

SEVEN SEPT  
présente

... LES DIEUX ONT MIS UN HOMME À L'ÉPREUVE

basé sur l'histoire originale de  
Jean **VAN HAMME** et  
Grzegorz **ROSINSKI**

# THORNGAL

## ENTRE LES FAUX DIEUX



**LA FUSION DU CINÉMA ET DE LA BANDE DESSINÉE SUR DVD**

Grâce à votre **télécommande DVD**,  
**choisissez** de vivre cette épopée selon la vision  
des principaux personnages.

**BDVD**

SEVEN SEPT

présente

# THORGAL

ENTRE LES FAUX DIEUX

basé sur l'histoire originale de

Jean **VAN HAMME** et  
Grzegorz **ROSINSKI**



BOVD "ENTRE LES FAUX DIEUX" ARBORESCENCE FILM

- 113
- 120
- 121
- 122
- 123
- 124
- 125
- 126
- 127
- 128
- 129
- 130
- 131
- 132
- 133
- 134
- 135
- 136
- 137
- 138
- 139
- 140
- 141
- 142
- 143
- 144
- 145
- 146
- 147
- 148
- 149
- 150
- 151
- 152
- 153
- 154
- 155
- 156
- 157
- 158
- 159
- 160
- 161
- 162
- 163
- 164
- 165
- 166
- 167
- 168
- 169
- 170
- 171
- 172
- 173
- 174
- 175
- 176
- 177
- 178
- 179
- 180
- 181
- 182
- 183
- 184
- 185
- 186
- 187
- 188
- 189
- 190
- 191
- 192
- 193
- 194
- 195
- 196
- 197
- 198
- 199
- 200

- 410
- 411
- 412
- 413
- 414
- 415
- 416
- 417
- 418
- 419
- 420
- 421
- 422
- 423
- 424
- 425
- 426
- 427
- 428
- 429
- 430
- 431
- 432
- 433
- 434
- 435
- 436
- 437
- 438
- 439
- 440
- 441
- 442
- 443
- 444
- 445
- 446
- 447
- 448
- 449
- 450
- 451
- 452
- 453
- 454
- 455
- 456
- 457
- 458
- 459
- 460
- 461
- 462
- 463
- 464
- 465
- 466
- 467
- 468
- 469
- 470
- 471
- 472
- 473
- 474
- 475
- 476
- 477
- 478
- 479
- 480
- 481
- 482
- 483
- 484
- 485
- 486
- 487
- 488
- 489
- 490
- 491
- 492
- 493
- 494
- 495
- 496
- 497
- 498
- 499
- 500

513

512

510

500 Chama

6

800 Amino

100 Thorgal

700 Tjal

SENS DE NARRATION

50

230



**Les racines du Cycle de Qâ**  
**4-5** Sur les auteurs de Thorgal  
**6-7** -Les Archers- : le vidéo-strip de 1993  
**8-9** -Les Archers- : résumé et introduction au Cycle de Qâ

**Les personnages**  
**10-11** Les Aegrisson  
**12-13** Les complices  
**14-15** Les opposants

**16-17** La saga de Thorgal : le guide  
**18-19** Croquis pour le Cycle de Qâ  
**20-21** La carte du Pays Qâ

**Une science-fiction réaliste :**  
**les auteurs de Thorgal mettent l'Histoire à l'épreuve**  
**22-23** Le cosmonaute maya  
**24-25** Paléontique  
**26-27** Les découvreurs d'Amérique  
**28-29** Les sacrifices mayas  
**30-31** Les sacrifices incas  
**32-33** Les lignes de Nazca

**Les hommes verts de Lublin**  
**34-35** Woiski, Rosinski & les OVNI  
**36-39** Bande dessinée inédite de Grzegorz Rosinski et Kurta :  
 -Les hommes verts de Lublin-  
**40-41** Les étapes de création de la couverture

**Du papier à l'écran**  
**42-43** Zoom sur une scène du film  
**44-47** L'équipe du BDVD  
**48** Pour aller plus loin...

Dans la même collection **BDVD**

- THORGAL** "Entre les faux Dieux" Chant premier.
- THORGAL** "Dans les griffes de Kriss" Chant deuxième.
- THORGAL** ... Chant troisième
- SARAGLATE CHICAGO** "Les années Capone".
- ATILLA** "Un barbare défile l'empire".
- LE MANDIR** "Terrifiant huis-clos".





## VIDÉO-STRIP

1991 : Documents de Van Hamme et Rosinski

# « LES ARCHERS »



nous nous sommes aperçus en réalisant ce BDVD que Jean Van Hamme et Grzegorz Rosinski avaient réalisé en 1991 ce qu'ils ont appelé un vidéo-strip. d'après l'album de Thorqat "Les Archers". Le principe était de filmer Les vignettes de la bande dessinée, puis d'y ajouter une bande sonore. si Le projet n'a pas abouti commercialement, il nous a étonnés car précurseur du principe BDVD que nous utilisons. de plus, il est très agréable à regarder, nous l'avons placé dans Les Bonus de ce BDVD, vous nous direz...

*Les auteurs de Thorqat, quant à eux, reviennent sur cette expérience...*

- L'idée est venue en voyant des interviews de nous à la télévision. On montrait des dessins de Grzegorz en gros plan, et je me suis dit : « sapristi, ces dessins rendent terriblement bien sur écran ! ». Alors pourquoi ne pas faire comme ces dessins animés assez sommairement réalisés que l'on voyait à l'époque. Pourquoi ne pas faire pareil avec des dessins fixes, des comédiens qui jouent les personnages et un narrateur. Pour moi, c'était un peu comme raconter une histoire à un enfant en lui montrant les images dans le livre. À l'époque, j'étais professeur de scénario dans une école de cinéma, j'avais donc quelques facilités pour trouver les comédiens, pour la réalisation et le montage. De son côté, Grzegorz a gommé les phylactères sur l'ensemble de l'album, puis nous avons photographié les dessins.

Grzegorz a un dessin très cinématographique, il crée un vrai mouvement dans son trait, ses dessins passaient donc très bien. Le projet n'a pas abouti à l'époque pour des raisons diverses, il nous manquait notamment un investisseur prêt à se lancer avec nous dans cette aventure... »



Dans les suppléments du BDVD :  
Vidéo-strip "Les Archers", 28 minutes

Jean Van Hamme

- Les Archers étaient une histoire plus ou moins complète du début à la fin, ce qui permettait de l'adapter sur écran sans qu'il manque des informations au spectateur. Jean Van Hamme a tout organisé en Belgique via l'école où il enseignait. Le principe était de raconter l'histoire, mais sans interactivité, à la différence du BDVD. Je vois ce vidéo-strip comme une pièce radiophonique avec images.

Il fallait trouver un traitement visuel, fabriquer une piste sonore très soignée. Nous avons même appelé une comédienne française, qui n'avait donc pas l'accent belge, pour interpréter la Reine !

Dans les milieux du cinéma, de la télévision ou de la bande dessinée, les gens travaillaient tous dans l'image, mais chacun dans son coin. Il manquait des passerelles pour que ces domaines s'influencent entre eux. Il y avait déjà beaucoup d'adaptations de bandes dessinées sur écran aux États-Unis, mais pas en Europe. Ce projet m'a aussi plu pour cela. Je faisais moi-même des essais d'animation pour m'amuser en superposant des calques, comme par exemple sur "Le Grand Pouvoir du Chinkel". J'adorais ça ! -

Grzegorz Rosinski





## L'ALBUM « LES ARCHERS »

### KRISS DE VALNOR APPARAÎT

En pleine tempête, Thorgal Angrisson a dû mal à maîtriser sa barque, lorsqu'elle est harponnée par la chaloupe de l'insouciant Tjall le Fougueux. Thorgal monte à bord de celle-ci, et les deux hommes accostent tant bien que mal. Pour se faire pardonner, Tjall invite Thorgal à venir se reposer chez son oncle, l'armurier Arghun Pied d'Arbre. Attirés par le prochain tournoi d'archers, Kriss de Valnor et Sigwald le Brûlé entrent dans l'armurerie pour se ravitailler. Ces deux bandits sans foi ni loi viennent de dérober la pierre sacrée d'un village calédonien. Thorgal, qui a tout perdu lors du naufrage,

décide de s'inscrire lui aussi au concours, pour gagner de quoi rentrer chez lui.

### UNE HAINE RÉCIPROQUE

Thorgal, Tjall et Pied d'Arbre se rendent à Umbria, lieu du tournoi. Sur le chemin, ils retrouvent Sigwald le Brûlé. Sa partenaire a été enlevée par une bande de barbares, séduits par la beauté de Kriss et celle de sa pierre sacrée. Les quatre hommes libèrent la jeune guerrière. Mais Kriss de Valnor veut se venger des brutes qui ont abusé d'elle. Elle oblige ses sauveurs à tuer ses agresseurs, et fait preuve d'une cruauté extrême. Devant l'attitude déplorable de Kriss, Thorgal gifle

la jeune femme et reprend son chemin. La fière guerrière jure alors de tuer le Viking. À Umbria, les archers s'inscrivent au concours. Mais c'est un tournoi par équipe. Sigwald s'étant blessé à la main lors du sauvetage de Kriss, cette dernière tente de s'allier avec Tjall. Mais le jeune homme participe déjà à l'épreuve avec son oncle. Thorgal et Kriss acceptent de s'associer, et une trêve s'engage entre eux.

### LE TOURNOI DES ARCHERS

Le tournoi débute, et chaque épreuve apporte son lot d'éliminés. En finale, il ne reste plus que deux équipes : celle de



Thorgal et de Kriss, face à celle de Tjall et Pied d'Arbre. Les quatre archers n'arrivent pas à se départager, et le risque de mourir augmente à chaque volée de flèches. Finalement, devant l'ampleur du danger, Thorgal réclame l'arrêt de la compétition.

Les deux équipes sont déclarées vainqueurs ex aequo, et doivent se partager le prix. C'en est trop pour Kriss de Valnor qui se sent frustrée d'une victoire totale. Avec la complicité de Sigwald, elle dérobe la récompense et s'enfuit.

Thorgal repart bredouille avec Tjall et Pied d'Arbre. En route, ils découvrent le cadavre de Sigwald. Les Calédoniens ont

retrouvé la trace des voleurs de la pierre de sang sacrée, et réclament leur mort. Mais Kriss s'est réfugiée derrière un menhir, et maintient ses agresseurs à distance de flèche. Thorgal récupère la pierre et l'échange contre la vie de Kriss. Mais, usant de ses charmes, elle trompe la vigilance de Tjall et s'échappe.

### LA VENGEANCE DE KRISS

Heureusement, dans la confusion, Thorgal a repris à Kriss suffisamment d'argent pour s'acheter une barque. Il invite Tjall et Pied d'Arbre à venir passer quelques jours sur son île.

Plusieurs mois plus tard, Tjall et Pied d'Arbre sont toujours chez Thorgal. Ils profitent de la générosité d'Aarcia et se rendent utiles en aidant Thorgal à reconstruire sa maison, et en enseignant à Jolan l'art du tir à l'arc. Mais Kriss de Valnor a retrouvé leur trace. (E) Elle a échafaudé un plan qui lui permettra à la fois d'assouvir sa soif de vengeance et son goût pour l'or... Elle fait enlever Jolan et Pied d'Arbre pour obliger Thorgal et Tjall à la suivre dans la plus périlleuse des missions : affronter les faux Dieux du Pays Q!

### L'histoire prologue de ENTRE LES FAUX DIEUX



« Thorgal a une famille avec laquelle il vit au quotidien. Il n'y a aucune raison de se priver des idées scénaristiques que suscite le lien affectif fort qui lie le héros et les siens. »

Jean Van Hamme

## Thorgal

LES DIEUX CHOISSENT  
DE METTRE CET HOMME  
INSOLENT À L'ÉPREUVE.



Thorgal n'est pas un homme ordinaire.

Recueilli nourrisson par le Viking Leif Haraldson, Thorgal est élevé dans le clan comme un enfant ordinaire. Il devient un formidable archer et côtoie depuis son enfance Aaricia, la fille du chef, qu'il épousera. Malgré cela, il est en perpétuel décalage avec ses pairs : plus diplomate, plus pacifique, plus sage, en totale incompréhension avec la dimension barbare de son époque. Thorgal n'est pas à sa place dans son temps et n'a que les armes de son époque pour résoudre l'injustice de sa naissance, dont il ne lui reste que quelques vagues objets retrouvés avec lui.

Si la providence a voulu que ce bébé vive, les Dieux ne tolèrent pas ce pied de nez au destin et choisissent de mettre cet homme insolent à l'épreuve.

Malgré ses aspirations de vie paisible loin des chemins de l'aventure, Thorgal se retrouve donc continuellement au centre de péripéties diverses mettant ses proches en danger, chacune de ses victoires attirant un peu plus l'attention des puissances supérieures. Comment un homme ordinaire peut-il survivre à cela ?

