



HAL
open science

“ D’une mouche “ expérimentale ” à plusieurs mouches
“ commerciales ” ? Passages d’une bande dessinée (1995)
à une série d’animation (1999-2001) ”

J. Dutel

► To cite this version:

J. Dutel. “ D’une mouche “ expérimentale ” à plusieurs mouches “ commerciales ” ? Passages d’une bande dessinée (1995) à une série d’animation (1999-2001) ”. Image & Narrative, 2018. hal-03139386

HAL Id: hal-03139386

<https://hal.science/hal-03139386>

Submitted on 14 Feb 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

D'une mouche « expérimentale » à plusieurs mouches « commerciales »?

Passages d'une bande dessinée (1995) à une série d'animation (1999-2001)

Jérôme Dutel — Université Jean Monnet Saint-Etienne

Abstract

This article develops a comparative and intermedia study of two works by Lewis Trondheim. The first is a comic entitled *The Fly* (1995), belonging to the first period of the author. Being able to be considered, without undue depreciation, as a minor work in the important production of Trondheim, this comic is distinguished by the fact that it is the first work of the author to have been adapted into a cartoon. In fact, in 1999, in collaboration with Samuel Kaminka, a French-Canadian series of 65 episodes entitled *Fly Tales* was produced by Futurikon. Beyond an analysis of these two works, our aim will be above all to propose a comparative reflection on the way in which it is possible to pass from a fixed image — that of the comic — to a totally animated image. We thus wish to evaluate especially what this passage brings or imputes really to the work and to the thought of an author.

Keywords

comics/graphic novels, animated cinema, TV series, fly, insect, adaptation, intermediality

Résumé

Cet article se penche sur l'étude comparative et intermédiatique de deux œuvres de Lewis Trondheim. La première est une bande dessinée intitulée *La Mouche* (1995), appartenant à la première période de l'auteur. Pouvant être considérée, sans dépréciation comme une œuvre mineure dans la production importante de Trondheim, cette bande dessinée se singularise par le fait qu'elle est le premier ouvrage de l'auteur à avoir été adapté en dessin animé. En effet, dès 1999, est produite, réalisée et diffusée, en collaboration avec Samuel Kaminka, une série franco-canadienne de 65 épisodes de 5 minutes intitulée *Les Aventures d'une mouche* et produite par Futurikon. Au-delà d'une analyse de ces deux œuvres, notre propos sera surtout d'axer une réflexion comparative sur la manière dont il est possible de passer d'une image relativement fixe – celle de la bande dessinée – à une image totalement animée. Nous souhaitons ainsi spécialement évaluer ce que ce passage intermédiatique apporte ou impute réellement à l'œuvre et à la pensée d'un auteur

Mots clés

bande dessinée, cinéma d'animation, série télévisée, mouche, insecte, adaptation, intermédiaticité

Introduction

Dans une perspective comparative et intermédiatique, nous souhaitons nous pencher sur l'étude de deux œuvres de Lewis Trondheim (1964-). La première est une bande dessinée *one-shot* intitulée *La Mouche* (1995). Appartenant à la première période de l'auteur, celle-ci a certainement été éclipsée par le succès de séries populaires - comme *Donjon*, *Les Aventures de Lapinot* ou *Ralph Azham* - et peut être considérée comme une œuvre mineure dans l'importante production de Lewis Trondheim. Néanmoins, outre ses qualités propres, cette bande dessinée se singularise par le fait qu'elle est un des rares ouvrages – et le premier, à notre connaissance - de Trondheim à avoir été adapté en série. En effet, dès 1999, est produite, réalisée et diffusée, en collaboration avec Samuel Kaminka, scénariste de séries animées¹, une série franco-canadienne de 65 épisodes² de 5 minutes chacun reprenant les (més)aventures de l'insecte volant. Intitulée *Les Aventures d'une mouche* et produite par Futurikon avant d'être diffusée sur Télétoon et France 3 dès le 3 septembre 2000, cette série d'animation pose les bases d'une adaptation d'un récit graphique singulier. Au-delà d'une étude de la bande dessinée et de la série, notre propos sera surtout d'axer une réflexion comparative sur la manière dont il est possible de passer d'une œuvre unique à une série de récits et d'une image fixe – celle de la bande dessinée - à une image animée. Nous souhaitons enfin ainsi examiner la façon dont il est possible de passer de la bande dessinée au cinéma d'animation et évaluer ce que ce passage apporte ou impute réellement à l'œuvre d'un auteur.

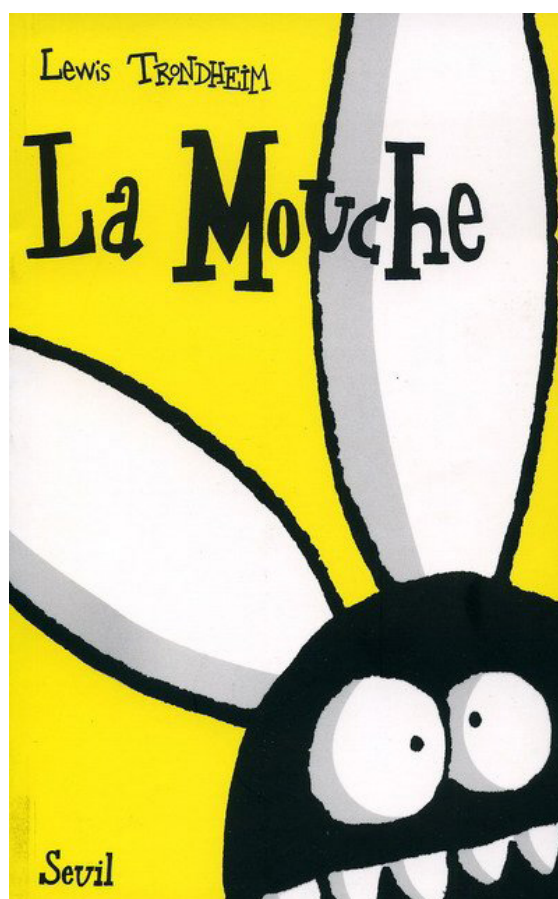


Figure 1. Couverture de *La Mouche*, Seuil, 1995.

Avec la gracieuse permission de l'auteur.

1 Il a notamment participé aux scénarios des séries *Marsupilami* (1999-2000) et *Les Zinzins de l'espace* (1997-2005).

2 Pour une liste complète des épisodes, on se reportera à la page Wikipédia consacrée à la série, https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Aventures_d%27une_mouche [date de consultation : 1^{er} avril 2018].

La Mouche

Les origines de *La Mouche* sont abondamment commentées sur le net³, notamment à travers la relation qu'en fait, presque à la manière d'un fil rouge⁴, son ouvrage *Approximativement* (2001) ainsi que plusieurs confidences livrées par Trondheim lui-même lors d'entretiens. Suite à la publication des *Aventures de la mouche à merde* dans *Lapin* n° 2 en juin 1992, l'auteur est contacté par le magazine japonais *Monthly Afternoon*⁵ pour produire une version destinée au marché nippon. Les contraintes imposées et les demandes de modification conduisent Trondheim à abandonner ce projet et à réviser l'œuvre⁶ afin de la publier, à destination d'un public européen, aux éditions du Seuil ; une publication qui ne serait pas dénuée d'arrière-pensées pour un auteur surtout rattaché aux éditeurs indépendants.

