

Entre bande dessinée, cinéma et fiction interactive. L'écran divisé du BDVD

Pour quiconque s'intéressant à la bande dessinée, au cinéma et aux productions numériques émergentes, l'apparition du BDVD en 2003 ne peut qu'éveiller la curiosité. D'entrée de jeu, l'acronyme, ou l'image d'albums "DVDdessinés",¹ demeure en soi séduisant. Et les divers slogans promotionnels se veulent évidemment tout aussi attrayants. Bien que le premier logo animé au début du *Manoir* (2003) – logo montrant un BD venir frapper à deux occasions et avec fracas un "DVD Vidéo" avant de s'y souder pour former ledit acronyme – annonce un mariage quelque peu forcé, c'est à "la fusion du cinéma et de la bande dessinée sur DVD"² qu'aspire Seven Sept, éditeur français de produits vidéo et multimédia (fig. 1).

"La bande dessinée devient un spectacle",³ car l'expérience BDVD souhaite proposer "un monde où la bande dessinée se met en scène et y ajoute une dimension cinématographique, sonore et interactive".⁴ Même si Cécilia Nobre, la co-réalisatrice du *Manoir* et réalisatrice de *Sanglante Chicago: les années Capone* (2006), affirme que le BDVD n'est pas "une bande dessinée, un livre dont on est le héros, un jeu ou un film, mais une œuvre graphique audiovisuelle et interactive",⁵ ce dernier est bel et bien présenté comme un film, série culturelle plus connue du public. Les BDVD ont même leur bande-annonce (une pratique déjà exploitée chez Le Lombard).

Par contre, dans le mesure où l'on se réfère d'une part à un *film* BDVD et d'autre part à une *film en* BDVD, on hésite à définir un nouveau genre (on parlerait alors d'un film BDVD comme le ferait d'un film comique, documentaire, ou d'un dessin animé) ou un nouveau type d'image (nous aurions des films en BDVD comme nous avons des films en images de synthèse en trois dimensions). On aura cependant compris que c'est le caractère original du concept que l'on souhaite souligner. *Thorgal: entre les Faux Dieux* (2005) est ainsi introduit de la sorte: "La plus grande saga d'héroïc fantasy mise en scène à l'écran. Un film réalisé sous une forme inédite!".⁶ Cette forme est mieux définie sur le site web de l'éditeur où *Sanglante Chicago* est présenté comme "un film interactif en images non animées tirées d'une bande dessinée".⁷ Mais sous doute pour rester associé à la bande dessinée, le simple boîtier de DVD du *Manoir* a été remplacé par un album où est soigneusement inséré le disque. En plus des suppléments audiovisuels (entrevues, reportages, bandes annonces, etc.), les albums

contiennent entre autres des esquisses, des illustrations, des interviews, des informations complémentaires (articles sur l'histoire du Mexique, la mythologie nordique, les gangsters américains à l'époque de la Prohibition ou l'empire romain, ainsi que des renseignements sur les vikings en bande dessinée et au cinéma, sur le film noir, le roman noir et la bande dessinée, etc.) et... quelques planches de BD inédites.

N'en déplaise une fois de plus à la réalisatrice Cécilia Nobre, l'étiquette autocollante sur l'emballage de *Attila: un barbare défie l'Empire* (2006) présente le produit comme "un livre et un DVD dont vous êtes le héros". Le BDVD joue aussi la carte de l'interactivité. Évidemment, pour reprendre le titre d'un article du *Monde* de 1997, nous n'en sommes certes pas aux "premiers pas de la bande dessinée interactive"⁸ ou de la BD sur support de diffusion numérique. Les références au BD-ROM,⁹ à la bande dessinée multimédia, au digital comic, au *web-comic*, à la bande dessinée en ligne ou à la BD/I¹⁰ sont depuis quelques temps multiples. Mais aussi minimale soit-elle, l'interactivité du BDVD ne nécessite pas que l'on doive cliquer pour passer d'une case à l'autre comme c'est le cas pour plusieurs BD en ligne ou que l'on doive découvrir de manière plus dynamique la façon de progresser suivant le modèle proposé par les jeux d'aventure bédéiques de la collection *Affaires à suivre* (Belle Productions/Mindscape, 2002-2004).¹¹ Et même si l'on revisite des albums existants de la série Thorgal, le contrôle n'est pas non plus celui d'un logiciel de lecture à l'instar de celui des Marvel Digital Comics qui propose différentes façons de lire à l'écran (par section, page simple ou double page, sans compter les possibilités de zoomer sur un détail, d'agrandir le texte ou de choisir un rythme de défilement automatique pour chacune des pages).¹² En fait, la prise en main¹³ du BDVD diffère parce qu'elle associe la lecture à l'écran du téléviseur et non pas à celui de l'ordinateur et de son interface. C'est ce que met en évidence la formule promotionnelle sur la page couverture des albums "grâce à votre télécommande DVD, choisissez de vivre cette épopée selon la vision des principaux personnages".¹⁴ Davantage dans la tradition des films interactifs et des livres dont vous êtes le héros, le BDVD permet d'intervenir pour orienter le déroulement du récit, à savoir choisir son parcours de spectateur à un nombre plus ou moins grand d'embranchements.

Des images inanimées aux cadres en mouvement

Afin de bien comprendre la genèse du BDVD, mieux cerner sa dimension spectaculaire et apprécier comme il se doit sa réalisation audiovisuelle, il est certes nécessaire de revenir en arrière et analyser ce qui s'avère être en quelque sorte l'origine du BDVD: le vidéo-stip *Les Archers* réalisé par Jean Van Hamme et Grzegorz Rosinski en 1991 à partir du neuvième album de même nom, premier du Cycle de Qâ de la série Thorgal publié chez Le Lombard en 1985.¹⁵ Le projet a été à l'époque abandonné en l'absence de l'intérêt d'un éditeur comme Seven Sept.

Pour emprunter une expression utilisée par Scott McCloud,¹⁶ c'est une approche *case-par-case* que développe ce proto BDVD. Une telle approche a notamment été utilisée pour l'adaptation en Digital Comics sur CD-ROM de *La Trilogie Nikopol* (Métal Hurlant productions et Les humanoïdes associés, 1996). Redimensionnées en fonction du format de l'écran d'ordinateur et épurées de leurs phylactères transformées en légende, les cases dessinées par Enki Bilal s'enchaînent ainsi sous l'action de cliquer du lecteur. Aucune interaction n'est toutefois nécessaire dans la version numérique de *Silent Hill: Dying Inside* (IDW Publishing, 2004). Intégrés à *The Silent Hill Experience* (Konami, 2006) disponible sur la console de jeux vidéo portable de Sony (PlayStation Portable ou PSP), les cinq chapitres de la bande dessinée inspirée de la populaire série vidéoludique se succèdent régulièrement case après case et sans interruption sur un fond aux tonalités sombres. Accompagnées par la musique des jeux vidéo composée par Akira Yamaoka, les cases conservent leur format d'origine, mais n'ont plus de rapports tabulaires les unes par rapport aux autres. Les bulles apparaissent en succession pour créer un

effet de dialogue et des mouvements ont été ajoutés par moments aux images, soit en animant un geste ou en séparant lesdites images par couche pour varier les échelles de plan ou ajouter par exemple un effet spécial comme des flammes ondoyantes.