Son père d'adoption lui a en effet transmis un héritage de guerrier viking, un enseignement que l'exercice, l'expérience et des prédispositions naturelles ont optimisé. Il développe également une capacité d'analyse et une intelligence innées qui sont l'héritage de ses ancêtres, le Peuple des Étoiles. Ces facultés lui permettent un recul et un bon sens face aux adversités, aussi surréalistes soient-elles. Oui, mais la course n'est-elle pas vaine ?

Le moteur de Thorgal est l'amour de sa famille et la promesse de bonheur qu'il a faite à sa femme Aaricia qui a quitté son clan pour lui. Il ressente son entêtement dans cet amour, et combat ce qui est pour lui une intolérable injustice : le privier de la liberté d'honorer sa promesse. Le privier d'être un homme libre.

## Aaricia

LES PERSONNAGES

LA PRINCESSE  
VIKING



Aaricia est la fille de Gandalf le Fou, roi des Vikings du Nord qui ont recueilli Thorgal. Elle s'unit à ce dernier malgré les réticences de son père et choisit d'adopter les idéaux de paix et de liberté de son époux. Cela conduit le couple à quitter le village pour une existence calme et retirée. Mais la vie de Thorgal est marquée par la fatalité, et chaque fois qu'Aaricia subit les conséquences de l'acharnement des Dieux sur son aimé, c'est avec force.

Lorsqu'Aaricia est née, on a trouvé deux perles en forme de larve dans ses poings, et plusieurs événements de son enfance la rapprocheront du monde des Dieux. De plus, elle est une princesse viking, et si ce titre n'a guère d'importance à ses yeux, ses aptitudes guerrières rejoignent sur place chaque fois que le besoin s'en fait sentir. Elle n'hésite d'ailleurs pas à partir pour le Pays Qâ pour sauver son fils, malgré les réticences de Thorgal. L'héritage de notre belle princesse l'a en quelque sorte préparée à la vie difficile qu'elle a choisie.

### Choisie ?

On ne choisit pas de tomber amoureux, et c'est bien cet amour qui lui permet d'endurer les épreuves. Le fait qu'elle sois si difficile donne de la valeur et de l'intensité aux moments heureux, qu'Aaricia sait savourer. Loin des archétypes misogynes de son époque, la relation amoureuse d'Aaricia et Thorgal est très moderne et égalitaire. Aaricia a donc trouvé sa place, et en connaît les conséquences.

# LES AEGIRSSON

## Jolan

Jolan est le fils d'Aaricia et Thorgal. C'est un enfant curieux, vif et pertinent, qui semble présenter le même décalage que son père vis-à-vis de son époque. En parallèle de son apprentissage viking, Jolan développe d'étranges pouvoirs mentaux, qui se manifestent pour la première fois alors qu'il réussit à matérialiser l'un de ses rêves...

Lorsqu'il est enlevé par les sbires de Kris de Valnor, Jolan rencontre Tanatloc, son arrière-grand-père, dans le Pays Qâ. Il apprend le mystère de sa lignée, le Peuple des Étoiles, dont il a hérité des capacités psychiques à modifier la matière. Thorgal n'a pas ces facultés, et Jolan projette de sa rencontre avec son ancêtre pour parfaire la maîtrise de ce pouvoir.

Outre son apport affectif, Jolan devient dès lors un compagnon d'armes capable de protéger ses proches.





## Tjall le Fougueux

LE CASSE-COU



Tjall croise la route de Thorgal au cours d'un naufrage. Il est le neveu de l'armurier Argun Pied d'Arbre. Quand ce dernier et Jolan sont enlevés par les mercenaires de Kriass de Valnor, Tjall décide d'accompagner Thorgal dans le Pays Qô pour leur porter secours.

Maladroit et naïf, il agit volontiers avant de réfléchir, ce qui le fait trop souvent passer pour le comique de service inexpérimenté. C'est cependant un archer de grand talent armé d'un courage sans bornes. Il prend vite Thorgal pour modèle et voit en lui un exemple... parfois trop difficile à suivre.

## Argun Pied d'Arbre

LE BOURRU



Armurier et oncle de Tjall le Fougueux, il se lie très vite d'amitié avec Thorgal dont il salue le sens moral. Lorsqu'il se retrouve prisonnier en Pays Qô avec Jolan, il se voudra rassurant auprès de ce dernier, tel un grand-père de substitution.

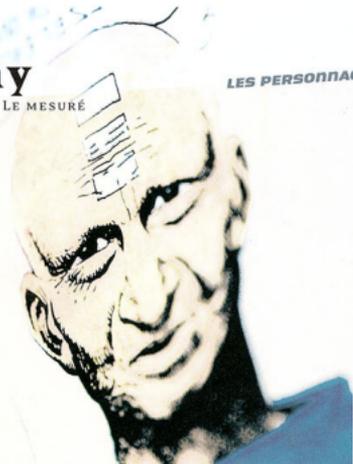
Râleur et borné, il est finalement séduit par les charmes des jeunes femmes du Pays Qô, et s'installe là-bas avec deux d'entre elles, Bé-Ki et Man-Gé.

## Yariay

LE MESURÉ

LES PERSONNAGES

Il est le premier régent du peuple Xinjin, l'une des deux tribus du Pays Qô. Doté d'un sens aigu du devoir, il agit uniquement dans l'intérêt de son peuple. Il conjura à Kriass de Valnor la mission d'aller tuer Ogotai, le tyran qui règne sur ses adversaires les Chaams. Il est l'ami et le confident de Tanatloc, dont il prendra la relève à la tête des Xinjins.



# LES COMPLICES

## Tanatloc

CELUI QUI SAIT



Tanatloc n'a pris la tête des Xinjins que pour contrer le tyran Ogotai, issu comme lui du mystérieux Peuple des Étoiles. Sage et mesuré, il laisse Yariay organiser une mission de la dernière chance pour détruire son adversaire. La situation se complique quand il prend conscience que Thorgal, qui accompagne de force Kriass de Valnor vers Ogotai et la cité des Chaams, ne lui est pas étranger...

C'est enjant que Thorgal rencontre Tanatloc. Celui-ci lui dévoile ses origines, mais lui efface la mémoire juste après. Ils ne se reverront plus.

Installé au Pays Qô, Tanatloc profite de ses derniers instants de vie pour tisser un lien affectif avec Jolan et lui faire prendre davantage conscience de l'étendue de ses pouvoirs mentaux.

« Je le répète sans la moindre modestie, c'est une des méchantes les plus réussies de la bande dessinée. »

Jean Van Hamme

## Kriss de Valnor

LA FEMME QUE L'ON AIME DÉTESTER »

Cette jeune aventurière est prête à tout pour assouvir ses rêves de richesse et de reconnaissance dans un monde barbare où les femmes ont une place accessoire. Elle croise la route de Thorgal à l'occasion d'un tournoi d'archers. Elle se montre, comme à son habitude, méprisante et arrogante, usant de toutes les perfidies pour assurer son butin. Elle tombe, sans le manifester, sous le charme du Viking, mais celui-ci l'humilie en public et lui ôtfche tout son mépris avant de la quitter.

Remarquable guerrière et fine stratège, son intelligence bien supérieure à la normale et ses atouts de séduction lui assurent le succès. Kriss de Valnor est attirée par la puissance sous toutes ses formes. Richesse et pouvoir, son monde est celui du plus fort.

Et Thorgal est le plus fort

Comme elle, il mène à bien ses missions. Seulement voilà, il reste fidèle à son sens moral, il n'est pas rejeté comme le dernier des scélérats, il se borne à l'essentiel tout en fédérant autour de lui. Et puis, il a trouvé une femme, fondé une famille : tout ce que Kriss croit détester. Comment se fait-il que ce Viking moins brillant qu'elle soit pourtant plus performant, sans avoir à faire les mêmes sacrifices ?

Soit Kriss de Valnor s'est trompée de ligne de conduite et doit réviser sa vision du monde, soit la jaille en Thorgal n'est pas encore visible. Il faut le mettre à l'épreuve. Et tout d'abord brapper là où ça fait mal : s'en prendre à sa famille, sa faiblesse la plus évidente...

« J'ai mis beaucoup de temps à dessiner les femmes, mais un tel personnage est un vrai cadeau. »

Gregorz Rosinski

« Kriss de Valnor me semble une vraie réussite. Elle a du chien, elle est belle et forte. Elle combat Thorgal même si elle est amoureuse de lui. C'est le modèle même de la méchante que l'on aime détester. »

Jean Van Hamme

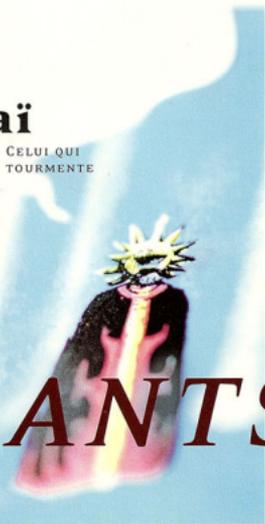
## Ogotai

CELUI QUI  
TOURMENTE

À la mort de sa femme, Varth sombre dans la folie et décide d'utiliser ses pouvoirs mentaux pour se faire passer pour un Dieu auprès des indigènes du Pays Qû. Il se fait appeler Ogotai, et règne en despote meurtrier. Thorgal s'aperçoit, au fur et à mesure de sa progression en Pays Qû, que ce tyran venu des étoiles est lié de très près au mystère qui entoure sa naissance.

Ce qui rend cet homme dangereux, c'est qu'il a besoin de croire qu'il est un Dieu pour oublier son tourment. Le problème, finalement, c'est l'image qu'il se fait d'un vrai Dieu.

# LES OPPOSANTS



Afin de s'y retrouver plus facilement dans les 28 albums de la série, nous vous proposons un guide illustré permettant de discerner d'un coup d'œil quels albums fonctionnent en cycle et de quoi traite chaque balise de cette saga à tiroirs.



1 LA MAGICIENNE THRAIE



2 L'ÎLE DES MERS GÉLÉES



3 LES TROIS VILLARDS DE PAYS D'ARAX



4 LA GALÈRE NOIRE



5 AU-DELÀ DES OMBRES



6 LA CHUTE DE BREK ZARITH



7 ENTRE TERRE ET LUMIÈRE



8 L'ŒUF SOLEIL



9 LES ARCHERS



10 LE PAYS QI



11 LES YEUX DE TANATLOC



12 LA CITÉ DE DIEU PERDU



13 ENTRE TERRE ET LUMIÈRE



14 AARICIA



15 LE MAÎTRE DES MONTAGNES



16 LOUVE



17 LA GARDIENNE DES CLÉS



18 L'ŒUF SOLEIL



19 LA FORTERESSE INVISIBLE



20 LA MARQUE DES BANNIS



21 LE ROYAUME SOUS LE SABLE



22 LES ARCHERS



24 AARICIA



25 LE MAL BLEU



26 LE CAGE



27 LE BARBARE



28 KRISS DE VALNOR

## Comment lire Thorgal ?

Guide d'une série à tiroirs

### Face à la magicienne

**1. LA MAGICIENNE THRAIE**  
**2. L'ÎLE DES MERS GÉLÉES**  
 La magicienne Silve essaie par tous les moyens d'assujettir Thorgal. Il devra affronter nains malféiques et autres animaux fabuleux pour sauver Aaricia prisonnière aux cotins des mers gélées. Quelles motivations anime-t-il Silve ? Et comment en sait-elle autant sur les origines de Thorgal ?

**3. LES TROIS VILLARDS DE PAYS D'ARAX**  
 Aaricia devient l'enjeu d'un concours organisé par un inquiet triumvirat. En secourant sa femme, Thorgal

croise pour la première fois le perfide Voltsung de Nichor et la mystérieuse Gardienne des Clés, personnages qui jalotèneront la vie des Aegirsson.

**Contre Shardar Le Maléfique**  
**4. LA GALÈRE NOIRE**  
**5. AU-DELÀ DES OMBRES**  
**6. LA CHUTE DE BREK ZARITH**  
 Thorgal, piégé par une jeune fille jalouse, se retrouve prisonnier de la Galère noire. Aaricia, enceinte de Jeolan, est quant à elle envoyée à Brek Zarith, une cité qui est le théâtre de bien des mystères...

**Albums Clés**  
**7. L'ENTRÉE DES ÉTOILES**  
**14. AARICIA**  
 Ces deux albums relatent l'enfance de Thorgal et Aaricia. Des leur jeune âge, nos deux héros attirent l'attention du monde des Dieux, et reçoivent tous les indices d'une vie future très mouvementée.

**R. ALINOË**  
 Alors que Thorgal est absent, Aaricia et son fils coulent des jours paisibles sur une île déserte qui n'a aucun moyen d'accès. Apparaît alors Alinoë, un jeune garçon aux étranges pouvoirs.