C'est une des fiertés de Lewis Trondheim « d'avoir réussi à contaminer un éditeur ». Le Seuil jusqu'à présent ne publiait pas de bande dessinée. *Mildiou* de Trondheim leur a servi de ballon d'essai en 1994. L'album (cent cinquante pages en noir et blanc) sans promotion particulière s'est vendu à près de quatre mille exemplaires. Suffisamment pour convaincre le Seuil de tenter l'expérience. En juin paraîtront donc six albums, dont *La Mouche*.⁷

Tout comme *Mildiou* (1994) — ou comment étirer un combat à l'infini — et un certain nombre des premières œuvres de Trondheim, *La Mouche* semble généré par le choix de contraintes formelles, accompagnant ainsi la naissance officielle de l'OuBaPo au début des années 1990⁸. Comme une « pantomime »⁹, l'histoire est muette (totalement muette pourrait-on même dire puisqu'au-delà de l'absence de bulles contenant des textes parlés

3 Par exemple, la présentation de l'ouvrage sur le site Pastis, <http://www.pastis.org/lewis/Lamouche.html> [date de consultation : 1^{er} avril 2018], ou le texte de Gérard Meudal, « Trondheim reprend la mouche : *Les Formidables Aventures de Lapinot* », dans *Libération* (6 avril 1995), disponible sur http://next.liberation.fr/livres/1995/04/06/trondheim-reprend-la-mouche-les-formidables-aventures-de-lapinot_130971 [date de consultation : 1^{er} avril 2018].

4 Lewis Trondheim, *Approximativement*, Paris, Cornélius, 2001, plus spécialement les planches 9-14, 22, 79-80, 95 et 140.

5 Un magazine mensuel prépubliant des mangas de type *seinen* édité par Kōdansha depuis 1986.

6 Dans *Approximativement*, sur les planches 9-11, on voit ainsi apparaître une version des premières pages de *La Mouche*.

7 Gérard Meudal, « Trondheim reprend la mouche : *Les Formidables Aventures de Lapinot* », *op. cit.* *La Mouche* est justement la sixième publication de cette nouvelle collection, avec des œuvres de Fabio, Nicolas de Crécy ou Bruno Heitz. Cette collection, lancée avec *Mildiou*, est l'une des premières incursions d'un acteur majeur de l'édition française en direction de la bande dessinée indépendante, alors en plein essor : en ce sens, elle est à la fois une « récupération » d'auteurs indépendants, souvent issus de l'Association (Trondheim, Fabio ou Etienne Lécroart), et une ouverture vers une forme de roman graphique sortant des standards usuels de la bande dessinée franco-belge (les œuvres sont en noir et blanc, les styles graphiques très personnels, la pagination n'est pas strictement contrainte...). La collection, qui vise à capter à la fois de jeunes lecteurs et des lecteurs plus confirmés désireux de suivre les créations d'auteurs particuliers (Baudoin, De Crécy...), réunira plus d'une vingtaine de titres avant de disparaître. Pour plus de détails sur les liens entre éditeurs indépendants et éditeurs majeurs, on se reportera à Tanguy Habrand, « La «récupération» dans la bande dessinée contemporaine », *Textyles*, 36-37, 2010, disponible sur <http://journals.openedition.org/textyles/1417> [date de consultation : 5 août 2018].

8 Il faut ici rappeler le rôle actif de Trondheim dans la naissance de l'Ouvroir de BAAnde dessinée POtentielle en 1992, rôle marqué par plusieurs œuvres majeures dont, entre autres, *Moins d'un quart de seconde pour vivre* (1991), réalisé à partir de huit cases dessinées par Jean-Christophe Menu.

9 Un terme tiré de la critique de la bande dessinée sur le site Pastis, <http://www.pastis.org/lewis/Lamouche.html> [date de consultation : 1^{er} avril 2018].

ou pensés, il n’y a non plus aucune indication sonore graphique, ni même aucun texte dans l’image¹⁰— et se répartit dans un gaufrier uniforme de trois bandes de trois cases sur 100 planches, soit 9 000 vignettes (un procédé courant chez Trondheim¹¹ et souvent revendiqué, sinon même théorisé par d’autres¹²). À la différence de *Lapinot et des carottes de Patagonie* (1992), le récit se révèle pourtant complet, narrant la découverte du monde par une petite mouche. Si l’on pourrait gloser sur les différentes péripéties du récit, voire même leur chercher une dimension sociologique, psychologique ou même psychiatrique (la découverte de soi — dans les différents reflets que font naître les récipients de la cuisine —, et celle de l’Autre ; le passage par les différents stades freudiens...), il nous paraît surtout utile de mettre en avant cette volonté de clôture du récit. Débutant par un topos d’incipit cinématographique, un long travelling avant de 22 cases passant du vide spatial à l’œuf de mouche au fond d’une poubelle¹³, le récit emmène la mouche jusqu’à une visite galactique, l’infiniment petit rejoignant l’infiniment grand¹⁴. Un autre poncif ramène la mouche à ses dimensions originelles et semble, dans les dernières planches, s’ouvrir à l’idée d’un redémarrage (tout ceci n’était qu’un rêve), sauf que les deux dernières planches nous démontrent que toute la séquence fantastique d’agrandissement s’est bel et bien déroulée. Il n’y a donc pas de boucle dans le récit, comme pourrait aussi le suggérer une lecture rapide de la dernière vignette, une vue de la Terre, similaire mais non-identique à la troisième vignette de la planche inaugurale. Comme nous l’indiquons, la dernière vignette n’est pas la première, celle-ci étant complètement noire, et met à mal l’idée d’une boucle : nous ne reviendrons pas au noir —et encore moins à une page blanche — et l’histoire peut se poursuivre : qu’advient-il du héros et, surtout, de l’araignée gigantesque ravageant la ville ?

Du côté des dessins en eux-mêmes, beaucoup de commentateurs notent une utilisation poussée des changements d’angles de vue, des variations de perspective (notamment avec l’utilisation d’un objectif *fisheye* pour le décor¹⁵) ou encore d’une maîtrise inédite des différentes nuances de gris pour les ombres. Trondheim use ainsi avec adresse de l’espace paradoxalement libre qu’offre un gaufrier rigide.

Bien que toujours lié à un style de dessin minimaliste¹⁶, et animalier, le récit de *La Mouche* permet aussi au

10 Sur le sujet de la bande dessinée muette, on consultera avec profit le dossier *La bande dessinée muette* de Jessie Bi, publié en juin 2006 sur le site du9.org, à l’adresse <https://www.du9.org/dossier/bande-dessinee-muette-1-la/> (pour la première des 16 parties le composant).

