

*Création et coopération :
l'étape du layout
dans la production d'animation traditionnelle*

Marie Pruvost-Delaspre



Une histoire simplifiée des techniques du cinéma d'animation tend à présenter la « naissance » de ce médium sous la forme d'une invention, celle de l'analyse et de la reconstitution du mouvement par poses-clés successives, accompagnée de pratiques et techniques conçues comme un ensemble de spécificités de l'animation sur papier. Dès l'ouvrage d'Edwin G. Lutz, *Animated Cartoons: How They Are Made, Their Origin and Development* (1920), ces manières de faire sont présentées comme le dispositif par essence de l'animation – une même essentialisation est d'ailleurs à l'œuvre dans la conception de la rupture numérique, perçue comme une mise à plat voire une disparition de ces pratiques. Pourtant, les différents modèles de production mis en place entre le début du siècle et les années 1920 continuent à évoluer et à se réinventer dans les décennies suivantes, et s'il existe bien sûr des invariants et des habitudes chez les techniciens de l'animation, tout tend à penser que les gestes et les pratiques n'ont eu de cesse d'évoluer au cours de l'évolution du médium. On peut en prendre pour exemple la pratique du *layout*, une étape intermédiaire entre le storyboard et l'animation proprement dite, dont les circonstances d'apparition restent, malgré un intérêt plus important ces dernières années pour ces dessins techniques, mal connues. Approcher cette « invention » du *layout*, dont nous verrons qu'elle est d'emblée autant technologique que discursive, permet de questionner, du point de vue historiographique et au regard de l'histoire des techniques, l'émergence de nouvelles manières de faire du cinéma et la façon dont celles-ci viennent constamment réinventer le médium de l'animation.

Comme le rappelle Fraser McLean dans *Setting the Scene: The Art and Evolution of Animation Layout*, l'un des rares ouvrages consacrés au sujet, l'histoire des métiers du cinéma s'est jusqu'à récemment plutôt concentrée sur les opérateurs et les directeurs de la photographie pour ce qui est du domaine

de l'image et de la composition. Cependant, cette réflexion n'a que peu été étendue au cinéma d'animation, dont on continue à méconnaître les processus de fabrication et de collaboration interne aux équipes. Fraser suggère que ce manque d'études sur le rôle du *layout* dans le développement de l'animation commerciale tiendrait à la faible visibilité de ce document technique, que ce soit dans les génériques et documents de production ou dans les médias. Il s'agit également d'un terme fluctuant, qui a pu décrire des compétences et domaines d'action de départements de studios plus ou moins divers selon les époques, et que le passage au numérique a rendu plus flou encore par un éclatement et une redistribution des responsabilités créatives. La porosité qui existe entre certains postes artistiques, tels le storyboard et le *layout*, ou le *layout* et l'animation-clé¹, a fini d'obscurcir un terme qui manque d'une définition précise, si ce n'est celle de renvoyer *a minima* à des décisions de mise en scène.

Le *layout* consiste en une étape de production, habituellement située entre le storyboard et l'animation, qui vise à reprendre les informations de mise en scène contenues dans les documents préparatoires (place de la caméra, largeur du cadre, position des personnages dans le champ) et de les présenter de façon précise et détaillée à taille réelle pour les transmettre aux membres de l'équipe travaillant sur le plan concerné. Elle peut être divisée en deux étapes, le *layout posing* qui permet de déterminer la position des personnages dans le plan, et le *layout décor* qui décrit le champ présent dans le cadre. Aujourd'hui souvent réalisées par deux équipes distinctes, ces étapes ont été à certaines époques réalisées ensemble par un seul *layout man*. Cette première définition permet ainsi de soulever l'un des enjeux propres à la nature du *layout* : parce qu'il se situe entre deux étapes charnières de la création, le *layout* a eu tendance à se mêler à elles, induisant un problème de classification. Fraser rapporte ainsi que pour avoir accès aux dessins de *layout* des premiers cartoons dans les archives des Studios Disney à Burbank, il faut dépouiller les boîtes consacrées au *story sketch* (sorte d'équivalent du synopsis de prise de vues réelles). Par ailleurs, la distinction des membres de l'équipe chargés du *layout* du reste des techniciens n'a pas toujours été la norme et dépend des pays : si elle est très présente dans les studios américains, il n'en va pas de même par exemple du côté des animateurs japonais du studio Tôei, qui avaient pour habitude de faire leur propre *layout* directement à partir du storyboard.