**Entre les Joux Dieux**  
**9. LES ARCHERS**  
**10. LE PAYS QI**  
**11. LES YEUX DE TANATLOC**  
**12. LA CITÉ DE DIEU PERDU**  
**13. ENTRE TERRE ET LUMIÈRE**  
 S'il veut revoir son fils vivant, Thorgal est contraint d'accompagner Kriss de Valnor, un mercenaire sans foi ni loi, au-delà de la grande eau dans le mystérieux Pays Qi. Le commando Viking brave mille dangers, jargue hostile, cité sordide, vaisseaux volants et guerre de clans. Les deux « Dieux » ennemis qui gouvernent cette contrée semblent posséder tous les clés qui entourent le mystère de la naissance de Thorgal...

Les genres littéraires se succèdent, les personnages se répondent d'un album à l'autre, les dieux jouent avec les fils de la destinée et se jouent de nos héros. Même quand les lois les plus élémentaires de notre univers sont remises en cause, la détermination du fils des étoiles est inébranlable.

**15. LE MAÎTRE DES MONTAGNES**  
 Piégé dans un chalet par une tempête de neige, Thorgal se retrouve projeté trente-sept ans dans le passé.

**16. LOUVE**  
 Aaricia, enceinte de son deuxième enfant, se trouve être la proie de Wor le maginifique. Celui-ci a en effet pris illégalement le trône du clan viking dont notre héroïne est princesse.

**17. LA GARDIENNE DES CLÉS**  
 Errant dans le deuxième monde où il retrouve la Gardienne des Clés, Thorgal doit revenir

au royaume des vivants pour arrêter les méfaits d'un sosie malféique, envoyé du néant par un démon.

**Dans les griffes de Kriss**  
**18. L'ŒUF SOLEIL**  
**19. LA FORTERESSE INVISIBLE**  
**20. LA MARQUE DES BANNIS**  
**21. LA COUDRONNE D'OGOTAI**  
**22. LES ARCHERS**  
**23. LA CAGE**  
 Pour épargner sa famille de l'acharnement du destin, Thorgal part seul à travers le monde. Il tente, entre deux aventures, de modifier les lignes essentielles des destées gravées sur une pierre sacrée. Il y parvient et les

dieux l'oublient... mais il devient amnésique. C'est alors que Kriss de Valnor va se charger de lui rafraîchir la mémoire à sa façon...

**En quête d'une chimère**  
**24. AARICIA**  
**25. LE MAL BLEU**  
**26. LE ROYAUME SOUS LE SABLE**  
 Thorgal et les siens quittent leur île à la recherche d'une nouvelle terre d'asile. Durant ce périple, ils fouleront des contrées indigènes dont les rites incantés constituent de nouveaux dangers pour nos héros. Pour autant l'on du Grand Nord et du Pays Qi, Thorgal trouve des signes qui éclairent le Peuple des Étoiles sous un jour nouveau...

**Maîtres du destin**  
**27. LE BARBARE**  
**28. KRISS DE VALNOR**  
 Capturés par un marchand d'esclaves, nos héros sont vendus à un dignitaire romain. Thorgal doit composer avec ses nouveaux « maîtres », le temps de trouver une issue. Suite à des conflits d'intérêt à la cour du roi, les Aegirsson se trouvent au beau milieu d'un drame humain aux enjeux décisifs pour nos héros. C'est sur ce fond de tragédie que resurgit... Kriss de Valnor !



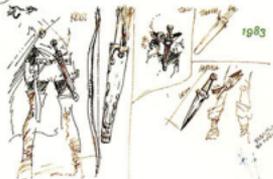
2005



1983



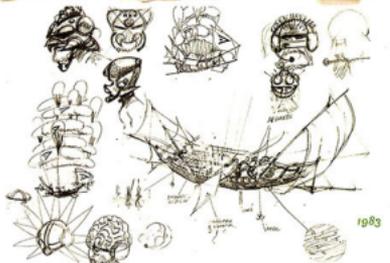
**CROQUIS POUR LE CYCLE DE QÄ**



1983



2005



1983



2005

# LA CARTE DU PAYS QÂ

cheminement des personnages



Jolan et Pied d'Arbre sont retenus dans la cité des Xinjins.  
ALBUM 10, PAGE 30



Chama et les Chama, les Xinjins doivent quitter leur territoire.  
ALBUM 10, PAGE 26



Les quatre guerriers vikings traversent les marécages. Thorgal y est blessé par un caïman.  
ALBUM 11, PAGE 8



Un pied de la Dégale agit. Nom qui garde l'entrée des territoires interdits. Thorgal découvre le guide Gaabaaini.  
ALBUM 10, PAGE 47



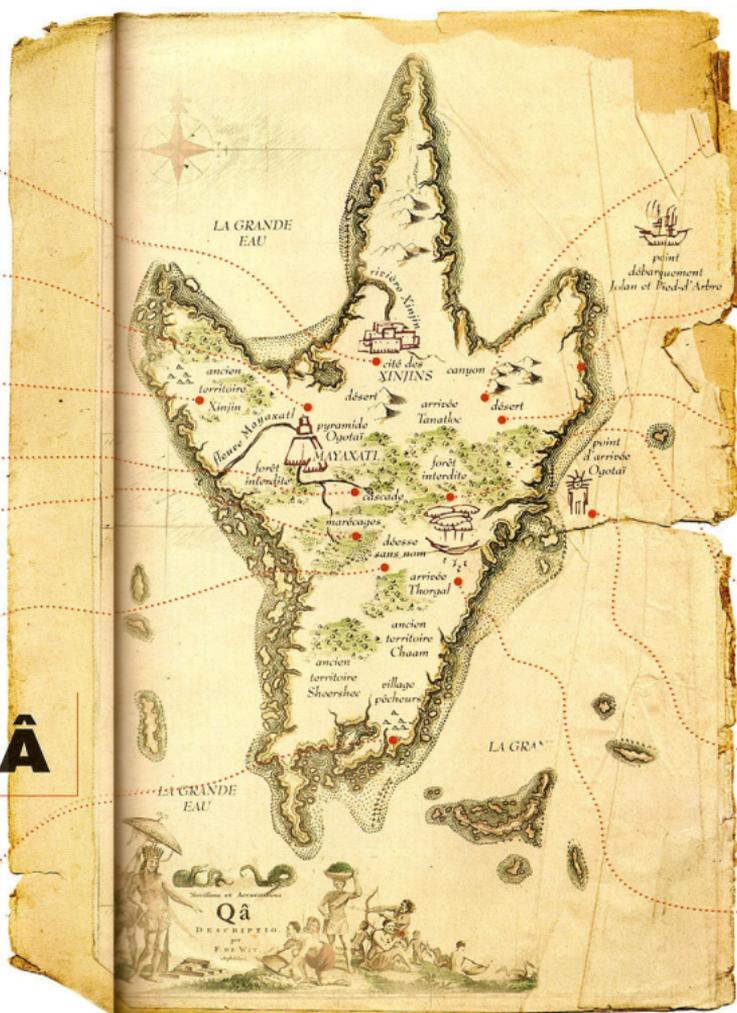
Kriaa suit Tjall et la cacarde.  
ALBUM 11, PAGE 30



Thorgal doit être sacrifié en haut de la pyramide d'Opotai.  
ALBUM 12, PAGE 26



Opotai atteint le village de pêcheurs Chama.  
ALBUM 10, PAGE 23



Tanatloc atterrit en plein désert.  
ALBUM 10, PAGE 26



Pied d'Arbre, Jolan et son chien Muff sont débarqués sur une plage du Pays Qâ.  
ALBUM 10, PAGE 32



Écartés par les Xinjins, Jolan et Pied d'Arbre traversent le désert.  
ALBUM 10, PAGE 35



Atteint par la fièvre, Thorgal délivre au cœur de la forêt interdite.  
ALBUM 11, PAGE 31



Opotai arrive au Pays Qâ.  
ALBUM 10, PAGE 22



Thorgal, Kriaa, Tjall et Auricia arrivent au Pays Qâ en vaisseau volant.  
ALBUM 10, PAGE 34

# LE COSMONAUTE MAYA AU COEUR DE LA JUNGLE

Un roi Maya est représenté sur sa tombe au poste de pilotage d'un vaisseau spatial !

Fondé au sud du Mexique actuel au I<sup>er</sup> siècle avant Jésus-Christ, le premier village de Palenque était essentiellement agricole. À la fin du IV<sup>e</sup> siècle, la cité devient un centre cérémoniel important du premier Empire maya.

Palenque signifiait en langue maya "retournée d'arbres".

En l'an 615 débute la période faste de Palenque avec le règne de 68 ans du roi Hanab Pakal II. Pakal le Grand réalisa notamment de nombreux édifices du Palais, lui donnant sa configuration quasi-définitive, et surtout il fit construire le Temple des Inscriptions qui renferme sa tombe.

En 711, la mort du second fils de Pakal précipite la cité dans une période de conflits croissants. À la fin du X<sup>e</sup> siècle, la civilisation de Palenque prend fin, suite à une invasion des Totonèques, qui y séjourneront quelque temps avant d'abandonner la ville à la jungle envahissante.

## TROIS SIÈCLES D'ÉTUDE

La découverte de Palenque par le frère Ramon de Ordoñez y Aguilar date de 1690. Les illustrations de Jean-Frédéric de Waldeck rendent la ville célèbre au début du XIX<sup>e</sup>. Une première expédition est conduite dès 1839 par John Lloyd Stephens

et Frederick Catherwood. Entre 1933 et 1945, Miguel Angel Fernandez entame des travaux d'exploration et de reconstruction systématique de Palenque qui se poursuivent encore de nos jours. En effet, seulement 10% de la cité de Palenque sont découverts. Le site est inscrit au Patrimoine de l'Humanité depuis 1987.

## LE PALAIS

Le Palais construit entre 650 et 720 servait à la réalisation de tâches administratives et au logement de la noblesse de Palenque. D'importantes cérémonies s'y déroulaient, telle la cérémonie d'intronisation des gouverneurs. La tour de 4 étages



## LA TOMBE DU PARENT DES DIEUX

C'est seulement le 15 juin 1952 qu'Alberto Ruiz Lhuillier découvre la tombe du roi Pakal dans le Temple des Inscriptions.

Le Temple doit son nom aux trois grands panneaux adossés à ses murs. Ceux-ci racontent les exploits de Pakal le Grand, roi et parent des Dieux, ainsi que l'histoire de la dynastie de Palenque avant son règne. À l'intérieur se trouve un sarcophage qui renferme les restes du roi Pakal sur lesquels reposent des bijoux et un masque de jade.

Le Temple, achevé en 683, reproduit les 3 niveaux cosmiques : sa base pyramidale représente la terre, le temple

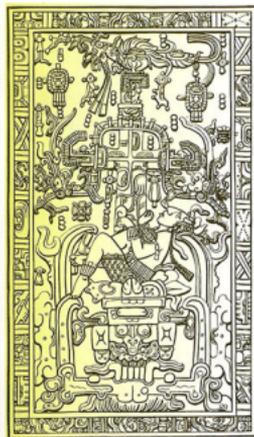
qui le surplombe est un édifice unique dans l'Empire maya. Elle servait d'observatoire astronomique. C'est de là que les prêtres mayas étudiaient les étoiles et dressaient des calendriers solaires aussi précis que celui que l'on utilise actuellement.



Le cosmonaute maya, représenté sur la dalle calcaire de 2 m sur 3, pesant quatre tonnes, et recouvrant le sarcophage du père-roi Pakal le Grand.



UNE VISION DU COSMONAUTE MAYA  
DES DÉCOUVRES DE THOMAS  
D'ART ET A. MULLER ET J. VERON



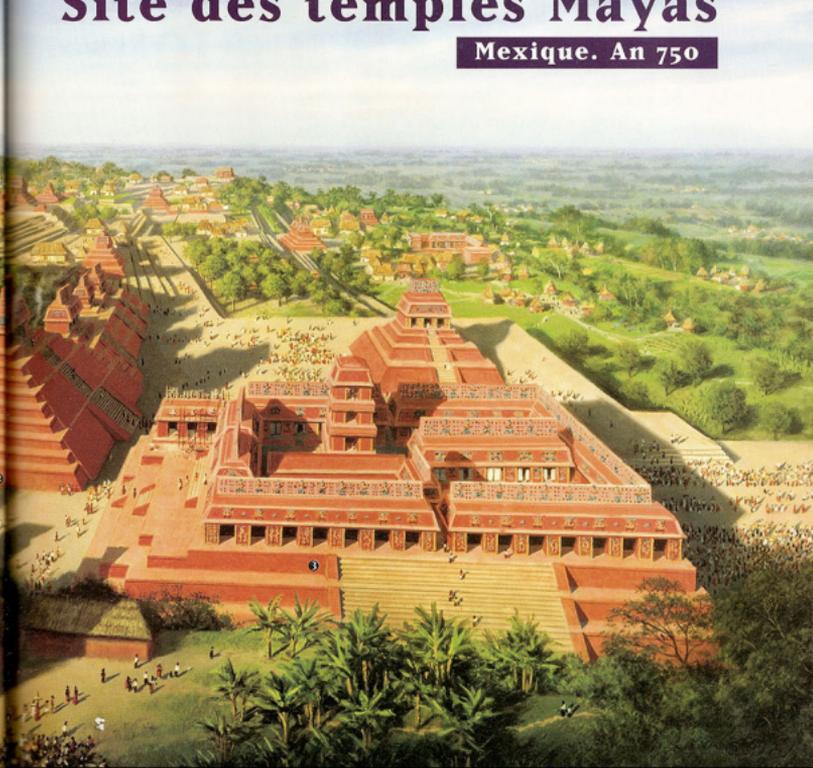
LES  
MAYAS



# PALENQUE

## Site des temples Mayas

Mexique. An 750



1. Le Temple du Soleil
2. Le Temple des inscriptions
3. Le Palais

# LES DÉCOUVERTEURS D'AMÉRIQUE

**Christophe Colomb n'a pas découvert l'Amérique !  
D'autres l'avaient abordée avant lui ...**



Les vrais découvreurs de l'Amérique sont les premiers migrants qui ont peuplé le continent américain. Ils sont venus d'Asie et de Polynésie, vers -40 000 ans, en traversant à pied sec le détroit de Bering en période de glaciation.