11 Cf., comme exemples parfaits, les planches de *Mister O* (2002) et *Mister I* (2005).

12 On se reportera avec intérêt à ce qu’en dit Benoit Peeters dans *Lire la bande dessinée* (paru en 1998 sous le titre *Case, planche, récit*), Paris, Flammarion, 2002, p. 52-57. On ajoutera aussi que l’utilisation du gaufrier, loin d’être le seul apanage de Trondheim, a été, au tournant du siècle, l’objet d’une véritable revendication par les auteurs indépendants ayant émergé à ce moment-là (cf. les entretiens réalisés par Hugues Dayez dans *La Nouvelle Bande dessinée*, Bruxelles, Niffle, 2002, notamment ceux de Christophe Blain, p. 17-18, Emmanuel Guibert, p. 139, ou Joann Sfar, p. 192-193).

13 Le générique de la série reprend de manière fidèle cette première séquence.

14 On pourrait ainsi lire les planches 94 à 96 comme une relecture paradoxalement innocente et parodique de la fin du *2001, l’Odyssée de l’Espace* (1968) de Stanley Kubrick (1928-1999).

15 Ce procédé, bien connu en photographie, consiste à introduire une déformation des lignes en les courbant ; ici, l’effet s’applique au décor cernant la mouche pour souligner les différences de taille entre l’insecte et les éléments de l’appartement et chercher aussi sans doute à rendre le regard que celle-ci porte sur son environnement.

16 Par ce terme, nous entendons désigner le minimalisme propre au style de Trondheim, dont un ouvrage comme *Lapinot et les carottes de Patagonie* dévoile bien l’élaboration. Trondheim lui-même, dès la première planche d’*Approximativement*, se montre très critique envers son dessin : « Comme si ce n’était pas suffisant de ne pas savoir bien dessiner, en plus je bâcle. Et même sachant que je bâcle, je continue à bâcler. Ce paradoxe me terrifie. »

dessinateur de poursuivre une évolution graphique. A ce titre, le personnage éponyme se révèle particulièrement intéressant.

Une mouche elle-même assez sommaire : deux grandes ailes, une rangée de dents au milieu d'une tête noire, une paire de chaussures. « J'ai commencé à dessiner la mouche pour l'éditeur japonais Kōdansha. J'en ai fourni cinquante pages. C'était publié par huit pages dans un mensuel. Mais les Japonais sont trop exigeants. » Chaque personnage est soumis à l'appréciation des lecteurs par l'intermédiaire de sondages. Résultat, la mouche de Trondheim n'était pas assez nippone. « Ils voulaient que je la dessine sans dents, et qu'elle ne soit pas noire, et qu'il lui arrive une histoire d'amour. »¹⁷

L'anthropomorphisme de la mouche (des dents, deux bras et deux jambes) nous rapproche de Carl Barks (1901-2000), auquel Trondheim se réfère alors souvent en évoquant Picsou, et ses chaussures¹⁸ ne peuvent manquer de renvoyer aux gants de la souris bien connue de Walt Disney (1901-1966). On le voit, il est impossible de lire *La Mouche* sans être saisi par un jeu de références conscientes ou inconscientes empruntant autant à l'histoire du cinéma qu'à celle de la bande dessinée et à l'anthropomorphisme et au genre animalier dominant. A titre d'exemple, une chronique de *La Vie d'une mouche* de Nikita Mandryka (1940-), parue dans le premier numéro de *L'Echo des savanes* en 1972, présente cette œuvre comme étant à la source de celle de Trondheim¹⁹. Dans un intéressant article consacré à la mouche, Antoine Sausverd, sur son site Töpfferiana, remonte plus avant dans le temps en mettant en parallèle des œuvres séquentielles de Benjamin Rabier (1864-1939) et Wilhelm Busch (1838-1908), pour montrer l'évolution du regard sur l'insecte ailé, aboutissant à la conclusion suivante : « Trois dessinateurs, trois époques, trois points de vue, un même insecte. Le lecteur de Wilhelm Busch est assis dans le fauteuil d'un théâtre et regarde sur la scène le mime d'un acteur en pied. Celui de Rabier est derrière la loupe d'un entomologiste. Le lecteur de Trondheim, enfin, est *embedded*, embarqué dans une expérience sensorielle avec son sujet. »²⁰ Ce regard, c'est celui de l'auteur puis celui du lecteur mais c'est aussi celui d'un médium artistique utilisant de mieux en mieux les ressources de sa séquentialité.

D'un certain point de vue, *La Mouche* reste donc une œuvre mineure de Trondheim — étouffée peut-être

17 Gérard Meudal, « Trondheim reprend la mouche : *Les Formidables Aventures de Lapinot* ».

Approximativement revient sur ces mêmes anecdotes, nous offrant même la possibilité de voir la version japonaise de *La Mouche*, notamment à la planche 140 où la mouche est souriante et privée de ses dents en avant.

18 Ces chaussures constituent en elles-mêmes un élément paradoxal : la mouche les porte dès son éclosion et, pourtant, plusieurs épisodes nous montrent que celles-ci sont bien des accessoires escamotables.

19 Chronique anonyme de *La Vie d'une mouche* de Nikita Mandryka lors de sa réédition chez Alain Beaulieu Editions en 2011, disponible sur : <https://www.du9.org/chronique/vie-d-une-mouche-la/> [date de consultation : 1^{er} avril 2018] : « *La Vie d'une mouche* apparaît comme un jalon important au sein de la neuvième chose, par son mutisme novateur, la liberté et la qualité d'humour de son auteur, et pour avoir inspiré une première fois Lewis Trondheim en 1992. » Cette courte chronique ouvre plusieurs pistes d'analyse intéressantes, notamment sur les dimensions psychologiques, symboliques et surtout métadiscursive de l'œuvre de Mandryka, qui, par instants, pourraient aussi s'appliquer à l'œuvre de Trondheim. On peut remarquer que la mouche de Mandryka est moins anthropomorphique (elle dispose de 6 pattes) que celle de Trondheim et pas totalement muette (elle s'exprime par onomatopées).

20 Antoine Sausverd, « La mouche vue par Busch, Rabier et Trondheim », <http://www.topfferiana.fr/2011/03/la-mouche-vue-par-busch-rabier-et-trondheim/> [date de consultation : 1^{er} avril 2018].

Pour aller en amont plutôt qu'en aval, on peut noter, que dans un bonus final, l'article mentionne aussi *The Adventures of Marvin the Fly* dessinée par Massimo Mattioli dans la revue *Lapin*, entre les numéros 26 (janvier 2001) et 33 (novembre 2002), soit 7 histoires indépendantes d'une planche, comme une relecture scatologique et parodique de l'œuvre de Trondheim.

par les appels qu'elle lance tous azimuts et prise dans un graphisme n'ayant plus tout à fait la spontanéité des premiers essais (*Lapinot et les Carottes de Patagonie* en 1992). Elle n'en demeure pas moins un exercice narratif beaucoup plus ambitieux qu'il n'en a l'air en réussissant à tisser ensemble un vaste ensemble de fils graphiques, narratifs, historiques et symboliques.