Si le travail de Van Hamme et Rosinski s'inscrit effectivement dans cette approche *case-par-case*, il s'en distingue, non pas tant par sa nature analogique (pas opposition au numérique), que par sa facture audiovisuelle. L'expression "vidéo-strip" témoigne évidemment de la propension à transformer les quarante-huit pages de l'album en longue bande vidéo. L'idée de réaliser un tel film est venue à Van Hamme en voyant des images de bandes dessinées plein écran à la télévision durant des entrevues de dessinateurs. Il s'agit alors pour lui de se servir des dessins et d'utiliser des comédiens pour interpréter les personnages et gommer les phylactères ainsi que les onomatopées. "Pour moi – souligne Van Hamme – c'est un peu comme raconter une histoire à un enfant en lui montrant les images dans le livre".¹⁷ Sans en être instruit, c'est en grand imagier que va se convertir le scénariste de Thorgal. Suivant la fameuse définition d'Albert Laffay: "Le grand imagier qui donne pour nous aux vues photographiques le sens, le rythme et le durée [est ce] personnage fictif et invisible [...] qui, derrière notre dos, tourne pour nous les pages de l'album, dirige notre attention d'un index discret sur tel ou tel détail, nous glisse à point nommé le renseignement nécessaire et surtout rythme le défilé des images".¹⁸

Et en métamorphosant le lecteur en spectateur, Van Hamme va, conformément à la distinction de Philippe Marion, sortir la bande dessinée de son contexte hétérochrone pour la transformer en média homochrone.¹⁹ Le temps de réception sera de la sorte d'une durée intrinsèquement programmée par le vidéo-strip, à savoir un peu moins de vingt-sept minutes. Le spectateur n'aura plus le loisir de scruter les images (à moins de faire des arrêts sur image) et de feuilleter l'album à sa guise.

En passant à l'écran, les cases de l'album sont dépouillées de leur proportion initiale au profit du rapport standard de l'image du film (4:3). Toutes les images sont d'une façon ou d'un autre tronquées. En fait, que la septième case de la onzième page et la sixième de la vingt-deuxième sont filmées dans leur entièreté (et présentées avec les traditionnelles bandes de l'écran panoramique). La taille des images fluctue, mais selon leur échelle de plan souvent originelle. Peu importe qu'ils soient dessinés dans de petites cases, les gros plans sur le visage sont présentés plein écran. Le montage cinématographique traditionnel reposant sur des articulations temporelles et non spatiales, la structure tabulaire des diverses mises en page est bien entendu gommée. Pour remédier à cette distinction expressive, le vidéo-strip va user de toutes les possibilités qu'offre le découpage, le cadrage et l'enchaînement filmique.

Dans la mesure où le format de l'écran se déploie à l'horizontal et celui de l'album à la vertical, que la taille des cases varient tout autant en hauteur qu'en longueur et que tant la case que la page ne s'offrent plus d'un seul coup au regard,²⁰ ledit écran va être utilisé, tel que l'a noté Scott McCloud au sujet du moniteur de l'ordinateur, comme une fenêtre mobile.²¹ Devant de longues cases horizontales à l'égale des six qui composent la trente-troisième page et mettent en scène le premier tir des archers au début de la deuxième journée des épreuves, la réalisation image de Jean Leyder ne cadre que l'essentiel: Pied-d'Arbre et Thorgal ensemble dans la troisième case et, en inversant l'ordre de leurs deux plans, les visages de Tjall-le-Fougueux et Kriss de Valnor dans la quatrième. Comme elle le fait à quelques occasions, elle omet la cinquième case afin de rendre plus fluide l'enchaînement des images (à l'opposée, elle va aussi réutiliser ultérieurement un dessin afin de mieux articler l'enchaînement d'une scène). Mais pour montrer dans toute leur largeur les cases oblongues, Leyder a recours à la technique utilisée en télévision afin de passer du format panoramique au format plein écran, à savoir le recadrage par translation ("pan & scan"). C'est donc par l'entremise de deux recadrages vers la droite que sont dévoilés les cibles et les archers dans les deux premières bandes de la page (fig. 2). Si ces *travellings* latéraux seront nombreux, il y aura tout autant de mouvements verticaux. La première page de l'album étant composée de trois cases oblongues en hauteur, ce sont ces mouvements qui ouvrent le vidéo-strip. De la fenêtre en haut

de la tour, la caméra vient recadrer deux fois Sigwald en bas, la première en zoomant de surcroît sur le personnage.²² Un mouvement rapide vers le haut donne l'illusion que Kriss de Valnor se jette de la fenêtre. Et le tremblement de la caméra sur le raccord avec la première image de la seconde page traduit le moment où Sigwald l'attrape. D'entrée de jeu, le vidéo-strip expose la mobilité de sa fenêtre. Si les images demeurent inanimées, le cadre, lui, ne le sera pas. L'index plus ou moins discret du grand imagier va continuellement diriger l'attention du spectateur. La caméra va filmer de manière très dynamique lesdites images. Ainsi, un autre recadrage rapide par translation marque un coup de poing assommé à un garde durant la fuite initiale des voleurs. Un zoom arrière ponctue le moment où Sigwald franchit une clôture. Un mouvement en forme de courbe reproduit la trajectoire et l'impact d'une flèche de Kriss qui vient trancher le bras du prêtre. Quand le spectateur rejoint Thorgal en pleine nuit sur une mer fort agitée, la caméra ne cesse de tanguer, de zoomer (in/out) sur les vingt-trois cases qui composent cette scène de tempête. Le premier dessin de la septième page va par contre être inversé. Alors que la position du bateau de Thorgal crée une composition tabulaire parfaitement symétrique sur la page de la bande dessinée (le devant de l'embarcation ouvrant la page en haut à gauche et la fermant en bas à gauche), elle aurait entraîné un saut d'axe dans la mise en chaîne des plans du vidéo-strip (le bateau allant au départ dans la mauvaise direction, c'est-à-dire vers la gauche).²³ Puisque ce n'est plus le regard du lecteur qui remplit les gouttières et suture l'action dans les cases, les créateurs se montrent ainsi conscients des règles de montage et voient à réaliser les raccords les plus cinématographiques possibles. Ils vont également utiliser des volets et des surimpressions, des fondus enchaînés et des fondus au noir pour ponctuer des passages plus importants. L'utilisation marquée de la caméra n'a cependant pas conduit les créateurs à négliger l'importance du son. La trame sonore ne se limite pas ici à un simple accompagnement musical. Rosinski, le dessinateur, en est tout à fait conscient lorsqu'il affirme: "Je vois ce vidéo-strip comme une pièce radiophonique avec images".²⁴ On a entre autres ajouté une voix *over* de Tjall-le-Fougueux, voix absente dans la bande dessinée. Cette dernière va narrer par moments le récit, l'ouvrir et le fermer pour lui donner une perspective plus personnelle. Mais c'est toute la valeur expressive et informative du son qui est exploitée dans *Les Archers*. La réalisation sonore de Roland Theunen et Michel Zarka crée divers paysages sonores, celui de la tempête comme ceux du tournoi des archers et de la forêt. Elle utilise le son pour effectuer des enchaînements dynamiques. Par exemple, c'est le son du coup poing de Sigwald qui marque le recadrage rapide par translation à gauche sur le garde. C'est d'abord hors champ qu'on entend le chef des Caladoniens au moment où Thorgal et Tjall-le-Fougueux essaient de retirer la lance dans le ventre de ce même Sigwald mort cloué à un arbre. Ce sont le sifflement des flèches et le bruit d'un impact durant une coupe rapide entre les archers qui visent leurs cibles à la trente-troisième page et l'atteignent qui suggèrent la trajectoire des projectiles. Le son va donner pleinement vie aux images, les animer.