On soupçonne les hommes d'avoir construit des bateaux dès -50 000 ans, car le peuplement de l'Australie remonte à cette période et l'on sait que c'était déjà une île. La découverte de vestiges de bateaux un peu partout dans le monde, et dont les plus

## LA CARTE DE PIRI REIS

En 1520, l'amiral turc Muhiddin Piri Reis (1470 - 1554) publiait en Turquie l'*Atlas bahryyye destiné aux navigateurs*. L'une de ses cartes, réalisée en 1513, présente la partie occidentale de l'Afrique, la côte orientale de l'Amérique et la côte de l'Antarctique au sud de l'océan Atlantique. **L'Antarctique y est présent sans glace. Le climat y est chaud car non situé au pôle.** Cette mappemonde est un document de compilation réalisé à partir des cartes relevant les découvertes des Espagnols et des Portugais. Parmi celles-ci, il y avait des cartes dessinées par Colomb en 1498, présentant d'une façon complète des continents et leurs fleuves, alors « inconnus ».

D'après Piri Reis, Christophe Colomb n'a fait que redécouvrir l'Amérique. Il avait en main un ouvrage datant d'Alexandre le Grand, révélant l'exis-

Les Vikings atteignirent l'Amérique vers l'an 1000.

anciens sont datés de -15 000 ans, attestent de l'existence de déplacements maritimes, voire de migrations de populations. Les voyages à travers les océans étaient réalisables, et pas seulement sur la Méditerranée. À cette époque, les océans Atlantique et Pacifique étaient moins vastes qu'aujourd'hui et une traversée était possible, même sur une petite embarcation.

## LES 6 VOYAGES VIKINGS

Vers la fin du X<sup>e</sup> siècle, les Vikings norvégiens dirigés par Erik le Rouge découvrent et s'installent dans les terres inhabitées de l'Atlantique — les îles Féroé, puis l'Islande et le Groenland. C'est de là que Leif Erikson,

tence d'un continent au bout de l'actuel océan Atlantique dont les habitants aimaient la verroterie (ce pourquoi il en a amené en grande quantité).

Piri Reis indique que l'Amérique a été déjà abordée avant Christophe Colomb, notamment par les Vikings. Saint Brandant (meine navigateur du Moyen Âge, qui aurait atteint l'Amérique, en cherchant le Paradis), ou encore Anton le Génésis ...

Les cartes de Piri Reis (1513 et 1518) montrent qu'il connaissait les longitudes (parfaitement exactes). D'après le commandant Larsen : "L'Office hydrographique de la Marine a véritablement une ancienne carte dite de Piri Reis (...). Elle est tellement précise que seul un survol mondial pourrait l'expliquer."



le fils d'Erik le Rouge, lance d'ambitieuses expéditions pour s'établir sur le littoral oriental de l'Amérique du Nord (Vinland) découvert par hasard par Bjarni Herjulfson. Ils y fondent un village et tentent en tout 6 voyages d'exploration décrits dans les sagas - scandinaves. Mais ces tentatives pour s'implanter au Nouveau Monde — cinq siècles avant Christophe Colomb — sont rapidement abandonnées face à l'hostilité des Indiens Algonquins.

C'est seulement en 1961 que l'on découvre au nord de Terre-Neuve (Canada) les ruines d'une colonie viking datant de l'an mille. Ce site appelé "L'Anse aux Meadows National Historic Site" est classé - patrimoine mondial - par l'UNESCO.

## LES VIKINGS EN AMÉRIQUE DU SUD

Les Vikings auraient peut-être débarqué en Amérique du Sud. Les conquistadores y trouvèrent une tribu d'Indiens blancs. Et les Indiens au début du siècle dernier employaient encore de nombreux termes danois, allemands et anglo-saxons.

Si l'hypothèse de voyages vikings méridionaux et équatoriaux était confirmée, les croyances qui imprégnèrent les Précolombiens (comme le mythe de Quetzalcoatl, le "dieu blanc barbu", dont le retour "annoncé" a causé la perte des Mexicains), trouveraient une explication rationnelle.

De plus, à partir du treizième siècle, les marins de Dieppe (Normands, descendants des Vikings danois) firent fortune en

UNE SCIENCE-FICTION RÉALISTE !  
LES AUTEURS DE THORGAL  
RETTENT L'HISTOIRE À L'ÉPREUVE



Plusieurs siècles avant que les connaissances de l'antiquité (comme le calcul du diamètre de la Terre par Ératosthène, le conservateur de la bibliothèque d'Alexandrie), ne soient acceptées par l'Église catholique, les Vikings ne craignaient pas de s'aventurer sur la grande eau.



important un bois très précieux. Excepté en Indonésie, cet arbre ne pousse qu'à un seul endroit, au Brésil ! Les Diépiens en gardèrent farouchement le secret jusqu'en 1903, trois ans après la découverte officielle du pays, baptisé d'après le nom du bois en question.

# LES SACRIFICES MAYAS

Plus de trois millions de sacrifiés sur l'autel maya en 1200 ans !  
Le sang des défunts "alimentait" l'univers.

Avant l'ère des Tolèques, les Mayas offraient écuréuls, iguanes, caïlls, dindons et chiens à leurs Dieux. Mais très vite ils passèrent aux sacrifices humains. Les Mayas craignaient la mort naturelle, car elle ne garantissait pas le paradis. Ils pensaient qu'une fois décédé, le défunt pénétrait dans le **Monde inférieur** par une grotte. Seuls les rois disparus pouvaient quitter le Monde inférieur. Grâce à leurs pouvoirs surnaturels, ils renaissaient dans le Monde céleste pour devenir des Dieux.

En revanche, mourir en se sacrifiant pour un Dieu permettait de s'inscrire dans le cycle cosmique. Le défunt **accompagnait le soleil** avant de se réincarner sur Terre sous la forme d'un papillon. Lorsque les conquistadores, horrifiés, interdirent cette pratique, les Indiens contournaient la loi et les sacrifices se firent encore plus nombreux... les victimes étant le plus souvent consentantes...

Entre le IV<sup>e</sup> siècle et le début du XVI<sup>e</sup> siècle,

date de la fin de la civilisation maya, il y eut plus de trois millions de morts sacrifiés.

## DU SANG POUR LES DIEUX

Ces rituels furent extrêmement fréquents car, pour les prêtres mayas, les Dieux étaient insatiables. Par conséquent, les

Mayas manquèrent parfois cruellement de matière première. Pour cette raison, les esclaves, les prisonniers, les orphelins et les enfants illégitimes achetés pour l'occasion étaient souvent offerts en sacrifice.

De plus, les peuples mayas se faisaient constamment la guerre.

Mais ces guerres n'avaient pas pour objectif l'extension des territoires, mais la capture de **prisonniers destinés aux cérémonies**.

Comme chez les Incas, le sacrifice le plus important était celui qui alimente la **course du Soleil** et les Mayas accomplissaient ce rituel chaque matin. En revanche, d'autres sacrifices avaient lieu, les pratiques étant

propres à chaque divinité. Par exemple, pour satisfaire **Italo**, le dieu de la pluie, on royait des enfants, car leurs larmes symbolisaient une pluie courtoise.

## LE CŒUR SUR LA MAIN

Chez les Mayas, les sacrifices montaient les marches des pyramides jusqu'au temple du sommet. Vêtus d'un pagne, ils attendaient à genoux d'être exécutés un à un. Lors de la cérémonie, la victime était maintenue sur la **pierre sacrificielle** par quatre hommes âgés assistant les prêtres. Ils tenaient les bras et les jambes du sacrifié, tandis qu'un officiant lui ouvrait la poitrine avec un couteau d'obsidienne, en arrachant le cœur et le présentait au Soleil. Le **sang du défunt était versé sur les idoles**, ainsi que du haut de la pyramide vers les points cardinaux afin d'alimenter symboliquement l'univers. Les temples et les pyramides étaient d'ailleurs toujours peints en rouge.

La dépouille était finalement jetée du haut de la pyramide, et devant les marches spécialement inclinées à cet effet. La population de la cité, dans son intégralité, assistait à chaque cérémonie. Au même moment un chaman en transe recevait la parole des Dieux. Ces prophéties étaient ensuite interprétées par l'assemblée des prêtres.

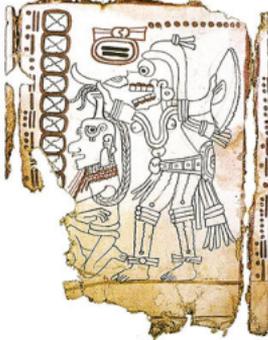
Différentes représentations de sacrifices. Les Mayas sont les seuls Précolombiens à avoir laissé de nombreuses traces écrites, notamment sur des grands livres nommés « Codex », et dont trois seulement ont échappé à la destruction.



UNE SCIENCE-FICTION RÉALISTE : LES AUTEURS DE THORAGAL METTENT L'HISTOIRE À L'ÉPREUVE



« Sur les autels se trouvaient des idoles à l'aspect affreux qui représentaient leurs Dieux. Cinq Indiens sacrifiés étaient là, la poitrine ouverte, les bras et les jambes ouverts. Les murs étaient couverts de sang. » (Extrait du journal d'un compagnon de Cortés).



# LES SACRIFICES INCAS

**Les Incas pratiquent en secret des rituels interdits par les conquistadores !**

Au temps des Incas, les sacrifices étaient réalisés aussi bien lors des périodes troubles que lors des périodes festives. Le lama était l'objet le plus courant des sacrifices religieux. Le prêtre faisait tourner l'animal plusieurs fois autour d'une idole. Puis il l'égorgeait en lui maintenant la tête en direction de la statue vénérée. Chaque matin, un lama était ainsi tué, puis brûlé en offrande au Soleil afin de garantir son apparition. Le premier jour de chaque mois, cent lamas étaient jetés au feu avec du maïs et de la coca.

Les offrandes les plus réputées étaient tout de même celles d'hommes vivants. Mais contrairement aux Aztèques, les Incas

ne les pratiquaient qu'exceptionnellement. Ces sacrifices humains avaient lieu par exemple lors d'une maladie de l'inca, ou de l'entrée en guerre contre une nation ennemie. Lors de ces cérémonies, on sacrifiait

Les offrandes les plus réputées étaient celles d'hommes vivants.



## UN HONNEUR DIVIN

Les victimes des sacrifices incas étaient souvent prises parmi les peuples défaits et considérées comme une partie du tribut. Des enfants ou des jeunes gens étaient mis à mort. Pour que l'hommage aux Dieux soit réussi, les sacrifiés devaient être parfaitement constitués et en bonne condition physique. Une fois choisis, ils rencontraient l'empereur et des célébrations étaient faites en leur nom. On les nourrissait bien, puis on les enivrait ou on les droguait afin d'atténuer la perception de leurs sens. Les enfants étaient enterrés vivants, tandis qu'un échantillon des adultes après les avoir fait tourner deux ou trois fois autour de l'idole adulte.

## MACHU PICCHU

En 1911, Hiram Bingham, explorateur et historien américain, découvrit au Pérou Machu Picchu, une ville incas engloutie dans la forêt. Construite en 1450, cette petite ville perchée sur une montagne au cœur de la cordillère des Andes et au sein de l'Amazonie est extrêmement difficile d'accès. Ses pentes raides et glissantes, couvertes de forêt basse mais dense, contribuèrent à repousser les attaques espagnoles pendant

longtemps. La résistance inca résida donc à Machu Picchu, et la ville s'agrandit pour accueillir une population plus importante au fur et à mesure que les villes voisines tombaient. Ce n'est qu'en 1572 que le vice-roi Toledo en vint à bout, trente ans après la prise de la ville voisine de Cuzco, sonnant le glas de l'Empire néo-inca de Vilcabamba.

jusqu'à deux cents enfants. Même les femmes choisies - du Temple du Soleil étaient parfois offertes aux Dieux.



