MEDIATOON
FOREIGN RIGHTS

presents

For further information, please write to:
Mediatoon Foreign rights,
57 rue Gaston Tessier
75019 Paris, FRANCE.
contact.mfr@mediatoon.com

Les Mondes de Thorgal – Hors série

By De Vita & Rosinski & Sente & Surzhenko & Yann

BD DE GENRE

Publisher : **Le Lombard**
Genre : **Éditions spéciales**
Albums rights sold in :

PAGES 48
VOLUME 1
FORMAT 222 * 295
RELEASE 02/11/2012

Avec cet album rempli de bonus et de dessins inédits, découvrez tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les coulisses des 'Mondes de Thorgal'. Il y a quelque temps, à la demande de leurs lecteurs, les auteurs de la série Thorgal ont décidé de développer plus largement cet univers et d'ouvrir la saga à de nouveaux horizons. 'Les Mondes de Thorgal' permettent ainsi d'offrir aux lecteurs des pans d'aventure qui s'intercalent dans les non-dits de la série-mère, selon une architecture étudiée avec précision par les scénaristes Yves Sente et Yann. C'est la manière dont tout cela a été conçu et mis en place par les auteurs et l'éditeur qui vous sera révélé dans ce volume richement illustré.

In this series

Aux origines des Mondes

MEDIATOON
FOREIGN RIGHTS
presents

For further information, please write to:
Mediatoon Foreign rights,
57 rue Gaston Tessier
75019 Paris, FRANCE.
contact.mfr@mediatoon.com

PG : Le but étant, tout simplement, de ne pas trahir l'esprit de *Thorgal* ?

GDV : Les lecteurs de cette série sont attachés à ce classicisme. C'est d'ailleurs assez révélateur de constater qu'à la sortie du premier *Kriss de Valnor*, quelques internautes nous ont reproché une trop grande violence, comme s'il ne fallait surtout pas changer quoi que ce soit par rapport à la série d'origine.

PG : *Kriss de Valnor* adopte effectivement un ton un peu plus adulte.

GDV : Je pense que la série s'adresse aux lecteurs qui ont lu *Thorgal*, enfants, mais qui ont depuis grandi.

PG : Après la visite de l'exposition, comment réagissez-vous lorsqu'on vous dit que vous allez, peut-être, mettre en scène ces personnages imaginés par Jean Van Hamme et Grzegorz Rosinski ? Que vous allez participer, vous aussi, aux « Mondes de Thorgal » ?

GDV : J'étais très ému. Vous ne pouvez pas vous imaginer. Une émotion teintée de fierté. Je ne le montre pas, mais je suis ambitieux. Très jeune, je savais ce que je voulais faire : devenir dessinateur de bande dessinée ! Là, avec ces « Mondes », je pouvais offrir le meilleur de moi-même. Je le dis avec modestie, mais avec aussi une réelle sincérité.

PG : Vous vous lancez donc dans la réalisation de *Kriss de Valnor*. Comment se passe cette « appropriation » graphique ?

GDV : Grzegorz m'avait rassuré d'emblée, en me précisant qu'il ne voulait pas que je le copie ; à charge pour moi de trouver ma propre identité. Je me suis tout d'abord rendu chez lui, près de Sierre, en Suisse, et je me suis très vite senti en confiance. J'avais en face de moi un compagnon, pas un « maître » imbu de sa science qui aurait voulu imposer son style… Il n'a d'ailleurs pas cessé de me dire qu'il n'en avait pas un, de style, en particulier ! Je me devais en revanche d'être fidèle à son univers, à ses personnages et à ses lecteurs. C'est pour ça d'ailleurs que nous avons demandé à Grzegorz de dessiner les couvertures, afin de garder une certaine cohérence visuelle. Je lui soumets une ou deux idées de base, un ou deux croquis, et il se fait un plaisir d'interpréter tout ça à sa manière. Cela témoigne de son implication dans le projet, de sa volonté de nous associer pleinement à son univers. C'est très stimulant.

PG : Pour rebondir sur la cohérence visuelle, rappelons que la mise en couleurs est assurée par Graza, la coloriste de pas mal d'albums de *Thorgal*.