De la mise en page à la mise en écran

En tirant un film de leur bande dessinée, Van Hamme et Rosinski ont certes initié la fusion du cinéma et de la bande dessinée qu'a voulu réaliser le BDVD. En revanche, le vidéo-strip ne l'a pas concrétisé sous tous ses rapports. Deux courts passages des *Archers* annoncent réellement ce mariage. Le premier a lieu à la treizième minute. Il met en scène le moment où Thorgal prouve à Kriss de Valnor qu'il sait se servir d'un arc. Il s'agit de la première case de la vingt-huitième page de l'album, longue case horizontale divisée en dix bandes verticales sans gouttière montrant en alternance Thorgal tirer et ses flèches toucher tour à tour les cinq bulles d'argile. Alors qu'on aurait pu s'attendre à un recadrage plein écran des bandes et à l'utilisation d'un montage alterné, la scène est présentée de manière singulière. L'action se déroule non pas en dix, mais en trois plans. La première bande de Thorgal tirant une flèche²⁵ est située complètement à gauche d'un premier fond noir. Rapidement,

apparaissent à leur tour la seconde bande dévoilant la bulle touchée, la troisième faisant voir Thorgal tirer une autre flèche et la quatrième révélant une seconde bulle éclater. Les quatre bandes remplissent finalement l'écran. La même articulation est répétée dans le second plan. Cependant, étant donné qu'il ne reste que deux bandes à articler sur les dix initiales, celles-ci apparaissent au milieu du fond noir dans le troisième et dernier plan de cette démonstration d'agilité.

Le second moment notable se déroule à la dix-neuvième minute. Il montre et fait entendre le tir d'une flèche de Kriss de Valnor sur la cible que porte à son cou Thorgal. Il se concentre sur trois des six petites cases verticales au centre de la trente-septième page où l'on voit en ordre: le visage de Thorgal (à gauche), Kriss tirer (au centre) et Thorgal recevoir la flèche sur sa cible (à droite). Le vidéo-strip respecte la position de ces cases. Le premier plan est ainsi constitué de la seule case de Kriss au centre d'un écran au fond noir. Le second plan très court place le visage de Thorgal complètement à gauche d'un écran demeurant du reste noir. Enfin, l'image de Thorgal qui reçoit la flèche est située totalement à droite.²⁶ Cependant, la partie gauche de l'écran n'est plus vide. L'image de Thorgal est pour la première et seule fois superposée sur une case déjà vue auparavant dans laquelle Sigwald se tient au milieu de la foule assistant au tournoi.

Ces deux extraits posent les jalons de la forme visuelle que va prendre le BDVD. Ce dernier ne se limite plus à mettre en cadre et en chaîne les images inanimées de la bande dessinée pour créer un long "(vidéo)-strip". Il utilise l'écran comme une (demi) page d'album afin de mettre en écran les dites images. L'écran du BDVD est un écran divisé, et c'est sur ce point que la bande dessinée y trouve son compte. Conséquemment, le premier tir des archers de la trente-troisième page des *Archers* est, en comparaison au vidéo-strip, présenté d'une toute nouvelle façon dans *Thorgal: entre les Faux Dieux*. Si l'on a encore un peu tronquée les images et utilisé en alternance des recadrages par translation vers la droite et vers la gauche, la conception visuelle de Sébastien Rost va respecter la composition tabulaire de la page. La première longue case horizontale est visible au début du premier écran. Puis, la deuxième et la troisième case apparaissent l'une en dessous de l'autre jusqu'à remplir l'écran (fig. 3). Ensuite, tout à tour, les quatrième, cinquième et sixième cases venir se fondre par-dessus les premières images et compléter la visualisation de la page entière. Le spectateur ne peut certes plus scruter la page à sa discrétion, mais il se retrouve tout de même devant de similaires et signifiantes constructions tabulaires. Par exemple, la visualisation du trident lors de la visite de Thorgal enfant à Xargos dans *L'Enfant des étoiles* (le tome sept de la série, publié en 1984) est adaptée de belle façon dans *Thorgal: entre les Faux Dieux*. Des recadrages simultanés vers les yeux de Xargos et Thorgal dans leur case respective précèdent un plan qui superpose vers le bas de l'écran les cases oblongues de l'oeil de Thorgal fixé vers l'espace. L'arrivée du trident est alors ponctuée par un mouvement de caméra vers celui-ci.

Le BDVD organise les images et dans le temps et dans l'espace. En termes bédéiques, on dira qu'il articule et "la linéarité de la succession des cases – induite par le découpage – et la tabularité de la planche – suscitée par la mise en pages".²⁷ De manière plus multimédiatique, on soutiendra qu'il utilise pleinement ce que Lev Manovich a appelé dans *The Language of New Media* le montage spatial:

*In general, spatial montage would involve a number of images, potentially of different sizes and proportions, appearing on the screen at the same time. This by itself of course does not result in montage; it up to the filmmaker to construct a logic which drives which images appear together, when they appear and what kind of relationships they enter with each other. Spatial montage represents an alternative to traditional cinematic temporal montage, replacing its traditional sequential mode with a spatial one.*²⁸

L'écran des œuvres graphiques audiovisuelles n'est plus seulement le lieu où se succèdent des images plein écran, mais un espace où l'on "tourne pour nous les pages de l'album". Le BDVD met littéralement les images

en case parce qu'il les agence sur un fond noir ou les borde de lignes noires, lignes qui renvoient tout droit aux gouttières de la bande dessinée. En ce sens, il devient préférable de se référer à des planches-écrans et non pas à des plans au sens cinématographique. Car le BDVD travaille l'image autant par accumulation et chevauchement que par simple succession. Lorsque Thorgal essaie de fuir de Mayaxalt, en plus de leur mouvement, les cases de planches de *La Cité du Dieu perdu* (1987) se superposent les unes sur les autres à un rythme qui traduit le combat. Le même type d'articulation est utilisé lors de l'affrontement entre les vaisseaux en plein ciel (tiré du *Pays Qâ*, 1986) et de l'attaque des crocodiles (reprise des *Yeux de Tanatloc*). Qui plus est, autant il y a toujours dans les BDVD des mouvements sur les images à l'instar du vidéo-strip, autant les cases sont elles-mêmes en mouvement. Notamment, au début du *Manoir*, les quatre invités donnent à tour de rôle leurs premières impressions de la Harrington House supposément hantée alors que la petite case qui les représente traverse lentement l'écran. Grâce à un zoom dans une grande image, la petite case du visage du propriétaire de l'hôtel où descend "Left Hand" dans *Sanglante Chicago: les années Capone* vient se marier au corps du propriétaire alors que son cadre disparaître.