Les Aventures d'une mouche

Il est alors d'autant plus étonnant d'assister au passage de *La Mouche* à la série *Les Aventures d'une mouche*, dont le titre, déjà, met en avant la dislocation sérielle d'une œuvre isolée et, sinon enfermée sur elle-même, tout du moins close dans son unicité. *La Mouche* unique donne ainsi naissance à 65 épisodes réalisés par Charlie Sansonetti (1958-) et Norman LeBlanc (1956-)²¹. La série ne fragmente pas pour autant la bande dessinée en phagocytant ses péripéties en épisode ; de fait, en dehors de quelques épisodes²², elle ne reprend de l'œuvre dessinée que son introduction, celle de la naissance de son protagoniste. Le reste se révèle être d'autres, de nouvelles, histoires ; le processus itératif de la série fonctionne ici à plein, envisageant chaque nouvel épisode comme une histoire en elle-même. Rien d'étonnant à ce qu'apparaissent alors de nouveaux personnages (pour la plupart empruntés au monde des insectes) ainsi que de nouveaux cadres (la campagne, un terrain de foot, une chambre d'enfant). Si le graphisme de Trondheim est respecté — un idéal qui, *de facto*, s'avérait certainement plutôt simple à tenir étant donné le minimalisme initial —, la séquence narrative originelle ne l'est plus et les épisodes font disparaître la dimension fantastique liée à l'agrandissement démesurée de la mouche puis de l'araignée. La série, au fur et à mesure que défilent les épisodes, s'éloigne ainsi de plus en plus nettement de l'œuvre originelle. La participation de Trondheim à la série s'avère elle-même certainement inégale : ainsi, dans certains épisodes, Trondheim est crédité avec Kaminka à l'adaptation et au scénario tandis que les génériques fournissent simplement la liste des membres de l'équipe de production sans préciser davantage les apports de chacun. Toutefois, le nom de Trondheim n'est ensuite plus crédité au scénario où apparaissent, en collaboration avec Kaminka, différents scénaristes (soit seuls comme Laurent Turner ou Sacha Jamet ou en groupe comme le trio Didier Loubat, Yves Rodier et Boris Pintado) ; par ailleurs, le générique final se détaille, faisant apparaître Kaminka comme directeur d'écriture, Claude Daigneault comme conseiller à la scénarisation et Mark Casarotto comme conseiller d'écriture. Les épisodes semblent bien destinés à devenir alors des sortes de virgules télévisuelles dont les récits reprennent la dichotomie propre à Trondheim entre une animation graphique « enfantine » par son minimalisme (une caractéristique que l'inévitable colorisation informatique accentue encore) et une scénarisation linéaire mais susceptible d'intégrer une visée critique sur la société ou l'être humain. Force est d'admettre que, malgré quelques réussites (l'épisode 12, « La mouche et le bébé », ou l'épisode 13, « Gare aux crampons »), un certain nombre d'épisodes tournent en rond et parfois à vide, contrairement justement à la bande dessinée. Les épisodes 10 et 26, « Cosmomouche » et « La Mouche, la brute et le lucane », utilisent ainsi le décor (un mobile planétaire pour le premier, un abat-jour représentant le désert et un train électrique pour le deuxième) comme point de départ d'une aventure se déroulant dans

21 Réalisateurs reconnus de séries télévisées animées, Charlie (ou Charles Antoine) Sansonetti a travaillé notamment sur les séries *Gadget Boy* (1995-1998) et *Lulu Vroumette* (2010) et Norman LeBlanc sur *Flash Gordon* (1996-1997), *Bob Morane* (1998), *Chasseurs de dragons* (2004), *Les Minijusticiers* (2008) ou *Commandant Clark* (2010).

22 L'épisode 9, « La Mouche et le lucane », reprend ainsi fidèlement la plupart des péripéties comprises entre les planches 11 et 54. Signalons qu'un lucane est un coléoptère.

un espace ou un *far west* factices : si le premier s'avère plutôt agréable à suivre de par son étrangeté, le deuxième paraît bien moins intéressant en fonctionnant de façon trop mécanique. En appui à un bilan mitigé de cette aventure, il faut noter que l'édition DVD minimale de la série, sortie en 2001, ne reprend même pas l'intégralité des épisodes. Elle en contient seulement 22²³, devenant ainsi plus un *best of* qu'une intégrale (comme c'est l'usage pour ce type de séries courtes²⁴). Il faut remarquer qu'elle ne propose d'ailleurs rien d'autre : ni entretien, ni *making of*, ni galerie d'images.

Si l'on en croit les déclarations de Trondheim — toujours sujettes à caution tant sa défiance à l'égard de ceux qui l'interrogent semble patente —, cette adaptation ouvrirait pour lui un nouvel espace et l'occasion de « laisser tomber » la BD pour un autre univers, ontologiquement proche²⁵, celui de l'image animée. Il est vrai que cette première adaptation en entraînera d'autres — notamment celles de *Kaput & Zösky*²⁶ ou *Allez raconte !*²⁷ avec José Parrondo (1965) — pour lesquelles il est encore crédité comme co-scénariste ; toutes séries qui n'ont pas connu un succès marquant auprès du grand public même si la série *Allez raconte !* a connu, après deux saisons, une déclinaison en long métrage en 2010²⁸. En 2004, Trondheim déclare même un temps abandonner la bande dessinée pour ne plus se consacrer qu'à l'animation, notamment celle de la série *Le Roi catastrophe* (9 volumes entre 2001 et 2005, avec Fabrice Parme au dessin), un projet qui n'aboutira finalement pas. Que cette dernière affirmation relève de la désinformation ludique caractéristique de l'auteur ou pas, il faut relever que Trondheim ne va pas au bout de cette démarche de transition entre deux espèces narratives²⁹ : ne créant ni une œuvre animée particulièrement remarquée par le public ou la critique ni n'embrassant une véritable carrière de réalisateur, il retourne bien vite à la bande dessinée pour continuer ou débiter d'autres œuvres ou séries majeures. Dans un entretien publié en 2014 dans *Le Temps*, à une question le comparant à Joann Sfar, Riad Sattouf, Marjane Satrapi ou Pascal Rabaté, il répond ainsi :

J'ai touché à l'audiovisuel, qui a adapté en dessins animés *Kaput & Zösky*, *La Mouche* ou *Allez Raconte*. J'ai été directeur d'écriture sur ces séries. J'ai demandé à des copains dessinateurs d'écrire des scénarios et j'ai vu à quel point c'est frustrant. Il y a tout le temps des compromis, et je n'aime pas les compromis. L'univers du cinéma n'est pas du tout idyllique. Il faut du pognon pour faire les choses, c'est-à-dire tout le temps négocier, remanier les scénarios, les revoir à la baisse. Riad Sattouf, Joann Sfar ou d'autres, tous les copains qui font du cinéma reviennent à chaque fois avec plaisir à la

23 En l'occurrence, elle reprend, sans tenir compte de l'ordre initial, les épisodes 2, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 17, 19, 23, 26, 30, 34, 38, 39, 40, 42, 45, 47, 49, 51 et 57.