Le *layout* apparaît comme l'un des lieux principaux de la mise en scène en animation, puisqu'il permet de penser ensemble l'histoire et la composition du

¹ Après la conception du storyboard, puis la mise en place proposée par le *layout*, il est commun dans l'animation en deux dimensions de distinguer deux étapes d'animation, la première dite « clé » qui permet de définir les principales poses du personnage à animer, suivie du travail sur les « intervalles » qui viennent compléter les poses clé et parfaire la fluidité du mouvement.

plan, de réfléchir non seulement à l'avancée de la narration mais aussi aux mouvements des personnages dans un décor donné, et aux mouvements de la caméra elle-même. En ce sens, ce sont les *layouts*, avec les feuilles d'exposition qui les accompagnent pour décrire le rythme de chaque plan, qui font le film sur le papier avant que celui-ci soit animé, ce qui justifie de considérer le *layout* comme l'un des éléments qui influencent directement la qualité de l'animation et de la mise en scène. L'une des questions essentielles qui transparaît dans cette rapide présentation renvoie à la nécessité d'historiciser cette étape de production pour en comprendre le développement et l'importance : le *layout* a-t-il été « inventé », et si oui, pourquoi et comment ?

Il s'agit donc tout d'abord de définir le *layout* et son rôle dans la production du cinéma d'animation, puis de le replacer dans le cadre d'une réflexion historiographique et épistémologique sur les discours de l'invention de l'animation. Il paraît également important de l'historiciser de manière à comprendre comment le contexte d'apparition et d'évolution de cette étape de production peut se situer dans le contexte de l'évolution des techniques d'animation dans leur ensemble. Ces interrogations s'articulent autour de deux hypothèses : d'un côté, le *layout* n'aurait-il pas existé avant d'être « inventé » discursivement dans les années 1930, et cette « invention » ne correspondrait-elle pas à une complexification de la mise en scène des films d'animation, demandant ainsi de nouveaux outils de suivi et de calcul ?

L'invention, un problème historiographique épineux

La problématique sous-jacente à la question d'une naissance temporelle et historique du *layout* relève directement des questions posées depuis quelques années à l'histoire des techniques et des métiers du cinéma, qui cherche à s'éloigner d'une histoire télologique et prescriptive des suites et séries d'inventions pour comprendre plus en profondeur les dynamiques d'innovation et de réinvention successives à l'œuvre dans les processus d'amélioration technologique et de création. Comme le rappelle Stephen Heath², il est nécessaire de retourner le point de vue et de considérer que c'est le désir de complexifier les plans et les mouvements de caméra qui a conduit à la conception de la dolly, et non l'invention de cet appareil qui a fait naître ce type de pratiques. Les pratiques viennent donc redéfinir les usages des inventions comme l'a par ailleurs bien montré Patrice Flichy dans le domaine

² Teresa De Lauretis et Stephen Heath (dir.), *The Cinematic Apparatus*, New York, St. Martin's Press, 1980, 214 p.

des technologies de communication³. Pourrait-on appliquer cette même réflexion au *layout*, et le relier ainsi aux différents procédés de complexification de l'image animée, qu'il s'agisse de la multiplane ou de la perspective déformée ? Qu'en est-il de l'apparition de cette pratique en des temporalités proches dans plusieurs lieux de la production ? Les animateurs japonais paraissent ainsi pratiquer le *layout* dès les années 1930, si l'on en croit les réflexions de Yasuo Ôtsuka, qui s'interroge sur l'origine étrangère ou locale de cette pratique : « dès ses débuts, la Tôei avait un système de *layout* très simple. Toutefois je ne sais pas si cette méthode de travail a été importée des États-Unis ou si le Japon l'a développée seul⁴. » Comme celle de l'animation ou même du cinéma, l'invention du *layout* ne semble pas pouvoir être caractérisée comme un événement précis, mais bien plutôt comme un processus, probablement en partie transnational.