De façon générale, c'est à travers des effets d'apparition, de volet, d'agrandissement, de réduction et de repositionnement que l'écran se voit divisé. Les nombreuses conversations permettent de placer, suivant les répliques de chacun, un personnage à gauche, un personnage à droite et un personnage au centre. Tous les personnages peuvent même se retrouver à l'image. Cela évite le recours au champ-contrechamp du montage cinématographique. Par opposition au montage temporel, le montage spatial introduit d'intéressantes compositions graphiques. Le positionnement des cases dans les planches-écrans crée ici des lignes, là des formes symétriques en découpant des détails d'une image (fig. 4). Afin de bien accorder de l'importance à la tabularité de la bande dessinée, le BDVD sépare à plus d'une occasion une image unique en plusieurs bandes découpées par des gouttières. C'est de cette façon qu'est montrée l'arrivée de Left Hand à son hôtel. L'apparition des quatre sections est synchronisée avec le mouvement d'une voiture. À l'instar des gouttières qui séparent Hunter, Rosemary Clooney, l'actrice Connie Von Deberg dans le salon du manoir, les bandes confinent de manière plus claire les personnages à une portion de l'espace (fig. 5). N'étant plus lié au format plein écran, certaines images sont présentées sur un fond noir, manifestant ainsi pleinement que l'espace doit être considérée comme une planche-écran. Numérique, le BDVD travaille également l'image par couches. C'est pourquoi la chute de Jolan au début de *Thorgal: dans les griffes de Kriss* est plus explicite que celle de Kriss dans le vidéo-trip; ce dernier glisse sur l'arrière-plan. Les personnages sont souvent séparés du décor, ce qui permet d'effectuer des mouvements indépendants sur l'un et l'autre. Dans la mesure où les dessins ont été réalisés spécialement pour eux, les effets de superposition sont plus nombreux dans *Sanglante Chicago: les années Capone* et *Attila: un barbare défie l'Empire*. L'avant-plan est dans ce dernier fréquemment détaché de l'arrière-plan et ce, peu importe le style graphique (comics américain, BD franco-belge et manga). Entendu par exemple hors-champ, Attila ou le général Aetius peuvent entrer dans l'image comme s'ils pouvaient se déplacer eux-mêmes. Velleda la magicienne celte peut glisser dans l'entre-deux-mondes.

À la lumière de ce qui vient d'être décrit, on constate que les compositions et articulations tabulaires sont utilisées pour dynamiser la mise en écran de chacune des scènes. L'écran divisé des BDVD n'est nullement exploité pour présenter sans montage alterné des événements ayant lieu simultanément. La conversation entre le propriétaire Ted Hunter et le professeur spécialiste de phénomènes parapsychologique James Mac Govern au début du *Manoir* est visiblement le seul passage qui place côté à côté des actions se déroulant en même temps et ce, parce que le propriétaire et le professeur partagent la même chambre de bain et qu'ils peuvent donc converser. Il faut peut-être aussi souligner les retours en arrière qui, expliquant le passé de Thorgal, associent à l'écran de façon exceptionnelle deux temporalités distinctes dans *Thorgal: entre les Faux Dieux*. Mais alors que la configuration même du Cycle Qâ se prêtait bien fort bien à la juxtaposition de deux lignes d'action

concomitantes, l'utilisation de l'écran divisé a été, là comme pour les autres œuvres graphiques audiovisuels, dictée par la structure interactive du BDVD.

L'artifice du BDVD

En plus d'accorder, comme "nouveau média", une place importante au montage spatial, le BDVD s'accorde à l'évidence sur les propriétés de son support.

*The design of information technologies has [...] steadily moved in the direction of modular, non-linear interaction. One of the main properties of digitized information storage systems likes CD's, laserdiscs and DVD's is that the user can jump around in a non-linear way from one song or video frame to another, bypassing the author's and distributor's predetermined sequence.*²⁹

De surcroît, il existe une différence importante entre l'interactivité proposée par le DVD-vidéo et celle offerte par le CD-ROM ou le DVD-ROM. Une telle distinction repose à la fois sur des questions reliées à l'interface et sur des choix de conception ou de design. C'est ce que rend apparent la comparaison du BDVD avec un CD-ROM tel que *Opération Teddy Bear* conçue par Edouard Lussan et produite par Index+ et Flammarion (1996). Cette "première bande dessinée interactive sur la Seconde Guerre Mondiale en Europe"³⁰ se divise en soixante-treize planches-écrans. Les cases sont statiques mais les images animées sur les trois axes (x , y et z). *Opération Teddy Bear* raconte l'histoire de Paul, un petit garçon porteur malgré lui de plans secrets volés aux Allemands cachés dans son ourson, qui souhaite rejoindre sa mère à Paris. Au-delà de la possibilité de "cliquer sur certains détails des illustrations pour avoir accès à des fiches historiques et des cartes animés sur la Seconde Guerre"³¹ le *lector ludens*³² doit trouver à l'aide de son curseur le détail cliquable dans l'image (bulle, personnage, objet, partie du décor, etc.) ou la façon de dévoiler les cases. Secondées par la musique, beaucoup des opérations nécessaires pouvoir poursuivre la lecture revêtent un caractère poétique. Il faut notamment "nettoyer" une fenêtre dans la seconde case de la troisième planche-écran afin de découvrir le ballon de Paul. En cliquant sur le ballon, celui-ci rebondit et roule sur d'autres cases qu'il dévoile (fig. 6). À la vingt-deuxième planche-écran, c'est le vol d'avions qui effectue l'opération. Par l'entremise du curseur, on déplace et frète, dans une seule grande case de la cinquième planche-écran, des souvenirs qu'à conserver Paul. On doit à plusieurs reprises glisser un personnage, un objet ou même une onomatopée d'une case à l'autre. À la seizième planche-écran, on prend un cliché de la case suivante en déclenchant l'appareil photo. On observe les alentours à travers des lunettes d'approche à la trente-neuvième planche-écran et examine un journal avec une loupe à la quarante-sixième. À la trente-et-unième, on participe à un raid aérien alors que le curseur se transforme en mire qu'il faut trouver les cibles à abattre. Et à la soixante-neuvième planche-écran, c'est un clic (un *clik!*) qui fait tomber la grenade menant à la perte de Paul. L'enchaînement des cases est ponctué par les animations audiovisuelles. Il faut souvent attendre la fin d'une action, d'un mouvement ou d'un déplacement (en bicyclette, en motocyclette, en voiture, ou en avion) dans une case ou entre les cases avant de pouvoir interagir de nouveau. Le parcours du *lector ludens* qui accompagne le périple tragique de Paul dans une France occupée demeure tout à fait linéaire. L'ergodicité de *Opération Teddy Bear* est fort ludique et inhérente à chaque planche-écran. Elle demeure axée sur l'exploration et la découverte.