GDV : C'est important. La couleur, c'est un peu comme la musique d'un film, cela participe à l'identité de l'album.

PG : Il vous faut également rester vous-même sur le plan artistique et créatif.

GDV : Avec Grzegorz, nous avons abordé ce sujet à plusieurs reprises. Il existe des auteurs qui s'inspirent volontairement du dessin d'un autre, afin de « surfer » sur son succès ; à la fin, ils deviennent esclaves de ce style. Il faut s'efforcer, à tout prix, de rester soi-même. Bien sûr, au départ, ce n'est pas toujours facile, vous êtes parfois influencé par un de vos aînés, mais il vous faut rapidement affirmer votre personnalité sous peine de n'être qu'un « suiveur ». Vous devez également garder en tête votre objectif : vous mettre au service du récit. Pour ma part, je me suis toujours efforcé de changer de grammaire graphique en fonction de l'histoire racontée. Tout ça relève d'une subtile alchimie. Vous êtes à la fois un maillon d'une chaîne, mais vous devez aussi exister par vous-même. Vous devez laisser de côté votre ego et vous intégrer à une équipe. Tout est une question d'équilibre.

For further information, please write to:
Mediatoon Foreign rights,
57 rue Gaston Tessier
75019 Paris, FRANCE.
contact.mfr@mediatoon.com

Découpage et crayonné par Giulio De Vita pour la planche 19 de Kriss de Valnor 1.

MEDIATOON
FOREIGN RIGHTS
presents

For further information, please write to:
Mediatoon Foreign rights,
57 rue Gaston Tessier
75019 Paris, FRANCE.
contact.mfr@mediatoon.com

PG : Comment avez-vous vécu la sortie du premier *Kriss de Valnor* ?

GDV : C'était une belle et grande émotion, bien entendu. J'ai eu le bonheur de faire une tournée de promotion avec Yves Sente et Grzegorz Rosinski. Grzegorz est une vraie « star » dans la bande dessinée. Je n'étais pas forcément préparé à ça, à un tel succès public et médiatique. Durant une dizaine de jours, de huit heures du matin à minuit, nous n'avons pas arrêté d'enchaîner les interviews et les dédicaces, en France, en Belgique et en Suisse. Moi, j'étais complètement crevé, à tel point que je me suis évanoui dans les toilettes de l'aéroport, à Bruxelles. Grzegorz, lui, déployait une énergie incroyable. À un moment, dans un des trains qui nous véhiculait, un des contrôleurs l'a reconnu, lui a fait part de son admiration. C'était fascinant, l'enthousiasme des gens, des lecteurs.

PG : S'il ne vous fallait citer qu'une seule scène de votre premier album des « Mondes », laquelle retiendriez-vous ?

GDV : Je suis papa depuis trois ans d'un petit garçon, Gio. Cela change vraiment votre vision des choses. Dans *Je n'oublie rien !*, le premier album de *Kriss de Valnor*, Sigwald perd sa fille [planche 49]. En dessinant cette séquence, j'ai éprouvé une immense tristesse et je me suis mis à pleurer. C'était la première fois que cela m'arrivait. Lorsque l'album est sorti, j'ai relu la séquence et j'ai éprouvé à nouveau une forte émotion. À l'inverse, il y a une scène que je n'ai pas du tout aimée.

PG : Laquelle ?

GDV : Dans le deuxième volume [planche 28], Kriss se fait violer. Je n'arrivais pas à dessiner cette planche. C'était pour moi très difficile, psychologiquement parlant. J'ai mis plus d'une semaine pour la faire.

PG : Chaque page vous prend combien de temps, en règle générale ?

GDV : Environ deux jours.

PG : Qu'avez-vous envie de dire à Grzegorz Rosinski et à Jean Van Hamme ?