Cette question permet aussi de penser la transmission des savoir-faire et des techniques comme un phénomène diffus et non-linéaire, qui ne peut se soumettre à un modèle concentrique de propagation du centre vers la périphérie (souvent des États-Unis vers le reste du monde), à l'inverse d'une approche qui considérerait qu'il existe une invention de l'animation, datée et localisée historiquement. Cette hypothèse est mise à l'épreuve, aussi bien historiquement que théoriquement, comme le montrent différents travaux historiques et épistémologiques sur le cinéma d'animation, qui ont montré l'importance des discours tenus sur ces inventions dans leur perception et que vient confirmer le *layout* dans son origine même, puisqu'il s'agit d'un terme né de l'industrie du *cartoon* et utilisé aussi bien en Europe qu'en Asie. Faut-il ainsi faire l'hypothèse d'une « invention discursive » de l'étape du *layout*, comme l'exprime bien Hervé Joubert-Laurencin à propos de l'animation elle-même ? Ce dernier postule en effet dans un texte consacré au critique de cinéma André Martin que l'émergence du « cinéma d'animation » est à rapprocher de l'invention du terme lui-même dans les années 1950 :

L'origine principale du « cinéma d'animation » a donc, selon moi, été discursive. Au contraire de ce que peut imaginer une histoire limitée aux appareils, aux films ou aux archives de production, sa naissance ne se situe pas dans les années 1870, 1890 ou 1910, mais dans les années 1950,

³ Voir Patrice Flichy, *Les Industries de l'imaginaire : pour une analyse économique des médias*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 1991, 276 p.

⁴ Yasuo Ôtsuka, « L'évolution du *layout* : de la création de Tôei Animation à nos jours », dans Kanô Seiji, *Studio Ghibli Layout Designs*, Tokyo, Museum of Contemporary Art Tokyo / Japan TV Broadcast Network, 2008, p. 14 (ma traduction du japonais). Il existe également une version française du catalogue auto-édité par le musée Art Ludique en 2014 sous le titre *Les Dessins du Studio Ghibli*.

et correspondit d'abord, pendant près de 25 ans (1955-1981 ?) à l'invention moderne du cinéma image par image⁵.

Jean-Baptiste Massuet⁶ souligne de son côté la nullité de la question récurrente « Qui a inventé le dessin animé ? », question réclamant une définition ferme et restrictive de l'animation qui, en fonction des réponses possibles, produirait autant d'histoires parallèles. Il en va d'une certaine manière de même pour le *layout*, soit qu'on considère qu'il a toujours existé avant d'être nommé et sous des formes indistinctes renvoyant à d'autres étapes de la production, comme le suggère Fraser McLean lorsqu'il évoque le *layout* chez le pionnier Winsor McCay, soit qu'on l'associe plus directement au modèle de fabrication des studios Disney, comme le fait Ôtsuka dans la citation précédente. Une telle réflexion permet également de replacer l'histoire des techniques, non plus simplement dans une litanie de brevets et de dépôts de schémas, mais dans une réflexion approfondie, qui la replace dans un contexte socio-politique – voire idéologique⁷.

L'une des solutions possibles à l'aporie posée par l'épineux problème épistémologique de l'**invention** est de convertir ce terme en celui, moins connoté, d'**innovation**, qui permet de réintroduire deux paramètres centraux dans le cas du *layout* : la pluralité et la progressivité. Comme le rappelle Laurent Creton, contrairement à la découverte ou l'invention qui tendent à prendre un caractère mythique,

[...] il est plus juste de considérer que l'innovation est avant tout un processus alimenté par un grand nombre d'acteurs plus ou moins connus. [...] La progressivité de la démarche innovatrice est également un facteur crucial de réussite, celle-ci se fondant sur des transferts et des partages d'expérience [...]⁸.

Cette approche plus contrastée nous permet ainsi de faire une nouvelle hypothèse, celle d'une invention du *layout* qui ne serait plus unique mais multiple, de même qu'elle ne serait pas rattachée à un contexte géographique précis mais à plusieurs lieux de conception successifs.

⁵ Hervé Joubert-Laurencin, « Du bon usage des primitifs : Émile Cohl dans les écrits d'André Martin », *Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n° 53, 2007, Valérie Vignaux (dir.), p. 239.