24 Ainsi, la série *Allez raconte* comprend, pour sa première saison, deux volumes en DVD reprenant l'intégralité des 54 épisodes et les accompagnant d'un entretien avec Dany Boon (qui fait la voix principale) et d'un reportage. Les deux volumes seront ensuite regroupés en un seul coffret.

25 On pensera à Emile Cohl, caricaturiste avant d'être animateur, ou Winsor McCay qui passe avec succès de la bande dessinée au cinéma d'animation.

26 26 épisodes (en 78 segments), diffusés entre 2002 et 2003. Il n'existe aucune édition DVD française mais 4 DVD reprenant les épisodes diffusés ainsi que des inédits sont sortis en 2005 aux USA et au Canada.

27 90 épisodes sur les deux saisons à partir de 2006. Les épisodes ont été édités en deux volumes (saison 1 : 54 épisodes en 2 DVD, saison 2 : 36 épisodes en un DVD).

28 Le film, d'une heure et quart, a été réalisé pour la somme de 3 millions d'euros, une somme peu élevée suivant les standards de l'animation ; ce coût s'expliquant en partie par la simplicité de l'univers graphique de Parrondo et l'utilisation d'Adobe Flash

29 Nous reprenons ici une expression de Thierry Groensteen (cf. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p. 9-14).

bande dessinée. Mon agent audiovisuel m'a poussé à écrire un scénario. Il le juge bon. Mais je refuse de le réaliser et il est trop personnel pour accepter qu'un autre le modifie. C'est sans issue.³⁰

Trondheim reviendra pourtant à l'animation et, lors du festival d'Annecy 2017, il présente le court métrage, *Chronique panoramique*, co-réalisé avec Jean Matthieu Tanguy pour la collection *Chroniques du 9^e art* de l'ONF et Sacrebleu Productions. Prenant à contre-pied les adaptations de ses bandes dessinées, le court métrage est très éloigné des graphismes usuels de Trondheim, ne conservant que l'acuité ironique du regard de l'auteur sur la société. Annonçant que cela sera certainement sa dernière incursion dans l'animation, il déclare lors de son passage à Annecy : « C'est trop compliqué quand même l'animation »³¹.

Pour en revenir à notre mouche, il est vrai que si le passage de la bande dessinée vers les séries animées a souvent été, pour les auteurs français, une évidente opportunité de se déployer dans un domaine voisin, il a rarement été couronné de succès. Pour penser à des auteurs d'une génération antérieure à celle de Trondheim, les exemples de Philippe Druillet (1944-) ou de Moebius (1938-2012) seraient assez exemplaires : le premier doit renoncer à sa série en 3D autour de *Nosferatu*³² et le second, en dépit des qualités d'*Arzach Rhapsody*³³, ne peut égaler la force de la bande dessinée originale. Il est vrai que des raisons socio-économiques peuvent expliquer cette situation : il est coûteux de réaliser une série animée et la question des enjeux financiers demeure encore un sujet crucial pour les auteurs aussi bien que pour les producteurs et les studios d'animation. Les années 1970-1980 ayant largement exploité la littérature³⁴, il n'est pas innocent que les bandes dessinées soient devenues un nouvel espace propice à l'adaptation télévisuelle³⁵ et le recours à des œuvres déjà connues sert ainsi de garantie dans un contexte où la demande va se multiplier. Laurent Valière commente ainsi la situation française :

Les années 2000 représentent l'âge d'or de la série d'animation. Au cours de cette décennie, Julien Borde, directeur du département jeunesse à France 3, commande plus de deux cents séries françaises, de *Garfield* à *Titeuf*, de *Minuscule* au *Marsupilami* en passant par *Yakari*, *Rantanplan*, *Gaston Lagaffe* et *Snoopy*.³⁶

30 Entretien pour *Le Temps* (5 septembre 2014), <https://www.letemps.ch/culture/lewis-trondheim-me-prends-meme-serieux> [date de consultation : 1^{er} avril 2018].

31 Propos de Trondheim rapporté par François Léger, « Annecy 2017 - Lewis Trondheim : «C'est trop compliqué l'animation !» » pour *Première* (18 juin 2017), <http://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Annecy-2017-Lewis-Trondheim-Cest-trop-complique-l-animation-> [date de consultation : 1^{er} avril 2018]. On notera aussi le caractère mitigé de sa propre présentation filmée du court métrage, disponible sur <https://www.facebook.com/onf.ca/videos/10155957421904728/> [date de consultation : 1^{er} avril 2018].

32 Seul un court *trailer* est finalement sorti en 2002 de cette aventure menée avec Wolfland Pictures.

33 Une série de 14 épisodes co-produite par Wolfland Pictures, Carrère Group et France 2, et diffusée en 2002.

34 Il suffit, pour constater cette importance, de consulter les listes des séries présentées par Florence Sandis dans *Nos dessins animés 70-80*, Paris, Hors Collection, 2010, p. 96-103.

35 Pour un panorama de ce mouvement d'adaptation, on se reportera avec profit à la partie consacrée au « Vivier des bandes dessinées » dans Laurent Valière, *Cinéma d'animation – La French touch*, Paris, La Martinière-Arte, 2017, p. 90 et suivantes.

36 *Ibid.* p. 99. On notera que sur les huit séries mentionnées, sept sont issues de bandes dessinées et que la seule qui soit une véritable création est de loin la plus remarquée par la critique (Valière ne s'y trompe d'ailleurs pas, utilisant la coccinelle de cette série pour la couverture de son ouvrage).

Pourquoi, dès lors, avec un graphisme original l'avantageant pourtant, la mouche de Trondheim aurait-elle perdu de son étrangeté et de sa singularité en s'animant ?

Les Méaventures de la mouche

Selon nous, l'une des premières limitations des *Aventures d'une mouche* repose non tant sur son animation que sur sa sérialisation. Elle contraint de fait à un format d'histoires courtes et indépendantes qui ne s'inscrivent pas dans une dynamique narrative générale. Ceci posé, un visionnage des 22 épisodes du DVD permet de voir que les histoires se limitent elles-mêmes à mettre en évidence la candeur ironique de la mouche et à livrer, sous le voile animalier, une critique de notre société et des rapports humains. Le procédé zoomorphique n'a évidemment rien de nouveau, bien établi par le genre de la fable ; pensons ainsi à « La cigale et la fourmi » de La Fontaine (1621-1695). Le discours satirique sous-jacent peine pourtant à prendre de l'ampleur, restant sous une approche enfantine qui cadre trop avec le minimalisme du graphisme pour laisser échapper un humour réellement corrosif — comme celui que l'on retrouvait dans l'inversion mise en scène par une rare sérigraphie faite en 1998 par Trondheim pour la librairie bruxelloise Sans Titre³⁷ (voir Figure 2).