« Nueva cronica y buen gobierno » ( nouvelle chronique et gouvernement idéal ) livre de 1200 pages dont 398 intégralement dessinées, écrit par Guamán Poma en 1615-1616 à l'intention du roi Philippe III d'Espagne pour tenter de sauver les peuples andins des fureurs coloniales destructrices, des maladies et du mélange racial.

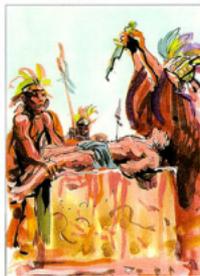
UNE SCIENCE-FICTION RÉALISTE !  
LES AUTEURS DE THORGAL  
INTÈRENT L'HISTOIRE À L'ÉPREUVE



Pour les Incas, les sacrifiés devenaient des dieux une fois emportés par la mort. Afin de les honorer, les prêtres exécutaient des cérémonies pour accompagner leur esprit lorsqu'il quittait la Terre.

## LA VILLE PERDUE

Machu Picchu était le centre cérémoniel et administratif d'une région assez peuplée. Ses constructions sont reliées par de nombreux escaliers surplombant un précipice. Une grande place s'étend entre les deux séries de bâtiments. Composé d'édifices religieux, de maisons de notables en pierre et de maisons de paysans en adobe, Machu Picchu fait partie d'une région entière de villes perdues - Bingham y trouva un grand nombre de sépultures de femmes qu'il identifia comme étant les vierges du



La cité mythique de Machu Picchu se trouve à 2350m d'altitude, à l'entrée de l'inextricable cordillère de Vilcabamba, véritable forteresse naturelle.

Soleil. La légende de Machu Picchu, refuge secret et impénétrable des Incas, farouchement dissimulé au reste du Monde, inspira à Hergé le « Temple du Soleil ».

# LES LIGNES DE NAZCA

Des lignes gigantesques tracées à même le sol forment des figures de plusieurs kilomètres de long !

Au sud du Pérou, à 400 km de Lima, se trouve le plateau désertique de Nazca.

Ce site est couvert d'un très grand nombre de dessins et de figures géométriques qu'on ne peut découvrir que par la voie des airs. C'est seulement en 1927 au cours d'un vol qu'un pilote péruvien découvre avec étonnement ces incroyables dessins, jusque-là invisibles au niveau du sol.

Ces motifs gigantesques, dessinés ou gravés à même le désert de Nazca, s'étendent sur des dizaines de kilomètres. Ils sont l'œuvre des Indiens Nazcas et ont été réalisés entre l'an 300 et l'an 900.

Le 1er chercheur à essayer de résoudre ce mystère est l'archéologue américain Paul Kosok arrivé sur place en 1939. Il est

rejoint en 1946 par Maria Reiche (1903 Allemagne-1998 Pérou), mathématicienne et astronome rapidement surnommée la **Dame de Nazca**. Venue un peu par hasard à Nazca, elle n'en est jamais repartie,

partageant son temps entre la recherche et l'entretien des lignes tracées sur le sol. Détail amusant : toutes les figures de Nazca ont 4 doigts... elle en avait 4 aussi !

## DES FIGURES GIGANTESQUES

Situé sur un plateau couvrant une superficie de plus de 500 km<sup>2</sup>, le plateau de Nazca est recouvert d'une multitude de figures tracées géométriquement à travers les reliefs. Ces dessins ont été réalisés en déboulant la fine couche de pierres sombres couvrant le désert pour mettre à nu le sol plus clair. Ces lignes sont semblables à de profonds sentiers qui atteignent parfois une largeur de plus de 3 m. Ces figures franchissent les ravins et escaladent les montagnes sans que leurs formes ou la rectitude de leurs lignes en soient affectées.

## LE MESSAGE DES ÉTOILES

Les prêtres de Nazca étaient de remarquables astronomes. On pense aujourd'hui que leurs dessins forment un gigantesque calendrier astronomique et météorologique. Les gigantesques traces rectilignes permettaient de repérer les alignements du Soleil, de la Lune et de certaines étoiles pour **calculer les dates et les saisons**.

Les dessins d'animaux sont des copies de figures formées par les étoiles. Le singe rappelle la Grande Ourse, l'araignée évoque Orion et l'image du chien la constellation du Grand Chien. Cela permettait d'enregistrer

le mouvement exact des astres. Ces mêmes dessins apparaissent dans le ciel à certaines époques bien précises qui correspondent à des périodes agricoles fondamentales (semailles, pluies, récoltes, etc.). En fonction des astres, les paysans décidaient de leurs activités agricoles.

Quant aux figures géométriques, leur **mystère reste entier**...

Aéroport rudimentaire pour des extraterrestres venus sur Terre dans les siècles passés ?... Repères géants édifiés par les fidèles pour guider les "Dieux" lors de leur retour hypothétique ?... À moins qu'à l'instar des sondes spatiales Voyager et leur message de paix, ce ne soit une tentative de communiquer avec des êtres venus d'ailleurs...

## DES MOYENS IMPOSSIBLES

Comment réaliser un dessin sur plusieurs centaines de mètres sans prendre du recul ? **Cela paraît impossible**. On trouve au flanc de certaines collines bordant le désert de Nazca des représentations d'êtres humains de très grandes dimensions mais d'une facture plus primitive, attribuées aux Indiens Paracas, prédécesseurs des Nazcas dans cette région. L'emplacement à flanc de

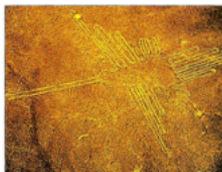
Le plus grand livre d'astronomie du monde.

colline nous démontre, avec certitude, que les Paracas avaient besoin de prendre du recul pour réaliser leurs œuvres gigantesques. Mais comment, au début de notre ère, les Nazcas réussissent-ils à « s'éloigner » de leurs dessins à même le sol ?

Des dessins trouvés sur des poteries conduisent l'Américain Jim Woodman à penser que les Nazcas fabriquaient des **ballons à air chaud** pour superviser l'exécution des figures.

Plusieurs traces archéologiques de foyers importants étayaient cette hypothèse. En 1975 il construisit, avec l'aérostat anglais Julian Nott, un ballon nommé le Condor I. Suite aux découvertes des momies nazcas, les scientifiques connaissent parfaitement la constitution des bandes de toile et des cordes ayant servi à la momification des corps. Fabriqué avec du tissu et des cordes du même genre, le Condor I s'élève à 90 mètres **avant de s'écraser**. Les Nazcas pourraient ainsi avoir volé plusieurs siècles avant les frères Montgolfier.

Momies nazcas, sacrifiées par des huacuos, des pilliers de tombe. Les tissus utilisés pour la confection du Condor I sont de la même facture que ceux retrouvés sur ces momies.



## ON DISTINGUE 3 TYPES DE MARQUES

- Des lignes droites, en zigzag ou en spirale pouvant atteindre 5 km de long. **Plus de mille lignes** s'étendent ainsi sur le plateau. La perfection des lignes droites est particulièrement impressionnante. Quels que soient les obstacles traversés, elles conservent un tracé rectiligne idéal.

- Des figures géométriques, des triangles et des bandes de très grande taille. Leur dimension varie de quelques centaines de mètres à **quelques kilomètres**. La plus longue s'étend sur environ 9 kilomètres.

- Des représentations d'animaux (un singe, un chien, etc.) dépassant souvent 150 m de long. L'araignée atteint plus de 50 m. Le jumeau oculé de **Nazca**, lui, mesure plus de 100 m !

Des figures invisibles au niveau du sol.



... ils avaient la peau verte et les pommettes hautes et très visibles ...

... l'équipe de la TV a vu, elle aussi un petit homme vert ...

LES HOMMES VERTS DE LUBLIN

Croquis réalisés par Rosinski sur place d'après les témoignages de Wolski... devenant inspirations pour un récit de science-fiction.



Le 10 Mai 1978, dans la région de LUBLIN aux confins de la Pologne...

# WOLSKI, ROSINSKI ET LES OVNIS

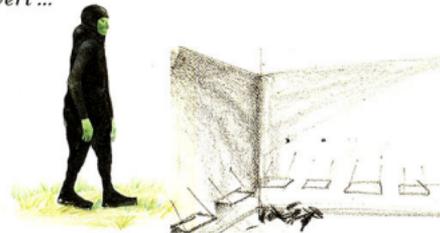
Grzegorz ROSINSKI avait 37 ans et assurait avec succès son travail de publiciste et de dessinateur-journaliste en Pologne depuis plus de 10 ans...

La première chaîne de la TV polonaise

demanda alors à ce célèbre graphiste de se joindre en tant qu'envoyé spécial au tournage mené par un sociologue et un psychologue sur les témoignages d'une apparition extra-terrestre en

campagne au sud de Varsovie .

Bien qu'initialement hermétique à ce type de croyance, Rosinski dessina des documents très crédibles et réalistes d'après les descriptions du vieux paysan



Wolski et d'un jeune enfant. Suite aux illustrations faites sur place pour ce documentaire (présenté sur ce DVD), l'auteur en tira à l'époque une bande dessinée. Comme toute l'équipe, Rosinski

sortit déstabilisé de cette expérience et devint alors sensible à l'univers extra-terrestre...

L'idée des origines de Thorgal (créé avec Jean Van Hamme quelques mois

plus tard) et la vraisemblance des décors - science-fiction - dans la saga... trouvent sans doute leurs racines pour Grzegorz là, au fin fond de la Pologne.

Emilcin, UFO i ufolodzy  
potkanie  
Trzeciego  
Rodzaju...  
Dziś  
Dziś



NOTRE HISTOIRE COMMENCE LE 10 MAI 1948. CE MERCREDI DE POINTS-NEUS PLUVIEUX ET FLEUTIF, MAIS POUR LA SAISON EST RESTÉ À GAINES ANDES DANS LA MÉMOIRE DE DAN KOWAL, RUSYAN JASE SE FI DANS UN VIL DÉPENS, TOUJOURS DANS SON PETIT CHAMP OUTRE DANS LA RÉGION DE LUBLIN, AUX CONFINS DE LA POLOÏQUE.

MAIS LAISSONS-LUI LA PAROLE...

CE MATIN-LÀ, JE REVENAIS VERS MA FERME TENDRILLEMENT ASSIS DANS MA FURMANKA\* TIGÉE PAR MA D'JUMENT. DE MÉTRES DIT QUE QU'ÉTAIENT PLUS TÔT À LA MAISON EN PRÉSENTANT UN RACCOURCI À TROUVERS LES FOURRAGES ET UN PETIT BOS DE BOULEAUX QUI ÉTAIENT PRÈS DE MON CHAMP.

PRÉSENTANT CE TEMPS, VOTRE GÉNÉRALISER PRÉSENTANT QUI ÉTAIT SUR PLACE À MES EN IMAGES CE QUI DAN KOWAL À RETENUE AUX ENVOIES S'ÉCHAPPE À TV. POLOÏQUE.



\* SORTIE DE CHARRIÈRE TYPIQUE DE L'EST EUROPÉEN.

MA D'JUMENT SUIVAIT UN PETIT CHEMIN ENTRE LES ARBRES ET LES BUISSONS DEUS QUELQUES MINUTES QUAND JE REMARQUAI QUE DEVANT NOUS MARCHAIENT DEUX HOMMES QUI ALLÈNT DANS LA MÊME DIRECTION QUE NOUS. J'AI PENSÉ QUE C'ÉTAIT DES CHASSEURS OU PEUT-ÊTRE DES CAMPÉURS.



J'AI EU TOUJOURS SÛTÉ L'IMPRESION QUE LES DEUX DAIENT S'ÉLOIGNÉS, COMME S'ILS COUVAIENT QUE DE LES RATTRAPÉ.



QUAND MA FURMANKA EST ARRIVÉE À LEUR HAUTEUR, IL Y AVAIT UN COU EST PRESSÉ À MA DROITE ET L'AUTRE À MA GAUCHE.



QUAND MA D'JUMENT ET MA QUARTE DES CÔTES DÉPENSÉS, J'AI SENTI QU'ILS AVAIENT SAUTE DÉPENS. À LA CAMPAGNE C'EST NORMAL.

ALORS, JE ME SUIS UN PEU TOURNÉ VERS EUX ET DE LES AI VUS, ILS ÉTAIENT TOUT PETITS, PEUT-ÊTRE UN MÈTRE CINQUANTE. POUR LE MOMENT JE NE VOYAIS QUE LES VISAGES ET LES MAINS. TOUT ÇA ÉTAIT VERT, JE VOYAIS BIEN QUE LES MAINS ÉTAIENT COMME SI ENTRE LES DOIGTS IL Y AVAIT UNE PETITE PEAU.



