l'île révèle peu à peu
quelque chose de beaucoup
plus étrange.



ÎLE = CACHER + ÉTONNER + ENTRETENIR LE MYSTÈRE



L'Île Noire -> DANGER

ISOLER



Rackham le Rouge -> TRÉSOR

UNE ÎLE =
UN TERRITOIRE
COUPÉ DU MONDE
ORDINAIRE

EXPLORER



L'Étoile mystérieuse -> INCONNU

IMAGINER



Vol 714 -> MYSTÈRE

CACHER

Entourée par la mer, l'île permet à Hergé d'envoyer ses personnages dans un territoire où tout peut arriver.

*Maintenant que Tintin a trouvé son île...
qu'y découvrira-t-il vraiment ?*

*Et toi, si tu devais inventer
une île : que cacherait-elle ?
La suite sur ta fiche !*