⁶ Voir Jean-Baptiste Massuet, « L'invention française du dessin animé : réflexions historiographiques autour de la figure d'Émile Cohl », dans Sébastien Denis, Chantal Duchet, Lucie Merjeau, Marie Pruvost-Delaspre et Sébastien Roffat (dir.), *Archives et acteurs du cinéma d'animation en France*, Paris, L'Harmattan, 2014.

⁷ Jean-Louis Comolli, « Technique et idéologie », dans *Cinéma contre spectacle*, Paris, Verdier, 2009, p. 125.

⁸ Laurent Creton, *L'Économie du cinéma en 50 fiches*, 4^e édition, Paris, Armand Colin, 2012, p. 87.

Quelques pistes pour une histoire du *layout*

L'hypothèse est donc ici de revendiquer une invention du *layout* collective, progressive et transnationale. Mais que signifie cette proposition ? Tout d'abord, il s'agit de reconnaître l'importance des processus collectifs de création dans la modification des systèmes de production de l'animation, mais aussi leur caractère progressif et non-rectiligne : on se trouve rarement confronté à des éléments univoques et figés dans le temps, mais plutôt à des processus en évolution, remaniés par ceux-là mêmes qui les mettent en action. Mettre en forme une proposition d'ébauche d'histoire du *layout*, en circulation entre Hollywood, l'Europe et l'Asie, pourrait permettre de révéler certains des enjeux de cette innovation.

Les origines du *layout* sont mal connues, incertitudes renforcées par la possibilité que la pratique ait précédé le terme lui-même, comme le souligne Ôtsuka : « on dit que Ken Anderson était le premier *layout man*, mais avant lui c'est sans doute à des animateurs que revenait la responsabilité de la composition des scènes⁹. » Partant de ce principe, on peut en effet remonter le temps jusqu'aux premiers animateurs, qui utilisaient certainement de tels outils de planification des scènes. C'est ce que n'hésite d'ailleurs pas à faire Fraser McLean¹⁰ qui identifie dans certains dessins préparatoires de Winsor McCay pour *Gertie le dinosaure* (*Gertie the Dinosaur*, 1914) des documents équivalents aux feuilles de *layout* et d'exposition du modèle de production classique. Il reste néanmoins difficile d'affirmer que, s'il existe dès les années 1910 et 1920 une conscience de la nécessité d'une étape intermédiaire et préparatoire entre le storyboard et l'animation, celle-ci soit vraiment envisagée comme une étape de production à part entière, à laquelle sont dévolues des tâches et des effectifs spécifiques¹¹.

Une autre difficulté à l'écriture des débuts de l'histoire du *layout* relève de la nature du développement de l'industrie animée à la même période : comme pour le cinéma quelques années auparavant, les studios d'animation n'utilisent pas les mêmes méthodes et pipelines de fabrication, le même matériel ou les mêmes appareils de prise de vue d'une structure à l'autre, sans même parler des

⁹ Yasuo Ôtsuka, « L'évolution du *layout* : de la création de Tôei Animation à nos jours », dans Kanô Seiji, *Studio Ghibli Layout Designs*, *op. cit.*, p. 13.

¹⁰ Fraser McLean, *Setting the Scene: The Art & Evolution of Animation Layout*, San Francisco, Chronicle Books, 2014, p. 33.

¹¹ McLean s'appuie dans sa démonstration sur le fait que le brevet déposé par Earl Hurd en 1915 comporte une mention de l'importance de la composition des plans, mais cela est loin d'être suffisant à suggérer qu'il existe dès cette période des techniciens spécialisés dans cette tâche.

écart dans la façon dont certaines cinématographies se sont saisies d'une technique ou d'une manière de faire donnée. McLean rappelle ainsi à juste titre qu'avant le début des années 1930 il n'existe pas de modèle de banc-titre standard commercialisé, ce qui condamne chaque structure à construire et utiliser leur propre prototype, jusqu'à l'apparition de la caméra Acme, puis des machines Oxberry. On peut néanmoins considérer que c'est précisément dans les années 1930 qu'apparaissent les premiers dessins de *layout*, comme le signalent plusieurs sources convergentes.