ET LES YEUX ÉTAIENT PLÛTÔT NOIRS, ILS MONTAIENT VERS LE HAUT, VERS LE FRONT. LEURS POMMETTES ÉTAIENT PLUS VISIBLES QUE CHEZ LES CHINOIS. J'AI BRUVU LA COULEUR DE LA BOUCHE, MAIS LES DENTS ÉTAIENT BIEN BLANCHES, ET EUX RESEMBLAIENT AUX CHINOIS, MAIS QUAND NÈME AUTREMENT PARCE QUE EUX, ILS AVAIENT LA PEAU VERTE, ET LE COU, LUI, IL N'ÉTAIT PAS COMME CHEZ LES CHINOIS. DERRIÈRE, ILS AVAIENT COMME QUI DIRAIT UNE BOISSE SUR LE COU. ILS AVAIENT DES COMBINAISONS NOIRES CLAIRES, COMME QUI DIRAIT UN POU PLUS GRÈSSES. ILS ALLÈNT À LA TÊTE AUX PIEDS.

AU BOUT DE QUELQUES MOMENTS, J'AI ENTENDU QU'ILS SE PARLAIENT, MAIS JE NE COMPRENDS PAS CETTE VOIX. C'ÉTAIT UNE VOIX TOUT MÈNNE, JE N'AI RIEN COMPRIS. ILS DISAIENT DES CHOSSES COMME ÇA :



TA-TA-TA-TA-TA.

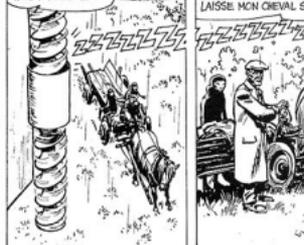
TA-TA-TA.

PRÉSENTANT QU'ILS PARLAIENT, JE VOYAIS QU'ILS ME REGARDAIENT, MAIS MOI JE N'OSAIS PLUS LES REGARDER, AUTOUR DE NOUS IL Y AVAIT DES ARBRES, DES BUISSONS, DES FOURRAGES... JE CONTINUAI À FARE AVANCER MA D'JUMENT COMME SI DE RIEN N'ÉTAIT.

QUAND NOUS SOMMES ARRIVÉS DANS UNE CLAIRIÈRE, J'AI ÉTÉ TRÈS SURPRIIS CAR DANS LE CIEL, AU-DESSUS DE LA CLAIRIÈRE, IL Y AVAIT UN AUTOBUS DANS L'AIR... IL ROUSAIT UN PEU MAIS ÇA NE BRUITAIT PAS BEAUCOUP. PAS BRUIT, MA D'JUMENT N'A PAS PU PEUR ET NOUS AVONS CONTINUÉ À AVANCER SUR LE CHEMIN QUI TRAVERSAIT LA CLAIRIÈRE.



QUAND ÇA A ÉTÉ À UNE VINGTAINÉ DE MÈTRES DE L'ENDROIT ANTERIEUR, D'UNCEIL, IL Y AVAIT LAITO, ILS M'ONT MONTÉE AVEC LA MAIN QUE JE DEVAIS M'ARRÊTER.



L'UN D'EUX M'A FAIT SIGNER DE DESCENDRE ET DE LE SUIVRE. L'AUTRE A ÉTÉ EN DESCENDU. J'AI ATTACHÉ LES BÈDES COMME JE LE FAIS TOUJOURS QUAND JE LAISSE MON CHEVAL SEUL.

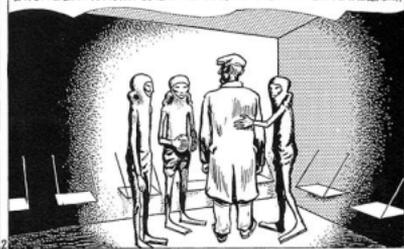
LE PREMIER A GROMPÉ SUR LE MONTE-CHARGE ET M'A FAIT SIGNER DE LA MAIN QUE DE MONTE AUSSI. J'AI DONC GROMPÉ DERRIÈRE LUI. ÇA MONTAIT ASSEZ VITE, D'UN SEUL COUP, SANS SECOURS-ÉS.



QUAND NOUS SOMMES ARRIVÉS EN FACE DE LA PORTE, IL M'A FAIT SIGNER D'ENTRER, ET M'A FAIT COMPRENDRE D'ALLER VERS LA GANÈRE.



C'ÉTAIT UNE PIÈCE TOUTE NOIRE... IL N'Y AVAIT PAS D'AMPOULES, PAS DE MOTEURS RIEN. LES MURS ÉTAIENT COMME EN PASTIQUE, COMME COULES OU MOULES D'UN SEUL MORCEAU. AUTOUR DE LA PIÈCE IL Y AVAIT PLUSIEURS PETITS BANCS, ILS ÉTAIENT RELIÉS AU MUR PAR DES CORDES COMME CELLES DU MONTE-CHARGE. LA PORTE ÉTAIT TOUJOURS OUVÈRTE, ET LE LUMIÈRE DE DEHORS ENTRAIT FACILEMENT.



J'AI FAIT PEUT-ÊTRE DEUX MÉTRES ET C'EST ALORS QUE J'AI VU QU'IL Y AVAIT ENCORE DEUX PERSONNES, UNE D'ELLES ÉTAIT DANS LES MAINS COMME DEUX PETITES ASSIÈTES.



LA PORTE AIGISI ETAIT  
FERMEE, ELLE N'AVAIT  
PAS DE CHARNIERES,  
ELLE ETAIT ENROULEE  
COMME UN ROULEAU  
EN TISSU.



J'AI ENLEVIE MON  
MARCASSIN. DESSUS  
J'AI POSÉ MA BLOUSE  
DE TOUT LES ZIGORS.  
J'AI COMMENCÉ À DE  
BOUCOTNER MA CHEMISE  
PAR LE HAUT COMME D'HABITU-  
DE. AIGISI IL Y'EN A UN QUI  
A VOULU M'AJDER ET L'AGE-  
TONNIE DEUX BOUCONS DE BAS.  
DE BOUCONS, C'EST QU'IL SUFFISAIT  
NING ON VA MONTRE, C'EST DEVAIS  
ME DESHABILLER SOUS LA CEINTURE AIGISI.



CELUI QUI TENAIT  
LES DEUX PETITES  
AGSIBITES C'EST  
APPROCHE DE MOI.  
J'AI REMARQUE  
QU'ELLES TREM-  
BLOTAIENT ET EN  
BOUCONANT ELLES  
FAISAIENT UN  
PETIT BRUIT.  
M'AS C'EST PAS  
UN BRUIT  
DE METAL.



ON M'A FAIT TOURNER, ET UN DE CEUX QUI ETAIENT CÔTÉ À CÔTÉ DE MOI M'A PRIS LE BRAS ET LA MAIN EN AVANT, PUIS DE CÔTÉ ET AIGISI EN ARRIERE. QUAND J'ETAIS DETOURNE, J'AI SENTI QU'ON ME TOUCHAIT AIGISI AIGISI. APRES, ILS M'ONT FAIT COMPRENDRE QUE C'EST DE POVAIS ME RHABILLER.



J'AI CURIEUX DE DIRE QUE QUAND J'ETAIS DESHABILLE, ILS SE SONT MIS À MANGER QUELQUE CHOSE. ÇA AVAIT L'AIR D'ÊTRE COMME UN MORCEAU DE GUAOON, MAIS ÇA S'EMBLAIT COMME DU CHAËL. ILS MANGEAIENT PAR PETITS MORCEAUX.

IL Y EN A UN QUI M'A MONTRE CE QU'IL MANGEAIT ET M'A DEMANDE PAR LE GESTE SI JE VOUAIS Y GOÛTER. DE LUI IL FAIT COMPRENDRE QUE NON, QUE JE NE VOULAIS PAS MANGER.



APRES AVOIR MANGÉ ILS SE SONT INTERESSES À MA CEINTURE. JE CROIS QU'ILS ETAIENT INTERESSES DE SAVOIR COMMENT FONCTIONNAIT LA BOUCIE. ON VOYAIT QU'ILS ETAIENT ECORNES.



SUR LE MUR PRÈS DEQUEL ETAIENT LES OISEAUX IL Y AVAIT DEUX TROUS. UN DE CEUX QUI M'AVAIENT DEMANDE DE ME RHABILLER TENAIT DANS LA MAIN COMME UNE SORTIE DE BAGUETTE, IL METTAIT CETTE BAGUETTE DANS LES TROUS ET LA TIRAIT COMME S'IL REGLAIT QUELQUE CHOSE. DANS, IL A FAIT ÇA PLUSIEURS FOIS.

C'EST À CE MOMENT-LÀ QUE J'AI REMARQUE LES OISEAUX. C'ETAIT DES OISEAUX OU DES CORNÉES. ILS NE SONT ETAIENT VIVANTS. ILS SONT RESSALES, DE LA TÊTE, DES PATES, MAIS ON VOIT QU'ILS NE POUVAIENT PAS REMUER, QU'ILS NE POUVAIENT PAS VOLER.



QUAND J'AI ÉTÉ RHABILLE, ON M'A MONTRE QUE C'ETAIT FACILE À CALCULER D'APRES LA QUANTITÉ D'HERBE, QU'AVAIT BROUÉE MA JUMENT. À LA MAISON J'AI DIT À MA FEMME ET À MES FILS CE QUE J'AI VI. US ONT COURU POUR VOIR. L'ESPACE D'AUTOBUS, MAIS IL ÉTAIT DÉJÀ PARTI.



LA S'ARRÊTE  
LE RÊCIT DE JAN WOLSKI.



LES HABITANTS DU VILLAGE  
SE SONT INTERESSES À MA CEINTURE  
ET ON M'A FAIT TOURNER  
PROPRES VERTS LES TRACES  
ETERNELLES LAISSÉES DANS  
LES PETITS HOMMES VERTS.



CE MÊME MATIN, LE VEHICULE A ÉTÉ OBSERVÉ PAR LE PETIT ADAM DU MÊME VILLAGE QUI A DÉCRIT UN PERSONNAGE APEËCÉ DANS L'APPAREIL. SON VISAGE ÉTAIT VERT.



LES HABITANTS DU VILLAGE ONT TOUS AFFIRMÉ QUE JAN WOLSKI EST UN HOMME FIDÈLE, QU'IL NE MENT C'EST PAS.

IL N'A PAS PU RÉVÉLER ASSÉZ DANS SA FURIE, CAR LA JUMENT DE WOLSKI N'EST EN SA POSSESSION QUE DEPUIS QUELQUES SEMAINES ET ELLE NE CONNAISSAIT PAS LE

WOLSKI M'A SIGNIFIÉ CETTE DÉCARTELLON QU'IL PREND OBLI AIGISI QU'ON C'EST À LA VÉRITÉ.



DE NOMBREUSES ANALYSES ACOÛ-  
PAGES DE TROUS EFFRÉTES FAMES  
SCIENTIFIQUES ONT PERMIS DE  
LAISSER DE DOUTES QUE ON QU'UN VÉCU JAN  
WOLSKI N'EST PAS LE FRUIT DE SON IMAGINA-  
TION.



TÉMOIGNAGES DE RÊCIT PAR UNE HISTOIRE ERRA-  
DE L'ESPACE DE LA TV PÉCHONNER QUI A ENREGIS-  
TRÉ LES DÉCARTELLONS DE JAN WOLSKI À VU, ELLE  
AIGISI AU MOINS TROIS DE SES MEMBRES, UN PETIT  
HOMME VERT QUI SEEST PERSONNAGES LES MANGÉES.

UN SCÉNARISTE: HENRIET DE TEL BELLETRAVA BÉNEVOLE ASSOCIATION, UN DOCTEUR EN PSYCHOLOGIE DE L'UNIVERSITÉ DE MOOR.



...un format cinémascope pour une vision cinématographique de Thorgal et ses complices

Un tableau en cinémascope

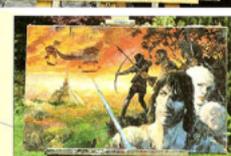
# CRÉATION DE LA COUVERTURE DU CHANT PREMIER

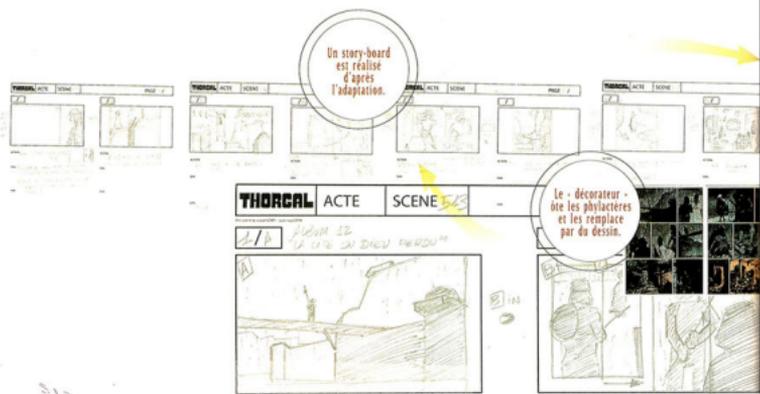
Dans le jardin de sa maison, Grzegorz Rosinski profite du beau temps printanier pour trouver l'inspiration. Il peint sur toile la couverture originale d'« Entre les faux Dieux ». Il travaille avec une seule

idée en tête : orienter sa vision de Thorgal de manière cinématographique. Il désire s'éloigner des compositions créées pour ses albums, et poser un regard neuf sur un monde qui lui est si familier. Il veut créer

un pont visuel entre le gême et le jumeau art... Entre la BD, et le DVD.