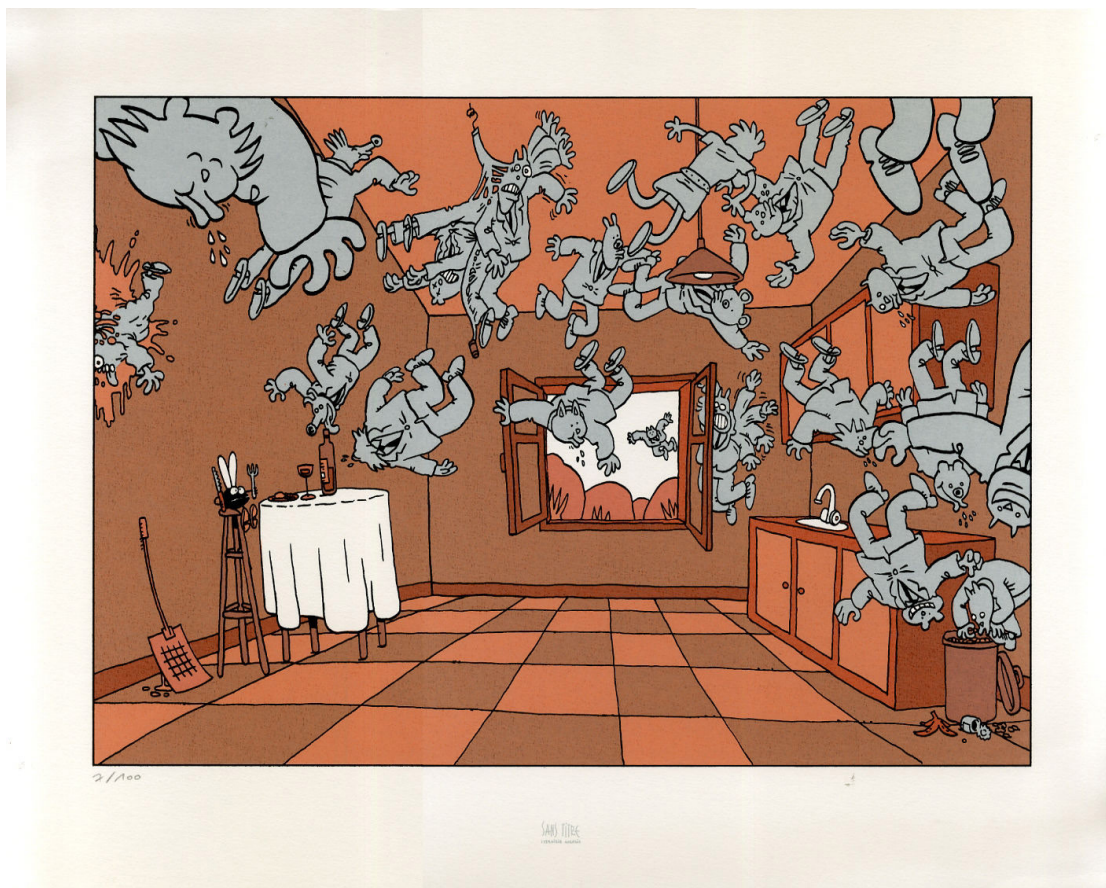


Figure 2. Sérigraphie La Mouche, librairie Sans Titre, 1998.

Avec la gracieuse permission de l'auteur.

On n'atteint ainsi jamais ni à un humour particulièrement remarquable, comme celui présent dans de nombreuses productions de Trondheim³⁸, ni à une forme de décalage ironique et troublant, comme celui que

37 Editée à 100 exemplaires, cette sérigraphie montre la mouche assise à la table d'une cuisine envahie par des «humains» volants.

38 Pour des œuvres situées entre la bande dessinée et la série animée, pensons par exemple *au Pays des trois sourires* (1997) ou à *Politique étrangère* (2001).

l'on peut, par exemple, découvrir dans *A.L.I.E.E.N.* (2010) ou, pour en revenir aux mouches et à une littérature non-destinée aux enfants, dans « Pourriture et volupté »³⁹ (« The Erotic Potatoe », 1988), une nouvelle de Patrick McGrath (1950-). Clairement, il ne faut non pas tant voir ici le repositionnement de l'œuvre de Trondheim à destination d'une cible vraiment enfantine que l'atténuation opérée sur les irrégularités ou les étrangetés qui font souvent le charme des œuvres apparemment les plus « enfantines » de Trondheim. Ainsi, les éléments imposés par le format de la série télévisée tels l'adjonction de la couleur (avec un œil jaune et une langue toute rouge), le recours à un bruitage onomatopéique (la voix du protagoniste est ainsi assurée par Brigitte Lecordier, connue en France comme la voix du Son Goku de *Dragon Ball*) ou la répétition sérielle semblent faire rentrer celle-ci dans un espace plus normé en gommant les atypicités de la bande dessinée originale⁴⁰. D'une certaine manière, ces éléments ramènent aux standards de la bande dessinée franco-belge, l'album cartonné en couleurs à la pagination et au format imposés, le fameux 48CC ; des standards contre lesquels une large part des premières œuvres de Trondheim et des membres de l'Association se sont élaborées

L'animation en elle-même est d'une facture correcte mais marque une distance avec le trait très spécifique de Trondheim. Si le dessin de ce dernier paraît souvent « simple », il n'est pas pour autant aussi facilement reproductible que l'on pourrait le penser. De ce point de vue, l'équipe travaillant sur la série réalise une animation d'une qualité conforme aux standards usuel⁴¹ mais là encore certaines irrégularités du trait du dessin – particulièrement visibles notamment sur la couverture – sont bel et bien lissées par le dessin informatisé et la nécessité d'obtenir un trait très régulier pour unifier et fluidifier l'animation. Les couleurs continues, en aplat souvent souligné d'une partie ombrée, accentuent cette uniformisation et, là encore, l'animation opère une sorte de retour vers la ligne claire de la bande dessinée franco-belge. Ce travail d'uniformisation des traits passant de l'encre au numérique se retrouve aussi dans le traitement que l'animation réserve de fait à la bande dessinée et aux éléments qui la fondent. Comme nous avons déjà eu l'occasion de le souligner, deux procédés significatifs du cinéma d'animation et de la bande dessinée paraissent montrer une correspondance frappante.

Benoît Peeters met ainsi l'accent, à travers les expressions de « case fantôme »⁴², de « blancs mémorables »⁴³ et d'« image en déséquilibre »⁴⁴, sur le fait que la force séquentielle de la bande dessinée repose en grande partie non sur les cases en elles-mêmes mais dans la reconstruction opérée par le lecteur dans la lecture entre

39 Pour la version française, Patrick McGrath, « Pourriture et volupté » in *Le Triomphe de l'ivrogne et autres contes gothiques*, Paris, Albin Michel, 1993, p. 223-231. Dans ce récit, une mouche amoureuse d'une libellule invite cette dernière à passer une soirée à La Pomme de Terre Erotische, une boîte de nuit branchée située dans un cadavre décomposé.

40 Pour les questions touchant à l'importance de la couleur dans les œuvres visuelles destinées à la jeunesse, nous renvoyons à Irina Leopoldoff Martin, « Littérature de jeunesse en noir et blanc : un autre regard », 2017, <https://www.voielivres.ch/litterature-de-jeunesse-en-noir-et-blanc-un-autre-regard/> [date de consultation : 1^{er} avril 2018].