L'interactivité proposée par le BDVD est effectivement très différente: "Ce nouveau type de média ne remplacera ni le dessin animé, ni la bande dessinée, mais la possibilité d'intégrer de l'interactivité dans l'histoire permet de suivre le cheminement de chaque personnage, ses sentiments, ses pensées, et les événements qui l'ont poussé à agir".³³

La télécommande du DVD n'étant pas une souris (ou un Wii-mote, le contrôleur de la console de jeu Wii de Nintendo), l'exploration d'un BDVD est fort limitée. En reconsidérant la situation de façon plus attentive, il s'agit de choisir parmi les options de menus. Après le premier chapitre présentant l'arrivée à la Harrington House, le *spectator ludens* du *Manoir* peut choisir de vivre et revivre l'aventure dans la peau de chacun des cinq personnages: l'héritier Ted Hunter, le professeur James Mac Govern, l'une de ses assistantes Rosemary Clooney, l'actrice Connie Von Deberg et son petit ami Jeremy Face. En optant par exemple pour ce dernier, quelques commentaires personnels en voix *over* et quelques nouvelles scènes le montrant entre autres explorer le manoir révèlent qu'il est enquêteur auprès des compagnies d'assurance et que, malgré le fait qu'il soit un grand séducteur s'étant joué de Connie pour l'accompagner au manoir, il est un chic type. Mais dans la mesure où chacun des chapitres dure plus de trente minutes³⁴ et que les passages uniques à chacun d'eux ne sont pas si nombreux et pas toujours passionnants, il est difficile de ne pas se lasser de devoir revoir les mêmes scènes afin d'en apprendre un peu plus sur les personnages et d'avoir un meilleur tableau de l'histoire. Durant le chapitre de Jeremy (le cinquième et dernier si le *spectator ludens* les a tous regardé dans l'ordre pour connaître le fond de l'affaire), un segment comme celui dans sa chambre qui pue le moisi, ou la scène très appuyée avec Rosemary dans la cuisine qui se demande si ce dernier ne joue par un rôle, n'apporte pas grand-chose au récit. Et de plus, les autres chapitres ont déjà levé le voile sur ce qui a réellement amené Jeremy au manoir.

Pour remédier à ces longues, monotones et incontournables redites du *Manoir*, les BDVD *Thorgal: entre les Faux Dieux*, *Thorgal: dans les griffes de Kriss*, *Sanglante Chicago: les années Capone* et *Attila: un barbare défie l'Empire* sont davantage fragmentés, segmentés en plusieurs titres et chapitres. En sélectionnant au départ le film avec interactivité pour mieux vivre l'épopée à travers la vision des personnages principaux, et non pas le film sans interactivité afin de vivre l'épopée avec les yeux d'un seul personnages à la fois, le *spectator ludens* pourra choisir par moments sa trajectoire (fig. 7). C'est ce qui explique que l'écran divisé du BDVD n'ait pas tiré profit de sa capacité à présenter des événements se déroulant de façon simultanée. Puisqu'il faut amener le *spectator ludens* à naviguer entre les lignes d'action et susciter son désir de découvrir ce qui n'a pas eu vu, on ne peut plus montrer ce qui se passe ailleurs.

Après le premier menu donnant la possibilité de suivre Attila le fléau des Dieux, Aetius le général en chef de l'armée romaine ou Velleda la magicienne celte, *Attila: un barbare défie l'Empire* s'arrête cinq fois pour permettre de modifier la perspective sur l'action qui dure environ vingt-trois minutes.³⁵ L'interruption et les menus des deux BDVD de *Thorgal* sont moins systématiques. Quand l'action de *Thorgal: entre les Faux Dieux* est suspendue, deux ou trois bifurcations sont offertes et il est possible de suivre Thorgal, Kriss, Jolan, Tanatloc ou Pied-d'Arbre dans cette adaptation des albums du Cycle de Qâ (1986-1988). L'histoire de *Thorgal: dans les griffes de Kriss* basée sur le cycle de la forteresse invisible (1992-1997) se développe quant à elle à travers seize niveaux articulées autour de Thorgal, Kriss, Jolan et Aaricia (fig. 8). Suivant la progression du personnage choisi, le nombre de chapitres regardés sera plus ou moins grand. Bien que le *spectator ludens* se retrouve aussi devant des écrans lui demandant de décider quel protagoniste il veut suivre ou à quel lieu il veut se rendre, *Sanglante Chicago: les années Capone* propose en revanche de changer de personnage durant des scènes communes ou de voir un segment narratif au cours des scènes parallèles. Des petits icônes apparaissent alors en bas de l'écran au gauche. Dans les deux cas, puisqu'il s'agit toujours de régir l'accès au chapitre suivant, la possibilité n'est offerte qu'au début d'une action (cliquer de nouveau sur un second icône reconduit le début de cet autre chapitre).

Force est de constater que l'interactivité promue par le BDVD repose sur une structure interactive déjà beaucoup critiquée eu égard au cinéma interactif.³⁶ Pour rester dans le champ de la bande dessinée, on s'arrêtera à ce commentaire de François Schuiten et Benoît Peeters:

Quant à l'interactivité, elle n'est pas davantage une invention récente. Le livre [...] est lui aussi un merveilleux objet interactif, qui se laisse feuilleter, manipuler en tous sens, lire dans l'ordre ou le désordre. [...]