En effet, l'historien de l'animation Donald Crafton associe dans *Shadow of a Mouse* (2012) le premier emploi du terme de *layout* à un dessin préparatoire du film de David Hand pour les studios Disney *The Mail Pilot* (1933)¹². Il rapporte également l'usage du terme dans des documents internes du même studio, en particulier les « Leçons d'entraînement au *layout* », des cours donnés par Ken Anderson à l'automne 1936 qui visaient probablement à former des animateurs à la pratique du *layout* pour la fabrication de *Blanche Neige et les sept nains* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937). Ken Anderson a vraisemblablement été à l'origine de l'institutionnalisation du *layout* aux studios Disney dans la seconde partie des années 1930, que ce soit à travers ses enseignements ou à travers ses efforts de clarification du rôle du *layout man*. Ainsi selon Anderson, celui-ci doit :

[...] non seulement avoir un bon sens de l'humour mais aussi une formation aux beaux-arts et une bonne connaissance de la composition pour aller au-delà de la simple planification d'images fixes. Notre travail demande d'imaginer en permanence nos compositions dans l'action¹³.

Le *layout* n'en reste pas moins encore invisible dans les décennies qui suivent, puisqu'il faut selon McLean¹⁴ attendre *Cendrillon* (*Cinderella*) des studios Disney en 1950 pour qu'apparaisse pour la première fois dans un générique de film d'animation le terme de *layout man*. Et si cet exemple touche à nouveau les studios de Burbank, la situation n'est guère différente dans d'autres grandes structures, puisqu'elle se reproduit par exemple dans la majorité des studios d'animation hollywoodiens. En France, sont utilisés aux Gémeaux de Paul Grimault des *layouts* – Sébastien Roffat note qu'on les « appelle à l'époque

¹² Donald Crafton, *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-Making in Animation*, University of California Press, 2012, p. 164.

¹³ Ken Anderson, cité dans Donald Crafton, *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-Making in Animation*, University of California Press, 2012, p. 180.

¹⁴ Fraser McLean, *Setting the Scene: The Art & Evolution of Animation Layout*, San Francisco, Chronicle Books, 2014, p. 80.

“roses” d’après la couleur du papier¹⁵ » – réalisés par l’équipe de Gabriel Allignet, mais ceux-ci sont crédités au générique uniquement comme animateurs sur les courts-métrages du studio. Chez les frères Fleischer, les *layout men* des longs métrages *Les Voyages de Gulliver* (*Gulliver's Travels*, 1939) et *Douce et Criquet s'aimaient d'amour tendre* (*Mr Bug Goes to Town*, 1941) sont ainsi crédités avec les artistes de décors dans la catégorie « *scenics* »¹⁶. De la même manière, à la Warner Bros, les premières mentions d’une activité de *layout* n’apparaissent qu’en 1945 sur les *Looney Tunes* ; la MGM quant à elle, ne crédite pas les *layout men* à cette période, que ce soit sur *Tom and Jerry* (1940-58) ou sur *Droopy* (1943-58), bien que Hanna et Barbera y produisent alors selon McLean des animatiques à partir de prise de vues des *layouts*. Pendant ce temps, d’autres plus chanceux, comme Maurice Noble qui travaille avec Chuck Jones sur les *Looney Tunes* et les *Merrie Melodies*, se trouvent crédités en tant que coréalisateurs¹⁷, ce qui indique un rapprochement dans le cadre de la production de l’époque entre les activités de *layout* et de réalisation.

De *Blanche Neige et les sept nains* (1937) au *Serpent blanc* (1958)

L’une des spécificités des studios de taille importante devient donc, à la charnière des années 1940 et à la faveur du passage au long métrage – qui demande une organisation encore plus intense et stricte de la production –, de se doter d’un département de *layout* faisant le lien entre les artistes du storyboard et de l’histoire, et les équipes d’animation. La maîtrise de la mise en scène de l’animation qui accompagne le passage vers le format long produit aussi une complexification des processus de prise de vue au banc titre, où sont en partie recréés les mouvements de caméra et de superposition. Le département de *layout*, parce qu’il contrôle les feuilles d’exposition et se trouve chargé de concevoir les éléments de mise en scène, devient alors un interlocuteur direct des opérateurs de prise de vue¹⁸, contrairement à des départements comme le « *Scene Planning* » à Disney, qui contrôle la continuité des images mais n’est pas en contact direct avec les animateurs.