Son choix est fait : l'illustration de couverture sera horizontale... en cinémascope !





Un story-board est réalisé après l'adaptation.

Le décorateur crée les phylacteres et les remplace par du dessin.

**THORCAL** ACTE SCÈNE

21/1

ACTEURS: MATHIEU AMALRIC, ANNE BOYER, JEAN VAN HAMME, GRZEGORZ ROSINSKI

SCÈNE 22

UN VIEUX EN CHEF FERMONT

ACTION

DIALOGUE

SON

Du papier à l'écran. Petite évolution visuelle.

# ZOOM SUR UNE SCÈNE DU FILM

Une adaptation écrite pour l'écran est réalisée d'après la bande dessinée originale.



La scène se passe à Mayaxatf. Il pleut, un homme encapsuchonné sort discrètement de l'enceinte de la cité...

Ce début de scène du scénario de Jean Van Hamme va d'abord être interprété par le dessinateur Grzegorz Rosinski. C'est à partir de cette revisite de la scène que le réalisateur et son

équipe vont faire un film. Nous levons le voile, de manière légère, graphique et pas technique, sur les étapes de conception de l'une des scènes d'Entre les Joux Dieux.

Pour faire comprendre ce passage du papier à l'écran, rien de tel que le papier. Alors voici.



Ensuite on fabrique les plans du film.

## SEBASTIEN ROST concepteur visuel

Lourde tâche que d'adapter "Le Cycle de Gâ" en BDVD. Les aventures de Thorsgal ont souvent rendu passionnants des après-midi plusieurs de vie de bonhôte que j'aurais pu passer à faire des dessins avec mon doigt dans la buée souillée sur les fenêtres de ma chambre d'écouter. C'est dire l'importance qu'à pour moi la série.

Il me fallait penser un film attraitif pour les spectateurs ne connaissant pas la bande dessinée, et prendre garde à ne pas dénaturer le personnage en l'adaptant pour l'écran. Avec Laurent Gaimot, le producteur, nous avons donc décidé de commencer par ce cycle pour différentes raisons. Tout d'abord, cela permettait d'exposer le passé du Viking et de planter la dimension science-fiction de l'univers dès le début. Ensuite, je voulais présenter d'embles le personnage de Kriass de Vainor. La relation Thorsgal-Kriass est à mon sens la pierre angulaire de la série, et comme nous voulions utiliser la dimension interactive du support DVD, cela permettait de commencer avec les deux personnages les plus forts de la saga. Enfin, la lecture de la série peut commencer là, nous avons simplement ajouté quelques flash-back reliés aux moments clés.

Nous nous sommes tout de suite entendus avec Benjamin Pascal sur la construction du récit. J'avais besoin de quelqu'un capable d'avoir une vision globale permettant de découper l'histoire en une multitude de segments interactifs. Cela n'a pas été une mince affaire, car les trajectoires des personnages du récit sont multiples et l'histoire est complexe. Dans les films BDVD, la musique tient une place primordiale. Jean-Pierre Joly est un musicien capable de comprendre la psychologie des personnages et de se mettre réellement au service de l'histoire sans jamais être caricatural. C'est très rare, et sa sensibilité me permet de

tendre assez rapidement vers l'harmonie son/image nécessaire au film. Sur ces bases solides, l'équipe savait qu'aucun Dieu ne pourrait plus la mettre à l'épreuve. Comédiens, ingénieurs du son, décorateur et graphistes ont pu ranger leurs ars.

Une série comme Thorsgal nous permet d'aborder un grand nombre de genres, puisque, outre l'héroïc fantasy et la science-fiction, la saga prend des tournures de western, de drame, de péplum ou de série d'action en fonction des épisodes. C'est ce qui permet à Jean Van Hamme d'éviter la surenchère de rebondissement sur ses trente histoires, et c'est ce qui nous permettra de ne pas être répétitif sur les prochains films au niveau de la réalisation. Vous nous direz après avoir vu "Thorsgal", chanté dix ?



En partie de l'équipe BDVD chez Grzegorz Rosinski.



## L'ÉQUIPE DU BDVD



## BENJAMIN PASCAL adaptation du scénario original

J'ai découvert le travail de Rosinski à 9 ans, lorsqu'un ami m'a offert le premier tome de "La Croisière Fantastique", scénarisée par Smit le Bénédicte. Fan de BD, je me plongeais avec délice dans l'univers fantastique réalisé de Rosinski. Plus tard, je dépensai intelligemment mon argent de poche pour m'acheter "Le Grand Pouvoir du Chinkim". Et là, ce fut le choc ! Le scénario de Van Hamme et le graphisme pur de Rosinski me secouèrent à mon retour... Moi qui adoraï "2001, l'Odyssée de l'Espace", j'avais trouvé un projet à sa mesure !

Difficile alors de passer à côté du reste de l'œuvre du "duo gnanani"... Surtout devant l'insistance de mes meilleurs amis qui possédaient déjà la collection complète des Thorsgal... Mais la peur de la déception est grande, et je tinsai à nouveau plusieurs années à s'écouler avant de lire enfin "La Magicienne trahie". Elle ne me trahit point, et je devrai alors évidemment les tomes suivants.

Ma maîtrise sur "l'adaptation des comic books au cinéma" en poche, je me lançai corps et âme dans l'écriture. Des courts métrages dont deux adaptations de BD, un one-woman show, un livret de comédie musicale et deux pièces de théâtre...

Jusqu'à ce que l'on me propose un projet qui est, dit-il : "J'ai pour moi". Travailler sur l'adaptation de Thorsgal, la bande dessinée de Jean Van Hamme et Grzegorz Rosinski. Et on me demande ça m'intéresse !!! Mon travail consistait à reprendre l'histoire originale et à séparer les différents points de vue afin de mêler la narration, il fallait créer une sorte de puzzle, de labyrinthe, où seul le spectateur pouvait ce qu'il regardait sans que cela ne change le cours du récit. Et quel que soit le "chemin" emprunté par le spectateur à travers l'histoire, il fallait que ce chemin soit compréhensible, mais ne révèle pas tous les secrets de cette saga, afin que les relecteurs aient toutes aussi passionnantes.

Il fallait ménager une durée de vie impartiale au film, grâce aux spécifications du BDVD. C'était assez facile, étant donné la richesse du récit original. J'ai pu d'ailleurs me rendre compte à quel point les thèmes abordés étaient puissants et nombreux en faisant des recherches pour l'album. Chacun de ces thèmes aurait suffi à la plupart des scénarios... Tous ensemble, ils forment la toile de fond d'"Entre les Joux Dieux".

Ah, soyez patient, et faites travailler votre mémoire : il vous reste probablement une ou deux scènes à découvrir...



Laurent Gaimot, Sébastien Rost et Benjamin Pascal chez Grzegorz Rosinski.



## LAURENT GAIMOT responsable de production

Ce qui me passionne avec le BDVD, c'est que c'est un nouveau média, une nouvelle manière de raconter des histoires... et donc une nouvelle façon de construire une équipe de création !

Thorsgal, je l'accompagne depuis sa naissance, dix ans (livraire spécialisé et quinze ans responsable de collections BD : c'est avec grand respect que j'ai choisi, approché et négocié la tribu Thorsgal (on ne s'attaque pas à 25 ans d'histoires populaires en bande dessinée en déboulant chausés de palmes dans un carré de fraises). L'estime de l'auteur et des auteurs, nous l'avons.

Avec le BDVD, le scénario est respecté puisque toutes les narrations d'un récit peuvent être offertes et tous les dialogues interprétés, passés même, dans le sens du texte original. Le graphisme l'est totalement aussi, puisque jamais modifié, recopié ou édulcoré : le trait existe tel quel sur l'écran, magnifié juste des projecteurs de la réalisation. Et ce n'est pas fini...

Le BDVD est l'enfant unique, à l'équilibre fragile, de plusieurs séries exigeantes... Le plus périlleux avec tous ses créateurs caractéristiques, c'est de préserver la cohérence de tous ces partis pris qualitatifs sur le DVD et sur le livre : le sécu des personnages, les mécanismes du scénariste, l'imagination du dessinateur, l'esprit de la série... mais aussi le parti pris du concepteur visuel, la création du compositeur, l'interprétation des comédiens, la problématique de l'interactivité, l'esthétique globale, les besoins et la communication de l'éditeur original, les détails techniques et... l'attente d'un spectateur amoureux de sa série ou totalement novice : les rêves portés par ce nouveau média !

C'est stressant, impossible mais... totalement inédit et jouissif. On s'attaque aux suivants !

## JEAN-PIERRE JOLY compositeur



J'ai apprécié "Thorvald" à partir du moment où, adulte, je me suis identifié à lui. Je me retrouvais dans son idéal de tranquillité loin des sens bruyants, le fait qu'on me laisse faire de la musique dans mon coin me convient parfaitement. J'ai un côté sanguin aussi, comme lui.

Pour trouver les axes musicaux, je suis parti de la psychologie des personnages. Plus forcément celle qui est écrite, mais celle qui est suggérée entre les bulles, celle que je devinais.

Ce qui m'a beaucoup plu, c'est le passage du Paganisme des Étrusques. Les théories scientifiques m'inspirent beaucoup plus que les œuvres musicales. Dans le cas de Thorvald, j'ai pensé à la théorie des cordes, et l'idée que Jolan puisse comprendre les molécules qui forment la matière m'excite beaucoup. La question - qu'est-ce que l'homme ? - et donc - qu'est-ce que la matière ? - est le moteur de mon travail. Il ne s'agit jamais pour moi de raconter une histoire, mais de faire passer une émotion, et la vision que l'on a d'un objet fait de matière est transformée selon l'émotion portée par le sujet qui la regarde. J'aimerais avoir le pouvoir de Jolan, pour ressentir l'essence de la matière, comprendre comment notre univers fonctionne et le vivre pleinement, et non en avoir juste un savoir théorique. Le personnage de

Thorvald me touche particulièrement, car il a ce pouvoir en lui, mais ne peut y accéder...

J'ai et moi voyons Kriss de Valnor de la même façon, comme une jeune femme attirante. La différence, c'est qu'en tant que lecteur, elle m'attire comme un serpent venimeux ; j'aime la regarder mais je n'aurais pas la case pour la caresser.

J'ai vraiment considéré la musique par segments, et non comme un continuum, en tenant compte des temps de menus, des contraintes de temps inhérentes au procédé BDVD. Il ne fallait pas qu'il y ait de récurrences dans les thèmes musicaux, quel que soit le chemin que suit le spectateur. Chaque module devait avoir sa raison propre d'exister. J'ai fait appel à Marta Domingo pour assurer les parties de chant car sa sensibilité vocale réunit force et fragilité, ce qui me paraît être un des paradoxes intéressants de Thorvald.

J'adore travailler avec l'équipe du concept, il y a un vrai échange d'idées. Ce qui m'agace, ce sont les gens trop facilement satisfaits, ou moyennement impliqués dans leur projet. Il faut sans cesse écouter les remarques en question argumentée, attendre à sortir de l'eau chaude, là, tout s'est organisé naturellement, c'est notre monde pictural et scénaristique.

Mon défi est de s'exprimer musicalement sans être en contradiction avec l'univers déjà bien campé de Thorvald, ni avec mes convictions musicales.



## JEAN-BAPTISTE JEANNOT chargé de production audio

Dans mon enfance, j'ai été néuri avec Asterix, Lucky Luke et Achille Talon. Je ne connaissais pas du tout Thorvald, et je dois dire que les scénarios de Vikings et d'extra-terrestres ne me passionnent pas vraiment... (rire). Mais quand j'ai commencé à me plonger dans les albums pour lire ce BDVD, j'ai été frappé par deux atouts incroyables :

D'une part, le dessin est si précis que l'on ressent le caractère des personnages parfois par leur simple position. D'autre part, le scénario a l'intelligence de toujours leur garder un côté humain en intégrant des scènes de la vie quotidienne (comme le caprice de Jolan et la jessée, par exemple).

Ce n'était plus pour moi une simple aventure de héros vikings ou une simple épopée, et j'ai vu qu'il y avait la matière pour faire une incarnation crédible des personnages.

Nous nous sommes donc appuyés sur les caractères que pouvaient ressentir les amoureux de série pour réaliser une distribution permettant de traiter ce BDVD comme un long métrage d'animation.

Pour avoir le même esprit dans la bande son, nous avons travaillé sur des sons réels et toujours sur une base organique : vent, bois, feuilles, eau... La partie extra-terrestre, comme les ondes télépathiques, le pistolet laser, les pouvoirs psychiques, pouvait ainsi être en réel décalage. Pour des brulages, nous sommes restés le plus électronique possible, afin de valétier au maximum une sorte d'anaesthésie avec l'époque et le style de vie des personnages.