L'interactivité du CD-Rom n'est du reste qu'une forme de leurre. Et l'arborescence tant vantée n'est qu'une simple multilinéarité. Les possibilités offertes au "navigateur multimédia" sont strictement tributaires des chemins qui ont été ménagés par les réalisateurs: qu'il emprunte la voie de gauche ou celle de droite, qu'il passe par la première ou par la deuxième porte, il ne fait qu'agir de manière quasi pavlovienne, à l'intérieur d'un cadre prédéfini. Tôt ou tard, des limites lui sont assignées, de manière plus ou moins subtile [...]. En prétendant ouvrir l'espace, l'œuvre interactive ne fait souvent que désigner sa fermeture...³⁷

Si les albums du cycle de *Qâ* se prêtent bien à une adaptation en BDVD, c'est bien parce qu'ils se composent de deux lignes d'action principales (la première met en scène Jolan et Pied-d'Arbre, et la seconde – qui va se segmenter en cours de route – accompagne Thorgal, Aaricia, Tjall-le-Fougueux et Kriss) et qu'ils donnent des informations complémentaires reliées au peuple Xinjin et à leur Dieu Tanatloc. Présenté en alternance dans les albums, tout cela peut facilement être chapitré, organisé en arborescence et accédé en parallèle ou de nouveau en alternance une fois sur support numérique. Mais alors que la linéarité de la bande dessinée génère un sens et une logique, la multilinéarité du BDVD introduit des brèches, des espaces blancs difficile à combler. Notamment, à cause de ses bifurcations au cours de *Thorgal: entre les Faux Dieux* ou parce qu'il aura voulu vivre l'épopée avec les yeux de Thorgal, le *spectator ludens* peut n'a pas avoir vu Kriss de Valnor être transformée en vieille dame hideuse par Ogotai (un événement tiré de *La Cité du dieu perdu*, douzième album publié en 1987). De la sorte, même si Thorgal et Aaricia la reconnaissent, il n'est pas à même de bien comprendre qui est cette vieille dame qu'il n'a jamais vue et qui apparaît tout à coup à la fin pour sauver Thorgal et Aaricia. Aussi limitée soit-elle, la liberté de choix dans les menus des BDVD entraîne sa part d'incohérence et de frustration (ce qui demeure du reste l'apanage des hypertextes). *Sanglante Chicago: les années Capone* a certes pour sujet principal un assassinat, celui Gloria la chanteuse et maîtresse de Capone, et l'enquête qui s'en suit, celle plus officielle d'un duo de flics décidé à faire tomber Capone, et celle plus personnelle de Joe "Left Hand" Davis, à la fois l'ancien homme de main de Capone et le petit ami de Gloria. Mais pour un *spectator ludens* qui amorce son aventure avec Left Hand et son désir de venger les meurtres de Gloria et de son père ainsi que l'internement de sa mère en psychiatrie, la bifurcation possible vers le destin d'un "Big Dan" Harvey laisse par exemple tout cela en plan. En effet, *Sanglante Chicago* se termine sur un monologue de Big Dan relatant son passé de boxeur qui l'a rendu sourd et déclarant au final: "Et voilà, c'est toujours comme cela avec Scatt. On se retrouve n'importe où n'importe quand et on s'en sort toujours un peu n'importe comment. Bah! C'est ce qui fait le charme de notre duo". Il n'est pas si évident que cette façon de conclure l'histoire fasse le charme du BDVD. Tel que le constate Cédric Muffat dans sa critique de *Sanglante Chicago*:

En effet, selon les personnages que vous choisirez de suivre au fil de l'aventure, un nombre conséquent de scènes vous seront cachées et surtout, l'épilogue ne sera jamais le même [...]. Ce qui est indéniablement une bonne idée sur le papier s'avère déconcertant dans la pratique, puisque le principe même de ne suivre qu'un personnage à un moment donné et d'avoir de multiples fins possibles (on en a compté six) fait que l'intrigue posée au départ, et l'enjeu de tout le film, à savoir "qui a tué Gloria", ne sera résolue que dans très peu de cas. On se retrouve donc fréquemment avec des histoires assez développées... qui ne trouveront pas de point final, ou se termineront carrément en queue de poisson [...]. Il n'empêche que les faits sont là: certaines fins alternatives nous laissent sur notre... faim.³⁸

Il est certes possible, comme le souligne de nouveau Muffat dans un dossier sur le BDVD, de répondre à ce jugement en affirmant:

Il n'y a... pas une façon de regarder un BDVD, mais plusieurs. Un peu à la manière d'un "Livre dont vous êtes le Héros" amélioré. Il vous faudra plusieurs visionnages pour épuiser toutes les pistes narratives offertes par le DVD. C'est sans doute là que se situe tout l'intérêt de ce nouveau média: il permet de raconter une histoire différemment, d'une façon qui ne relève ni de la bande dessinée, ni du cinéma, ni vraiment d'un jeu vidéo (l'expérience restant malgré tout passive).³⁹

Le problème demeure sans contredit associé à l'expérience et à l'attitude adoptée. Le *spectator ludens* d'un BDVD, ou d'un film interactif, n'est justement pas un joueur de jeu vidéo (un *gamer*), mais davantage un joueur-improvisateur (un *player*).⁴⁰ Puisque le BDVD ne lui demande pas de s'appliquer activement à saisir tous les tenants et aboutissants de l'intrigue afin de progresser dans l'aventure, mais lui permet au contraire de choisir librement sa trajectoire ou ses trajectoires, il devient présomptueux de penser que le *spectator ludens* cherchera à visionner toutes les branches de l'arborescence en sélectionnant *le film avec interactivité*. S'il veut *épuiser toutes les pistes narratives*, il n'a alors qu'à choisir à tour de rôle un personnage et vivre l'histoire au complet avec lui. Mais alors, l'interactivité explicite est ramenée à son degré zéro.

Un écran divisé

Le passage de la bande dessinée à l'écran relève assurément d'un paradoxe souligné par l'éditeur lui-même: "La gageure du BDVD est, entre autre [sic], de réaliser un film avec des images fixes. Même si cela paraît contradictoire, le résultat est l'invention d'un nouveau média avec des codes de narration à réinventer. Comment transcrire une émotion ou une action avec des images fixes?"⁴¹ D'emblée, on est à même de se demander ce que peut apporter de plus la convergence des médias, la "symbiose programmée (forcée) entre les partenaires" comme l'écrit Philippe Marion.⁴² Le 9^e art n'est-il pas, justement, le moyen d'expression permettant de représenter une action et de susciter des émotions avec des images fixes? Le film d'images fixes ou photo-roman qu'a réalisé Chris Marker en 1962, *La Jetée*, demeure tout de même une magistral expérimentation qui n'a pas eu d'égal. Et la production de romans-photos télévisés reste aussi marginalisée.⁴³ Bien que sa forme visuelle développe des idées au coeur de la bande dessinée, l'approche du BDVD demeure ce que Scott McCloud a appelé une *approche additive*.⁴⁴ Divisé ainsi entre la bande dessinée, le cinéma et la fiction interactive, le BDVD semble malheureusement condamné à rester en marge⁴⁵ ou, encore, à se voir transformer sur la toile en "VidéoBD".⁴⁶

Illustrations

1. Première couverture de *Tborgal: entre les Faux Dieux* (2005).
2. La trente-troisième page de *Les Archers* (Le Lombard, 1985) mise en image dans le vidéo-strip en 1991.
3. Première planche-écran de *Tborgal: entre les Faux Dieux* mettant en image les trois premières bandes de la trente-troisième page de *Les Archers*.
4. *Sanglante Chicago: les années Capone* (2006).
5. *Le Manoir* (2003).
6. *Opération Teddy Bear* (1996).
7. *Tborgal: entre les Faux Dieux* (2005).
8. *Tborgal: dans les griffes de Kriss* (2006).