La transition vers le long métrage multiplie également les processus de validation, dans la mesure où la division des tâches devient plus intense

¹⁵ Sébastien Roffat, *Histoire politique et économique du dessin animé français sous l’occupation (1940-1944) : Un âge d’or ?*, Paris, L’Harmattan, 2014, p. 90.

¹⁶ Fraser McLean, *Setting the Scene: The Art & Evolution of Animation Layout*, op. cit., p. 90.

¹⁷ Ibid., p. 94.

¹⁸ Tom Baker, opérateur à Disney, se rappelle pour McLean des heures passées à faire les calculs nécessaires à la composition des mouvements de caméra sur les mollettes des caméras Oxberry. Ibid., p. 104.

qu'auparavant, un seul plan pouvant passer entre les mains de nombreuses personnes. Il est de ce point de vue intéressant de considérer de quelle manière deux grands studios produisant des longs métrages pour le cinéma ont abordé la question de la validation des étapes de production, dans laquelle le *layout* va jouer un rôle de plus en plus grand. Habituellement, il y a au moins deux étapes de vérification dans la réalisation d'un plan, le *line-test*, qui consiste à enregistrer les dessins d'animation clé pour vérifier la fluidité du mouvement (souvent visionné à la moviola), et un *rough test* qui comprend lui toutes les étapes d'animation avec le décor et les personnages en noir et blanc. Mais ce n'est pas ainsi qu'a procédé l'équipe du *Serpent blanc* (*Hakujaden*, 1958), le premier long métrage animé en couleur japonais, produit par le studio Tôei, film-étalon qui donne à voir la façon dont les équipes japonaises se ressaisissent du système de production hollywoodien.

En effet, l'animateur Yasuo Ôtsuka se rappelle, dans un texte situé en ouverture du catalogue de l'exposition japonaise reprise à Paris sous le titre *Les Dessins du studio Ghibli* en 2014, que dans le cadre de la production du *Serpent blanc*, c'est le *mangaka* Kazuhiko Ôkabe qui prépare avec son équipe un storyboard très détaillé, composé de nombreux plans en plongée – habitude probablement issue de son activité d'auteur de bande dessinée –, puis les deux animateurs vétérans Akira Daikubara et Yasuji Mori les reprennent entièrement avant l'animation pour fournir aux animateurs des documents à mi-chemin entre storyboard et *layout*. Outre le caractère relativement hasardeux de cette pratique qui dédouble le storyboard, les deux animateurs eux-mêmes pratiquent cette forme de *layout* improvisé de façon profondément différente, puisque Mori dessine jusqu'à trente poses par plan, précisément composées et découpées, alors que Daikubara fait quelques dessins rapides et confie le détail des poses du plan aux animateurs de son équipe¹⁹.

Sur le film suivant, *Sasuke le petit samouraï* (*Sarutobi Sasuke*, 1959) apparaît le système appelé « brochettes de dangô », en référence aux boulettes de riz gluant associés sur une brochette. Chaque séquence est traitée comme un court métrage indépendant, ce qui donne une grande liberté créative aux animateurs mais crée dans le même temps beaucoup d'hétérogénéité. Dans le cadre de ce modèle à la fois libre et cloisonné, le *layout* ne constitue pas véritablement une étape de la production, mais plutôt un aspect du travail de l'animateur. Comme le décrit le réalisateur Isao Takahata, futur cofondateur du studio Ghibli, « la Tôei fonctionne avec un “Master background system” (système de décor de référence) : l'animateur fait son propre *layout* décor et personnage dans les bonnes proportions qu'il soumet au directeur d'animation avant de l'envoyer

¹⁹ Yasuo Ôtsuka, « L'évolution du *layout* : de la création de Tôei Animation à nos jours », dans Kanô Seiji, *Studio Ghibli Layout Designs*, op. cit., p. 14-15 (ma traduction).

avec les animations clés aux intervalistes et *cleaners*.²⁰ » Le problème du studio à cette période, partiellement compensé par la création du poste de directeur de l'animation²¹, est donc celui du manque d'unité visuelle de ses productions et de l'éclatement des décisions créatives, qui sont partagées entre plusieurs instances artistiques (producteur, réalisateur, directeur de l'animation, animateur principal).