41 On retrouve d'ailleurs au générique de certains des épisodes des noms bien connus du cinéma d'animation et de la bande dessinée : Fabrice Tarrin, auteur de bandes dessinées passé par l'Atelier Nawak (avec Trondheim et Sfar) et fondateur de l'atelier des Vosges (avec Marjane Satrapi), Serge Elissalde, co-réalisateur de *U* (2006) avec Grégoire Solotareff, ou Thomas Szabo, co-réalisateur de la série *Minuscule* (2006-2012) avec Hélène Giraud, fille de Moebius (Jean Giraud).

42 Pour Peeters, il s'agit là d'une « vignette entièrement construite par le lecteur », Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, op. cit. p. 40. On sait aussi que Thierry Groensteen, dans *Système de la bande dessinée* (op. cit., p. 121 et suivantes), réfute cette conception ; pour lui, dans la plupart des cas, le blanc n'est pas une image absente mais une articulation idéale, une conversion logique liée à la narration. Bien que nous soyons plus proches de cette position, nous nous servons ici de la proposition de Peeters pour le lien étrange qu'elle entretient avec la définition, parfois elle aussi critiquée, de McLaren.

43 *Ibid.* p. 40. Il s'agit là d'une référence à la célèbre chronique de Pierre Sterckx, *Cases mémorables*.

44 Benoît Peeters, *La Bande dessinée*, Paris, Flammarion, 1993, p. 18.

les cases. Cet espace inter-iconique, appelé aussi gouttière ou caniveau, forme en ce sens la trame invisible du langage de la bande dessinée, ce qui fait dire au Scott McCloud de *L'Art invisible (Understanding Comics, 1993)* que « la bande dessinée est une ellipse. »⁴⁵ Dans le domaine de l'animation, c'est la définition du réalisateur canadien Norman McLaren (1914-1987) qui s'impose généralement comme la plus répétée et la plus commentée⁴⁶.

L'animation n'est pas l'art des images qui bougent, mais l'art des mouvements dessinés. Ce qu'il y a entre les images a beaucoup plus d'importance que ce que l'on voit sur l'image. L'animation est par conséquent l'art de se servir des interstices invisibles entre les images. Les interstices sont les os, la chair et le sang du film, ce qu'il y a sur chaque image seulement les vêtements.⁴⁷

On note l'évident rapprochement qui semble se faire entre bande dessinée et cinéma d'animation dans l'importance de ce qui est entre les images : de la même manière que les cases d'une bande dessinée fonctionnent moins d'une manière isolée ou indépendante que dans leur rapprochement et leur succession, les images de l'animation existent moins en elles-mêmes que dans le mouvement auquel leur réunion donne lieu. Ce rapprochement est pourtant très paradoxal et le passage de *La Mouche* aux *Aventures d'une mouche* montre bien combien il faut prendre celui-ci avec prudence tant les deux médiums, au-delà d'une histoire et de certains traits communs peut-être trop évidents, sont aussi très distincts.

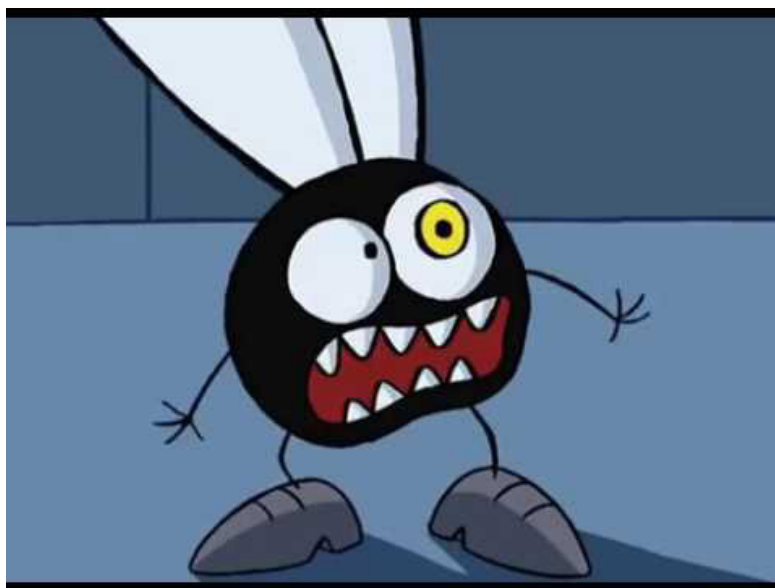


Figure 3. Photogramme extrait de l'épisode 4, "La peur du noir".
Avec la gracieuse permission de l'auteur.

Dans la bande dessinée de Trondheim, les enchaînements de case à case sont presque exclusivement, pour reprendre la terminologie de McCloud⁴⁸, d'« action à action ». On voit aussi quelques moins fréquents enchaînements de « moment à moment » et, plus rares encore, « de sujet à sujet ». Ce qui est frappant dans

45 Scott McCloud, *L'Art invisible (Understanding Comics, 1993)*, Paris, Vertige Graphic, 1999, p. 67.

46 On consultera spécialement pour une analyse de cette définition, Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997, p. 56 et suivantes.

47 Norman McLaren cité par Patrick Barrès in *Le Cinéma d'animation*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 46.

48 Scott McCloud, *L'Art invisible*, p. 70-72 et suivantes.

cette répartition est l'absence d'enchaînement « de scène à scène » — ce qui met encore bien en avant le caractère continu de *La Mouche*, une caractéristique narrative de Trondheim, présente aussi dans *Mildiou* — et inversement la présence d'enchaînements de « moment à moment » qui sont ceux faisant le moins appel à l'ellipse. Pour en revenir à la conclusion à laquelle aboutissait Antoine Sausverd, le lecteur est bel et bien embarqué par la mouche dessinée, suivant ses péripéties comme sans y penser. Le gaufrier et les enchaînements de case à case tendent tous deux à rendre les cases transparentes et à faire défiler le temps. Dans « Un premier bouquet de contraintes », texte central de *L'Oupus 1*, Thierry Groensteen, en évoquant *Les Carottes de Patagonie*, rappelle et justifie ainsi les avantages du gaufrier.

D'abord, parce que la mise en page régulière [...] s'impose souvent, en vertu de la « règle de non-dispersion » énoncée plus haut, comme le meilleur moyen d'exhausser, aux yeux du lecteur, les effets graphiques et narratifs les plus subtils à l'intérieur des cadres.