Notes

- ¹ Comme en témoigne le titre de l'article de Didier Pasamonik: "Les Albums 'DVDdessinés' ouvrent la voie à une convergence entre la BD et les autres médias" (21 avril 2005), *ActuaBD.com*, <http://www.actuabd.com/spip.php?article2370>, 31 mai 2008.
- ² Sur la première couverture de *Thorgal: entre les Faux Dieux* (2005), *Thorgal: dans les griffes de Kriss* (2006), *Sanglante Chicago: les années Capone* (2006) et *Attila: un barbare défie l'Empire* (2006). Notons que seuls les BDVD pour adultes sont étudiés ici, et non ceux pour enfants tels que *Les Jeux de Jessie Lee* (2005), *Les Activités de vacances de Jessie Lee 2* (2005) et *Le Calendrier des fêtes avec Jessie Lee 3* (2005). Précisons aussi que le logo animé a été remplacé par un logo fixe après *Le Manoir*.
- ³ Étiquette autocollante sur l'emballage de *Thorgal: dans les griffes de Kriss*.
- ⁴ Jaquette arrière de *Le Manoir* (2003).
- ⁵ Dans le reportage publicitaire "BDVD Attila: Docu-fiction?" (1 février 2007), *SevenSept.net*, http://www.sevensept.net/fichefilm.php?mov_index=7, 31 mai 2008.
- ⁶ Couverture arrière.
- ⁷ "Sanglante Chicago: les années Al Capone" (1 juin 2006), *SevenSept.net*, http://www.sevensept.net/fichefilm.php?mov_index=131, 31 mai 2008.
- ⁸ R. Chavanne, L. Paris, "Premiers pas de la BD interactive", *Le Monde* (19 janvier 1997).
- ⁹ Référence à la bande dessinée sur CD-ROM, et non pas au récent "Blu-Ray Disc Read Only Memory".
- ¹⁰ Th. Smolderen, "Coconino World: Explorer l'espace des formats BD/I", *Revue 9^e Art*, n° 8 (janvier 2003), p. 41
- ¹¹ *L'Île diabolique* (2002), *Le Secret de l'alchimiste* (2003) et *Les Mystères de Londres* (2004).
- ¹² Voir entre autres "Using the Digital Comics Reader", <http://www.marvel.com/digitalcomics/help>, 31 mai 2008.
- ¹³ Voir B. Perron, "Le Cinéma interactif à portée de main", in A. Autelitano, V. Innoncenti, V. Re (sous la dir. de), *I cinque sensi del cinema/The Five Senses of Cinema* (Udine: Forum, 2005), pp. 447-457.
- ¹⁴ On retrouvait sur la jaquette avant du *Manoir*: "Choisissez qui vous voulez incarner dans ce terrifiant huit-clos!", et sur la jaquette arrière: "Vivez et revivez cette aventure dans la peau de chacun des personnages grâce aux choix que vous offre ce DVD!".
- ¹⁵ Un extraordinaire supplément du DVD de *Thorgal: Entre les Faux Dieux*.
- ¹⁶ S. McCloud, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* (New York: Harper, 2000); édition française, *Réinventer la bande dessinée* (Paris: Vertige Graphic, 2002), p. 165.
- ¹⁷ *Entre les Faux Dieux*, album, p. 6.
- ¹⁸ A. Laffay, *Logique du cinéma. Création et spectacle* (Paris: Masson, 1964), pp. 81-82.
- ¹⁹ "Dans un contexte hétérochrone, le temps de réception n'est pas programmé par le média, il ne fait pas partie de sa stratégie énonciative. Le 'livre', la presse écrite, l'affiche publicitaire, la photographie, la bande dessinée: autant de lieux d'hétérochronie. C'est dire que le temps de consommation du message n'est pas médiatiquement intégré, il ne fait pas partie du temps d'émission. Dissocié du média, cette temporalité d'émission n'a pas la prétention d'entraîner dans son sillage le temps de réception. [...] Un média homochrone se caractérise par le fait qu'il incorpore le temps de la réception dans l'énonciation de ses messages. Ces derniers sont conçus pour être consommés dans une durée intrinsèquement programmée. S'il veut recevoir normalement (contractuellement) ces messages, le destina-

taire doit ajuster son temps vécu de réception à celui de l'énonciation médiatique. La communication médiatique incorpore alors une symbiose programmée (forcée) entre les partenaires. Dans un site homochrone, le temps de réception est absorbé, intégré, dirigé par l'énonciation médiatique elle-même. Profiter, recevoir le message, c'est en accepter les directives d'émission temporelle. Le spectacle cinématographique, les émissions de télévision ou de radio, sont prévus pour une adéquation énonciative de la durée". Ph. Marion, "Narratologie médiatique et médiagenie des récits", *Recherches en communication. Le Récit médiatique*, n° 7 (1997), p. 82.

²⁰ Je reprends en quelque sorte les propos de Benoît Peeters: "Le cinéma pourrait en effet être dit immédiatement narratif: dans un film, chaque nouveau plan a, en dehors même de son contenu, un caractère inattendu: on ne pourrait jamais le pré-voir. Le récit est en revanche moins évident dans une bande dessinée: chaque double page [dans l'album on s'entend] s'offre d'un seul coup au regard avant d'être déchiffrée case après case. Tout effet inhabituel risque d'être désamorcé avant la lecture: on peut avoir vu cette image avant de l'avoir lue". B. Peeters, *Lire la bande dessinée* (Paris: Flammarion, 1998), p. 50.

²¹ S. McCloud, *op.cit.*, p. 222.

²² Certainement une stratégie de réalisation afin de faciliter l'effacement d'une petite case superposée à gauche qui montre en gros plan le visage de Sigwald.

²³ L'inversion respecte par surcroît la position du bateau dans la dernière case de la sixième page (le bateau allant là aussi vers la droite avant le saut de page). Par ailleurs, il y a toujours au saut d'axe entre l'avant-dernière et la dernière case de cette septième page. Mais parce qu'on passe d'un plan rapproché de Thorgal de face à un plan plus large du bateau, ce passage de l'autre côté de l'axe des 180° passe plutôt inaperçu.

²⁴ *Entre les Faux Dieux*, album, p. 7.

²⁵ Bien qu'elles demeurent rectangulaires, les bandes sont tout de même tronquées de moitié.

²⁶ Cette case et celle de Kriss sont vues dans leur entièreté. Je ne les ai pas souligné précédemment parce qu'elles sont loin d'être présentées plein écran et parce que leur présentation reste singulière.

²⁷ B. Peeters, *op.cit.*, p. 51.

²⁸ L. Manovich, *Language of New Media* (Cambridge: MIT, 2001), p. 322.