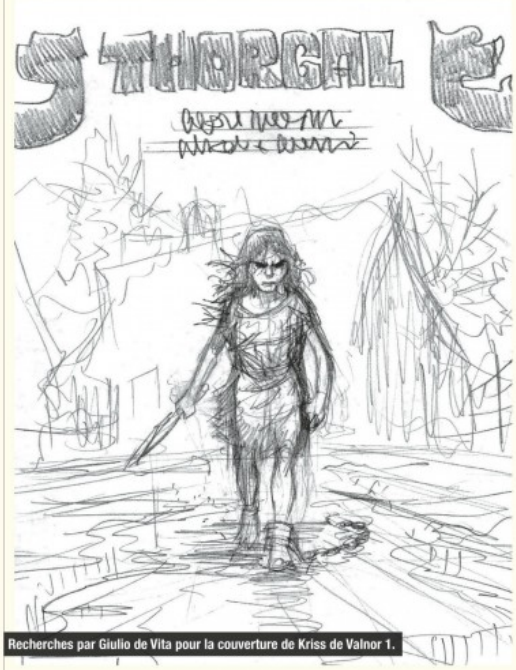
GDV : Je les remercie tout d'abord de m'avoir fait confiance. Je les remercie aussi d'avoir créé un tel univers, si riche, si concret, si chargé d'émotions. En travaillant pour ces « Mondes », j'ai l'impression de mettre en scène de vrais caractères, pas des personnages de papier. Cela ne me déplairait pas de voir un jour *Thorgal* adapté au cinéma, sur grand écran. Bien réalisé, cela pourrait être merveilleux. Ce côté « réel », on le doit vraiment à Jean Van Hamme et à Grzegorz Rosinski.

PG : Qu'avez-vous envie de dire à votre public ?

GDV : J'ai grandi avec la bande dessinée ; elle m'a permis de rêver, de m'échapper de la réalité. Elle m'a accompagné dans tous les instants de ma vie. Maintenant que j'en fais, j'aimerais transmettre cette part de rêve à mes lecteurs.

MEDIATOON
FOREIGN RIGHTS
presents

For further information, please write to:
Mediatoon Foreign rights,
57 rue Gaston Tessier
75019 Paris, FRANCE.
contact.mfr@mediatoon.com



Recherches par Giulio de Vita pour la couverture de Kriss de Valnor 1.

YVES SENTE – SCÉNARISTE

PG : Dans la série *Thorgal*, quels ont été vos albums préférés ?

YS : Question difficile ! Je dirais *Louve*, tout d'abord, parce que c'est le premier album que j'ai été en charge de défendre professionnellement en commençant au Lombard, le premier album dont j'ai pu admirer les planches originales. L'épisode m'avait également marqué par la violence de son ouverture, avec ce « monstre » à la Quasimodo, dont on coupe la main, contrebalancée par l'extrême – et rare en BD – sensibilité de cette scène du double accouchement d'Aaricia et d'une louve. Avec aussi cette couverture où l'on voit Aaricia, enceinte. Une image magnifique. Je n'avais jamais rien vu de tel, auparavant, en BD. S'il me fallait retenir un autre titre, je citerais aussi l'album *Kriss de Valnor*, où la « perfide » révèle à Aaricia qu'elle a eu un enfant avec Thorgal, Une scène d'une incroyable densité dramatique, d'une étonnante modernité, où l'on évoque tour à tour la rivalité entre deux mères, la famille recomposée, etc.

PG : Voilà donc pourquoi, au moment du lancement des « Mondes », vous allez commencer par imaginer une série parallèle mettant en scène Kriss de Valnor !

YS : Ce personnage était un des plus évidents. Kriss est censée avoir quitté la série mère définitivement, même si, en réalité, on ne l'a pas « vue » mourir, et que, du coup, rien ne nous empêche d'imaginer ce qui se passe ensuite pour elle.

PG : Une série pour laquelle vous faites appel à Giulio De Vita.

YS : Giulio s'apprêtait à conclure *Wisher* et était en quête d'une autre collaboration. Pour avoir déjà eu le plaisir de travailler avec lui, en tant qu'éditeur, sur *James Healer*, qu'il avait dessiné sur un texte d'Yves Swolfs, je savais que je pouvais lui faire confiance. Avec *Wisher*, il avait également montré qu'il pouvait être parfaitement à l'aise dans un registre plus fantastique. Giulio est un très grand dessinateur. Je suis tellement heureux que, grâce à la série *Kriss* un plus large public puisse découvrir enfin son énorme talent. Autre point positif, Grzegorz connaissait déjà Giulio — les deux hommes s'étaient déjà croisés au Festival de BD de Sierre — et le courant passait très bien entre eux deux. J'en ai également touché un mot à Van Hamme qui m'a dit que De Vita lui semblait

MEDIATOON
FOREIGN RIGHTS
presents

For further information, please write to:
Mediatoon Foreign rights,
57 rue Gaston Tessier
75019 Paris, FRANCE.
contact.mfr@mediatoon.com

effectivement une bonne idée. Restait à mettre tout ça en musique.