Ensuite, parce que cette régularité semble correspondre à une pratique spontanée, intuitive, du média [...]. Bien qu'il puisse emprunter d'autres voies, le récit improvisé, avec sa part de risque mais aussi son rythme particulier et sa formidable liberté, s'accommode naturellement d'une suite de « petits carrés ». Il y a même, dans la prolifération de cette figure élémentaire, comme une dynamique intrinsèque qui entraîne la narration.⁴⁹

Dans la série animée, nous pouvons parfois sentir ce même flux frémir dans l'intervalle des images mais, comme nous l'avons déjà dit, celui-ci, alors qu'il pourrait sembler ne plus être prisonnier de la grille de la planche, demeure bien limité, contraint par sa technicité (les traits précis d'une conception informatique opposés aux traits tremblés du dessinateur), sa temporalité (un épisode déroulant ses 5 minutes continues opposé à un album de 100 pages pouvant se lire sans contraintes temporelles), son itérativité (une répétition narrative opposée à une histoire se déroulant constamment jusqu'à sa fin ouverte) et sa cible (un public enfantin opposé au lecteur d'âge indéterminé — ou indifférent — dont Trondheim fait souvent son interlocuteur dans ses autres albums muets comme *Monsieur O* en 2002 ou *La Nouvelle Pornographie* en 2006). Il n'en reste pas moins que la série, dans ce qui semble presque être parfois une absence d'enjeux narratifs et de paroles relativement inhabituelle, conserve toutefois un soupçon d'étrangeté susceptible de retenir enfin l'attention de certains de ses jeunes spectateurs⁵⁰.

Conclusion

Pour conclure cette étude autour des aventures d'une mouche, nous ne pouvons que constater que le passage d'une œuvre typique de la production indépendante des années 1990 à un produit d'animation finalement très standardisé aboutit ainsi, à une forme de retour vers les aspects les plus traditionnels de la bande dessinée franco-belge contre lesquels justement cette production indépendante s'est en partie construite. Aux traits particuliers de la bande dessinée de Trondheim s'oppose ainsi la régularité du trait de l'animation, au noir et

49 Thierry Groensteen, « Un premier bouquet de contraintes » in *L'Oupus 1*, Paris, L'Association, 1996, p. 13-58, p. 35.

50 En consultant des forums de discussion autour des séries animées, on constate ainsi que le terme « étrange » (pris ici dans une acception qui paraît être plus méliorative que dépréciative) est celui qui revient le plus souvent à l'évocation de la série.

blanc succèdent des couleurs déposées uniformément, au silence absolu répondent les bruitages et la musique, à un développement narratif original (dans sa volonté de se laisser développer librement une longue séquence) succèdent de courts récits soucieux de raconter chacun une «petite histoire». La bande dessinée, dont l'intérêt reposait sur l'atypicité, devient ainsi une série d'animation trop standardisée pour conserver une véritable originalité. A ce titre, ces aventures d'une mouche illustrent bien quelles sont les limites du passage d'un art comme celui de la bande dessinée à celui du film d'animation, et plus spécialement d'une œuvre indépendante à une série d'animation télévisée.

Ouvrages Cités

Anonyme. Chronique de *La Vie d'une mouche* de Nikita Mandryka lors de sa réédition chez Alain Beulet Editions en 2011, disponible sur : <https://www.du9.org/chronique/vie-d-une-mouche-la/> [date de consultation : 1er avril 2018]

Barrès, Patrick. *Le Cinéma d'animation*. Paris, L'Harmattan, 2006.

Bi, Jessie. Dossier *La bande dessinée muette*, publié en juin 2006 sur le site du9.org, disponible sur : <https://www.du9.org/dossier/bande-dessinee-muette-1-la/> (pour la première des 16 parties le composant).

Dayez, Hugues. *La Nouvelle Bande dessinée*. Bruxelles, Niffle, 2002.

Groensteen, Thierry. « Un premier bouquet de contraintes » in *L'Oupus I*. Paris, L'Association, 1996, p. 13-58.

Groensteen, Thierry. *Système de la bande dessinée*. Paris, PUF, 1999.

Habrand, Tanguy. « La «récupération» dans la bande dessinée contemporaine » in *Textyles*, 36-37, 2010, disponible sur : <http://journals.openedition.org/textyles/1417> [date de consultation : 5 août 2018].

Joubert-Laurencin, Hervé. *La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*. Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997.

Leopoldoff Martin, Irina. « Littérature de jeunesse en noir et blanc : un autre regard », 2017, <https://www.voielivres.ch/litterature-de-jeunesse-en-noir-et-blanc-un-autre-regard/> [date de consultation : 1er avril 2018].

McCloud, Scott. *L'Art invisible (Understanding Comics, 1993)*, Paris, Vertige Graphic, 1999.

McGrath, Patrick. « Pourriture et volupté » in *Le Triomphe de l'ivrogne et autres contes gothiques*. Paris, Albin Michel, 1993, p. 223-231.

Meudal, Gérard. « Trondheim reprend la mouche : *Les Formidables Aventures de Lapinot* » pour Libération (6 avril 1995), disponible sur : http://next.liberation.fr/livres/1995/04/06/trondheim-reprend-la-mouche-les-formidables-aventures-de-lapinot_130971 [date de consultation : 1er avril 2018].

Peeters, Benoît. *La Bande dessinée*. Paris, Flammarion, 1993.

Peeters, Benoît. *Lire la bande dessinée* (paru en 1998 sous le titre *Case, planche, récit*). Paris, Flammarion,

2002.

Sandis, Florence. *Nos dessins animés 70-80*. Paris, Hors Collection, 2010.

Sausverd, Antoine. « La mouche vue par Busch, Rabier et Trondheim », disponible sur : <http://www.topfferiana.fr/2011/03/la-mouche-vue-par-busch-rabier-et-trondheim/> [date de consultation : 1er avril 2018].

Trondheim, Lewis. *La Mouche*. Paris, Seuil, 1995.

Trondheim, Lewis. *Approximativement*, Paris, Cornélius, 2001.

Trondheim, Lewis. Entretien pour *Le Temps* (5 septembre 2014), disponible sur : <https://www.letemps.ch/culture/lewis-trondheim-me-prends-meme-serieux> [date de consultation : 1er avril 2018].

Trondheim, Lewis. Propos rapportés par François Léger, « Annecy 2017 - Lewis Trondheim : «C'est trop compliqué l'animation !» » pour *Première* (18 juin 2017), disponible sur : <http://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Annecy-2017-Lewis-Trondheim-Cest-trop-complique-l-animation-> [date de consultation : 1er avril 2018].

Valière, Laurent. *Cinéma d'animation – La French touch*. Paris, La Martinière-Arte, 2017.

Jérôme Dutel est Maître de Conférences en Littérature Générale et Comparée, membre du CELEC (EA 3069, Université Jean Monnet Saint-Etienne). Il a notamment dirigé l'édition de *L'Autorité des genres (Cahiers du CELEC, 2015)* et *La Relation – Abolir les frontières (Cahiers du CELEC, 2017)*, co-dirigé avec Stefano Lazzarin, *Dante Pop* (Veccharelli, 2018), avec Yves Clavaron et Clément Lévy, *L'Etrangeté des langues* (Presses Universitaires de Saint-Etienne, 2011) et avec Eric Dacheux et Sandrine Le Pontois, *La BD, un miroir du lien social* (L'Harmattan, 2011) et *La Bande Dessinée : art reconnu, média méconnu, Hermès n° 54* (CNRS Editions, 2009) et travaille à l'édition, dans la collection Cinémas d'animations de L'Harmattan, d'un ouvrage consacré à l'adaptation littéraire dans le court métrage d'animation.
Email: jerome.dutel@univ-st-etienne.fr