²⁹ G. Legrady, "Modular Structure and Image/Text Sequences: Comics and Interactive Media", in A. Magnussen, H.-C. Christiansen (sous la dir. de), *Comics Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics* (Copenhagen: Tusculanum, 2000), p. 81.

³⁰ Première couverture de *Opération Teddy Bear*.

³¹ Quatrième couverture de *Opération Teddy Bear*.

³² Cela va sans dire, je fais référence au fameux *homo ludens* de Johan Huizinga. Lecteur et spectateur demeurent ici des "hommes qui jouent".

³³ "Le BDVD comme film de genre" (1 mars 2007), *SevenSept.net*, http://www.sevensept.net/ficheart.php?mov_index=83, 31 mai 2008.

³⁴ Dans l'ordre: Hunter (31 min. et 24 sec.), Mac Govern (37 min. et 41 sec.), Rosemary (34 min. et 30 sec.), Connie (36 min. et 48 sec.) et Jeremy (38 min. et 48 sec.).

³⁵ L'interactivité combine les trois segments d'une durée respective de: Attila (33 min. et 02 sec.), Aetius (24 min. et 50 sec.) et Velleda (28 min. et 35 sec.).

³⁶ Voir entre autres le début de B. Perron, "Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif", in D. Bachand, Ch. Vandendorpe (sous la dir. de), *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d'écriture* (Québec: Nota Bene, 2002), pp. 285-311.

³⁷ F. Schuiten, B. Peeters, "Le Multimédia, pour quoi faire?", *L'Aventure des images. De la bande dessinée au multimédia* (Paris: Autrement, 1996), pp. 161-162.

³⁸ C. Muffat, "Sanglante Chicago" (2006), *DVDrama.com*, http://www.dvdrama.com/rw_fiche-6614-.php, 31 mai 2008.

³⁹ C. Muffat, "Dossier BDVD. Quand la BD rejoint la DVD" (2005), *DVDrama.com*, <http://www.dvdrama.com/news-16331-dossier-bdvd-quand-la-bd-rejoint-le-dvd.php>, 31 mai 2008.

⁴⁰ Cf. B. Perron, "Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif", *op. cit.*

⁴¹ "Making of du BDVD" (1^{er} mars 2007), *SevenSept.net*, http://www.sevensept.net/ficheart.php?mov_index=108, 31 mai 2008.

⁴² Ph. Marion, *op.cit.*, p. 82.

⁴³ À la VI MAGIS - Gradisca International Film Studies Spring School (7-13 Mars 2008), Philippe Marion a montré lors de son communication intitulée "Système cinéma/système BD" l'extrait d'un tel roman-photo présenté à la télévision belge.

⁴⁴ S. McCloud, *op.cit.*, p. 209.

⁴⁵ Le BDVD a en effet eu du mal à trouver son public. Comme le note Karine Poirier de chez Seven Sept dans un courriel personnel à l'auteur (20 mai 2008), malgré des résultats encourageants, les ventes ont été insuffisantes et ne permettent pas en ce moment d'investir davantage sur des licences fortes. La production de BDVD est donc suspendue.

⁴⁶ En effet, à leur tour, les Humanoïdes Associés se sont mis au "BDVD" au début 2008 et introduit la "VidéoBD". Le premier tome de *Megalex*, "L'Anomalie" (A. Jodorowsky, F. Beltran, 1999), est donc proposé en trois épisodes "VidéoBD". Voir http://www.humano.com/megalex/vidéobd_home.php, 31 mai 2008.

DVD 2H DE FILM +
EN BDVD

- 5 INTERVIEWS de Rosinski et Van Hamme
- 2 DOCUMENTAIRES sur Rosinski
- 1 VIDEO-STRIP de Van Hamme et Rosinski

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

THORGAL

ENTRE LES FAUX DIEUX



UNION DU CINÉMA ET DE LA BANDE DESSINÉE SUR DVD

à votre télécommande DVD,
vous pouvez vivre cette épopée selon la vision
des principaux personnages.

BDVD



2



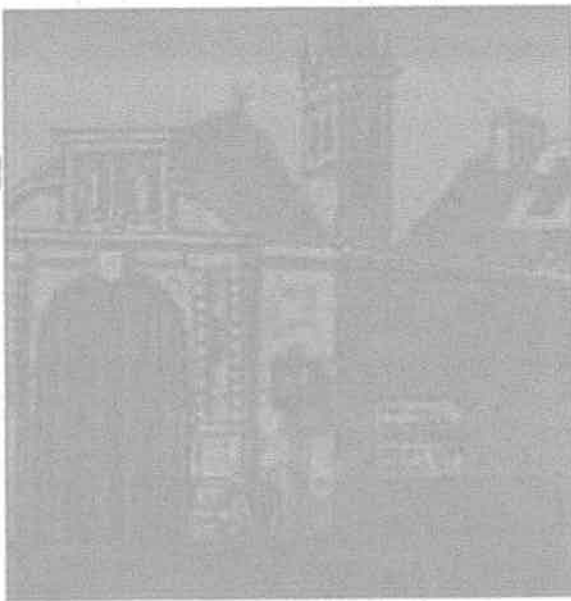
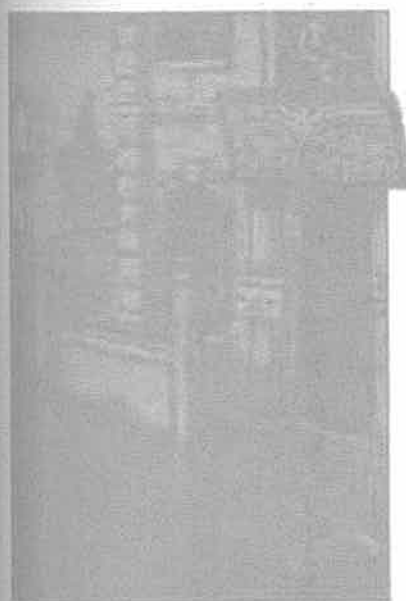




PAUL, 12 ANS, ESPIÈGLE,
LOIN DE SA MÈRE ET
PRÊT À TOUTES
LES BÊTISES.



MARCEL, SON OURS,
FUTUR ACTEUR - BIEN
MALGRÉ LUI - D'UNE SALE
HISTOIRE.



LE FILM AVEC INTERACTIVITÉ

Vivez cette épopée selon la vision
des principaux personnages.



LE FILM SANS INTERACTIVITÉ

Vivez cette épopée avec les yeux
d'un seul personnage.

MENU

7

AVEC QUI VOULEZ-VOUS CONTINUER L'AVENTURE ?



PISTAGE REUSSI



JOLAN ET LOUVE
PARLENT DE LEUR PÈRE.



THORGAL PREND
UNE DÉCISION CAPITALE.



AARICIA ET LES FEMMES DU VILLAGE
GUETTENT LE RETOUR DE LEURS HOMMES.