PG : Vous aviez déjà évoqué cette idée des « Mondes », avec Giulio ?

YS : Pas encore. Nous n'en étions encore qu'aux prémices. L'idée, au départ, était de faire une aventure indépendante de la série *Thorgal*, peut-être sous la forme d'un « gros one-shot ». Plus tard, à l'occasion d'une exposition consacrée à Grzegorz, organisée par le festival BD de Lucca, nous avons discuté tous ensemble des « Mondes de Thorgal » et l'idée d'une « série parallèle » a commencé à faire son chemin.

PG : Giulio De Vita m'a précisé que vous aviez profité de la visite de cette exposition pour lui présenter la « charte » des « Mondes ».

YS : C'est Grzegorz qui voulait que le projet s'étende et qu'il ne se limite pas à la seule Kriss de Valnor. C'est à partir de là que nous avons commencé à véritablement plancher sur les « Mondes ». Fallait-il faire des récits indépendants ? Des séries ? J'étais plutôt pour la seconde solution, car le « one shot » a un côté trop réducteur et éphémère. Une femme aussi charismatique que Kriss méritait bien sa propre série ! Les différents personnages issus de l'univers de *Thorgal* continuent ainsi d'évoluer chacun de leur côté en simultanéité avec ce que vit le héros principal dans la « série mère ». Le concept était original de ce point de vue. On sortait du schéma des « spin off » ou « prequels » qui n'explorent souvent que le passé des personnages. L'idée étant qu'ils puissent éventuellement se retrouver, plus tard, au terme de ce qui constituera alors un grand cycle. Le travail s'annonçait tout aussi complexe qu'original sur le plan de la coordination des scénarios mais cela aussi fait partie du plaisir du scénariste.

PG : Qui a conçu la charte commune ?

YS : La partie graphique a été imaginée par Grzegorz, avec cette même construction des planches, la même typographie, la même forme des bulles, etc. Sur le plan du scénario, il y a aussi une charte qui implique de respecter les valeurs générales positives de la série, d'inventer de nouveaux personnages en adéquation avec les épisodes précédents, quitte à les doter parfois de vices très humains comme pouvaient en avoir certains personnages imaginés par Jean Van Hamme ; faire des scénarios qui mêlent à la fois un vrai suspense,

une action, mais aussi une émotion et une dimension humaine. *Thorgal*, ce n'est pas que des gros Vikings barbares qui pillent ou se tapent dessus sous le regard amusé ou fâché des dieux! Enfin, il faut essayer de varier les scénarios et les décors par rapport à ce qui a déjà été fait dans la série mère et dans les premiers épisodes des séries parallèles. Le public attend de VOIR de nouveaux lieux, de nouvelles ambiances dans les nouveaux albums. Quand il y en a déjà 33, cela devient un peu compliqué, évidemment. Mais, sans défi, pas de réel plaisir d'auteur, n'est-ce pas ?

PG : Vous assurez l'écriture de *Thorgal* et de *Kriss de Valnor*. Yann se charge quant à lui de *Louve* et de *La Jeunesse de Thorgal*. Comment avez-vous eu idée d'intégrer ce scénariste à cette aventure ?

YS : Il était impensable que j'écrive tous les albums des « Mondes » tout seul. D'une part, je n'en avais pas le temps et d'autre part, il était certainement plus intéressant pour le lecteur d'avoir des esprits variés qui travaillent sur des séries différentes afin que celles-ci développent chacune une personnalité propre. Mais il fallait trouver quelqu'un qui comprenne l'esprit de la série et des « Mondes » et qui soit prêt à se mettre au