Pour les versions anglaises et polonaises, j'ai fait appel à des directeurs de plateau natifs de cette langue pour qu'ils puissent nous diriger dans le choix des comédiens, conformément à l'impression que nous voulions qu'ils donnent au spectateur. C'est pour cela que Jtali, par



exemple, est plus vieux en anglais qu'en français. En effet, une voix jeune comme la française n'aurait pas été crédible dans la culture anglophone. Si j'ajoute le fait que nous avons essayé de créer un langage pour les Chams et les Xingis qui soit assez proche des langues latines, mais pas trop "exotique", je dois dire que ça a été un travail passionnant.

## LE PRINCE retouches graphiques retouches couleurs

Tout me plaît dans le dessin de Grzegorz Rosinski. Si je savais dessiner, je dessinerais comme lui ! Au début, j'ai abordé le projet comme un bricoleur classique pour lequel la difficulté était la recherche informatique d'un dessin fait à la main. Puis petit à petit, j'ai emporté par la force des dessins, je suis rentré à fond dans l'univers, essayant de recréer l'ambiance plus que le trait. Quelques plans généraux de bataille m'ont pris la tête et pas mal de temps !

Pour les retouches couleur, ça a été la même chose. J'ai retouché informatiquement le gouacheur que les planches de bande dessinée numérisées.

Les vignettes étaient aussi bien cadrées et équilibrées avec ou sans les phylactères. Je n'ai donc pas rencontré de souci en les ôtant.

Je ne connaissais pas bien Thorvald, j'aimais lui qu'il avait pour ça - parti sans grand suivi dans le temps. Il va falloir que je me paye toute la série, maintenant !



## PIOTR ROSINSKI direction artistique / maquette

Mon père Grzegorz voulait rafraîchir l'image de Thorvald en affinant les visuels qui accompagnent la sortie des albums et en creusant le développement des produits dérivés que les lecteurs réclamaient. Ayant mené bon nombre de projets artistiques en Pologne, j'ai commencé, en accord avec l'éditeur, à intervenir sur Thorvald. C'était une bonne occasion d'aider mon père et de prendre sur moi une partie des responsabilités qui lui pesaient.

J'ai donc commencé à être une sorte de « gardien de la qualité », mais très vite, je me suis vu confier des projets de conception graphique divers par l'éditeur. La collaboration a été assez concluante, et finalement je suis devenu directeur artistique de l'univers Thorvald.

Aujourd'hui, le saga arrive au terme de sa première saison, l'évolution graphique est indispensable. Thorvald est une des séries les plus populaires de la bande dessinée et mon père a consacré 30 ans de sa vie à ce personnage. Apporter un souffle nouveau montre à l'auteur que son travail n'a pas vieilli, qu'il peut servir une inspiration nouvelle. Mon père est toujours content de se remettre en question et se trouve une nouvelle énergie quand il voit que ça pousse de ses albums. Ce me fait plaisir de le constater.

Je suis passionné de graphisme éditorial, de typographie. L'univers de la BD étant professionnellement éloigné de moi, j'ai voulu apporter une touche de fraîcheur non directement issue de la BD traditionnelle. La maquette de l'intégrale du "Cycle de Qa", par exemple, est plus contemporaine que les maquettes habituelles de Thorvald, tout en étant grand public.

Cet album n'est pas une bande dessinée.

J'en ai donc laissé tomber les codes. C'est un livre qui présente les vignettes de bande dessinée d'une manière plus dynamique, sans les considérer comme des illustrations ou des images documentaires, mais comme des éléments graphiques à part entière qui vont interagir. Il fallait se détacher des chartes cinéma et BD, tout en gardant la couleur. Pour moi une couverture n'a pas besoin de raconter l'histoire, mais elle doit faire sortir le livre de la masse des milliers d'albums en magasins. Il faut donc créer des images captivantes. Il y a déjà la bande dessinée "Thorvald", ce livre accompagne la série éditoriale avec cohérence. Il est compatible avec cet univers mais ne s'y substitue pas. J'espère que les lecteurs vont adhérer !

Il ne s'agit pas, dans le cas du procédé BDVD, de récupération d'images pour faire un simple diaporama. C'est un projet complexe qui ajoute une nouvelle dimension aux albums. Un dessin animé s'inspirerait plus du scénario que du dessin, car le style de mon père n'est pas directement animable. Il s'agit réellement d'un support complémentaire au film et à la BD, j'ai eu la chance d'être invité à participer aux différentes étapes de réalisation. C'est la première fois que je vois une équipe qui n'est pas hermétiq ue mais évolutive, ouverte aux échanges quoi qu'il arrive. C'est une expérience unique pour moi, et j'espère qu'elle va se poursuivre sur la même voie !





## POUR ALLER PLUS LOIN

### BD

**Les sept boules de cristal**, de Hergé  
Tintin enquête sur des rites incas encore pratiqués de nos jours.

**Le Temple du soleil**, de Hergé  
Tintin découvre le Temple du Soleil, où des incas perpétuent leurs traditions.

**Le mystère de la grande pyramide**, d'E. P. Jacob  
Blake et Mortimer enquêtent.

**Asterix et les normands**, de Goscinny et Uderzo  
Asterix et Obélix affrontent des vikings qui ne connaissent pas la peur.

**Le spectre aux balles d'or**, de Charlier et Giraud  
Réglements de comptes dans un pueblo creusé à flanc de colline, au beau milieu du désert.

### FILMS

**La forêt d'émeraude**, de J. Boorman  
Un homme recherche son enfant enlevé par des indiens d'Amazonie.

**Le troisième guerrier**, de J. McTiernan  
Un commando viking affronte une divinité à l'origine d'un culte de mangeurs de morts.

**Stargate**, de R. Emmerich  
Des scientifiques découvrent que des extraterrestres sont à l'origine des pyramides égyptiennes.

**Les Vikings**, de R. Fleischer

**Le secret de la pyramide**, de B. Levinson  
Le jeune Sherlock Holmes enquête sur une société secrète qui pratique des sacrifices humains dans un temple caché à l'intérieur d'une pyramide.

**Signes**, de M. N. Shyamalan  
Un paysan découvre des signes identiques à ceux de Nazca dans son champ de maïs.

**Secret of the Incas**, de J. Hopper  
Un aventurier cherche des trésors cachés dans la jungle sud-américaine.

**Les aventuriers de l'arche perdue**, de S. Spielberg

1492, **Christophe Colomb**, de R. Scott

### SITES :

[capsurlemonde.org/andans](http://capsurlemonde.org/andans)  
Tout sur le pays du Temple du soleil.

[sacred-texts.com/piri/](http://sacred-texts.com/piri/)  
Tout sur la carte de Piri Reis (en anglais).

[inter-zone.org/mayas.html](http://inter-zone.org/mayas.html)  
Tout sur les calendriers mayas.

[kb.dk/elib/mss/poma/index-en.htm](http://kb.dk/elib/mss/poma/index-en.htm)  
Tout sur le livre de Guanam Poma, sur la vie des incas (en anglais et en espagnol).



cet album a été conçu à plusieurs...

création de l'univers : **JEAN VAN HAMME** et **GRZEGORZ ROSINSKI**

dessins : **GRZEGORZ ROSINSKI**

directeur de collection : **LAURENT GALMOT**  
assisté de **ANNE LISE DAMIEN**

direction artistique et maquette : **PIOTR ROSINSKI**

rédaotionnel : **BENJAMIN PASCAL, SÉBASTIEN ROST, LAURENT GALMOT**

intervenants : **JEAN BAPTISTE JEANNOT, JEAN PIERRE JOLY, LE PRINCE, GRZEGORZ ROSINSKI, PIOTR ROSINSKI, JEAN VAN HAMME.**

la bd «les hommes verts de Lublin» par **ROSINSKI** et **KURTA**

coordination : **CHRISTELLE GIBOUT**

fabrication : **SABINE FRANTZ**

Corrections et signotages : **LUDOVIC ALLOUCHE, JEAN DE FRANCE**

ÉDITÉ PAR **MIREILLE POIRIER** ET **MICHEL POIRIER**

© **ROSINSKI / VAN HAMME - LE LOMBARD / SEVEN SEPT - BDVD 2005**

[WWW.THORGAL.COM](http://WWW.THORGAL.COM)

[WWW.BDVD.NET](http://WWW.BDVD.NET)

crédits iconographiques :

Grzegorz Rosinski pages 4, 31-39, Daniel Fouas page 5, Piotr Rosinski pages 6-7, 10-15, 21, 40-41, 44-45  
Dargaud Lombard Grzegorz Rosinski Jean Van Hamme pages 8-21, 41, John W. Biceps (maqueté) page 22  
Roshan page 23, Michel Zabe page 25, Musée du Palais de Topkapı à Istanbul (Piri Reis) page 26,  
British Museum (carte) N°1 page 28, Der Kongelige Bibliotek (Guaman Poma) page 31,  
Carol Dempsey (Marcha Pochul) page 31, One Day Press/Lauren McIntyre page 36, Philip Baird page 39,  
Nicolas Duprés page 46, 47, Anna Rosinski page 47



## ENTRE LES FAUX DIEUX

La plus grande saga d'héroïc fantasy mise en scène à l'écran.  
**Un film réalisé sous une forme inédite !**

### SUR LE DVD

**DESSINS, VOIX, MUSIQUES  
ET INTERACTIVITÉ.**

UN FILM BDVD DE PLUS DE 2 HEURES.

*Suite au complot de la vénéneuse Kriss de Valnor, Thorgal se bat contre une civilisation précolombienne dirigée par des dictateurs d'un autre monde pour libérer son fils Jolan ... et lève le voile sur ses origines.*



Grâce à votre TÉLÉCOMMANDE DVD, vivez cette épopée suivant la vision des principaux personnages, à tout moment pendant la lecture du film ...

### LES SUPPLÉMENTS DU DVD

- « UN VIDÉO-STRIP (28 MN - 1991) »  
« LES ARCHERS » Réalisation de l'album BD par Rosinski et Van Hamme.
- « UN DOCUMENTAIRE - TV POLONAISE (16 MN - 1978) »  
« LA VISITE » Reportage avec Rosinski dessinateur des témoignages d'une rencontre avec des extra-terrestres.
- « UN REPORTAGE EXCLUSIF SUR ROSINSKI (10 MN - 2005) »  
« L'ATELIER D'UN ATLANTE » Rosinski dans son atelier.
- « 5 INTERVIEWS DE VAN HAMME ET ROSINSKI (20 mn - 2005) »  
« ENTRE LES PERSONNAGES DU CYCLE »  
Présentation des personnages principaux par les auteurs.
- « JEUX & QUESTIONS... »  
sur l'univers de Thorgal « ENTRE LES FAUX DIEUX ».



### DANS LE LIVRE

TOUT L'UNIVERS DE LA BANDE DESSINÉE MYTHIQUE DE  
**ROSINSKI ET VAN HAMME**



**DU PAPIER À L'ÉCRAN**  
making of et témoignages autour d'un nouveau média.



**DESSINS, INTERVIEWS, CRAYONNÉS, PEINTURES**  
tout l'univers de la saga Thorgal par ses deux auteurs.



**ARCHIVES, PHOTOS, RECHERCHES, CARTES, TÉMOIGNAGES**

les inspirations du cycle de Oà et des origines extra-terrestres de Thorgal.



**LES HOMMES VERTS DE LUBLIN**  
4 planches BD de Rosinski et Kurta.



SEVEN SEPT présente « THORGAL, CHANT PREMIER : ENTRE LES FAUX DIEUX » d'après l'œuvre de JEAN VAN HAMME et GRZEGORZ ROSINSKI « THORGAL - LE CYCLE DE OÀ » paru aux éditions LE LOMBARD  
concepteur visuel SÉBASTIEN ROST adaptation BÉNAMIEN PASCAL d'après le scénario original de JEAN VAN HAMME dessins GRZEGORZ ROSINSKI  
retouches graphiques LE PRINCE musique JEAN-PIERRE JOUY chargé de production audio JEAN-BAPTISTE JEANNOT conseiller artistique PIOTR ROSINSKI  
conception graphique menus LUDDOVIC ALLOUCHE conception dernière de couverture SEVEN SEPT  
concept MICHEL POIRIER responsable de production LAURENT GALMOT produit par MIREILLE POIRIER et MICHEL POIRIER

TOUS PUBLICS

LANGUES ▶ Français / Anglais / Polonais PISTE SON ▶ 5.1

SOUS-TITRES SUR LES BONUS ▶ Anglais / Polonais



FORMAT IMAGE ▶ 16/9 Compatible 4/3

Durée du film BDVD : 140 mn - DVD 9

www.thorgal.com  
www.bdvd.net

© Rosinski/VanHamme - SEVEN SEPT et LE LOMBARD - BDVD 2005 Design : piotrrosinski@free.fr

© Tous les éléments inclus dans ce DVD sont la propriété exclusive des ayants droit. © 2005 Rosinski / Van Hamme - Le Lombard (n.v. DARGAUD - LOMBARD s.a.)



SEVEN