Le premier projet à remettre en cause cette organisation et à modifier les habitudes de production à la Tôei est le premier long métrage réalisé par Isao Takahata, *Horus prince du soleil* (*Taiyô no Hols*, 1968). Parce qu'il porte une vision plus auteuriste de l'animation, Takahata souhaite encadrer voire restreindre partiellement les interventions créatives des membres de son équipe sur la forme finale du film, bien qu'il affirme lui-même apprécier le fait de pouvoir déléguer certaines décisions à ses collaborateurs. L'émergence de ce modèle de circulation, qui vient remplacer un système dans lequel il existait peu de circulation entre les étapes de production, va révolutionner l'approche de l'animation portée par des studios comme Ghibli, qui s'appuie sur le *layout* comme sur un outil de délégation et de validation du travail artistique fait par des équipes suivant la vision d'un réalisateur.

De façon intéressante, après l'échec de *Horus prince du soleil* et le départ de la Tôei d'Isao Takahata et de ses plus proches collaborateurs, parmi lesquels Yasuo Ôtsuka et Hayao Miyazaki, ce nouveau modèle en quête d'unification et de simplification du système de production de la Tôei, émerge, de l'aveu de plusieurs commentateurs, dans le champ de l'animation télévisée. Ainsi, comme le raconte en détail Ôtsuka, c'est avec son expérience de réalisation sur la série *Conan le fils du futur* (1978) que Miyazaki prend conscience de l'impossibilité de réaliser tous les *layouts* d'une même production, et qu'il décide de déléguer une partie de ce travail à son équipe, non sans instaurer un système de vérification et de validation du *layout*. Il se trouve alors à la tête d'une équipe de *layout men*, peut-être pour la première fois de l'histoire de l'animation japonaise, et peut ainsi corriger leurs compositions avant de les envoyer à l'animation. Si l'on en croit le producteur Yuichirô Oguro, le studio Nippon Animation, à l'origine de la série, publie une partie des *layouts* de *Conan le fils du futur* dans un fascicule un peu après sa sortie, fascicule qui pourrait avoir influencé d'autres studios et réalisateurs d'animation au Japon²².

²⁰ Isao Takahata, « Le *layout* : clef de voûte du cinéma d'animation », dans Kanô Seiji, *Studio Ghibli Layout Designs*, *op. cit.*, p. 10.

²¹ Voir à ce sujet Marie Pruvost-Delaspre, « Rêves d'Amérique : modèles de production dans le cinéma d'animation japonais des années 1950-60 », *Réseaux*, 2014, vol. 6, n° 188.

²² Yuichirô Oguro, « La révolution du *layout* de Hayao Miyazaki et de *Heidi* », dans Kanô Seiji, *Studio Ghibli Layout Designs*, *op. cit.*, p. 30.

Le *layout* réinventé par l'animation télévisée ?

Si le passage au format du long métrage à la fin des années 1930, à partir de la révolution de *Blanche Neige et les sept nains*, bouleverse profondément les habitudes de production des studios d'animation qui suivent le mouvement d'innovation impulsé par Walt Disney, on pourrait en dire autant de l'influence de la télévision à partir des années 1950, avec l'introduction de nouveaux formats, aussi bien de cadre que de durée, et la nécessité pour les studios de se conformer aux exigences esthétiques et techniques de la télévision (couleur, format, etc.). Cette période est, sans surprise, un moment de crise et de remise en cause pour l'industrie du dessin animé, mais va également accélérer l'implémentation de certaines innovations et pousser les départements de *layout* à prendre une place prépondérante dans la gestion des pipelines de production. De fait, le *layout* détient une grande importance économique, puisque c'est aussi là que sont gérés les difficultés et coûts des scènes les plus ambitieuses²³. Cette étape permet de calculer le nombre de décors et de *books* (niveaux de décors) qu'il faudra pour un plan, ainsi que d'envisager la complexité éventuelle des mouvements de caméra. Il s'agit donc du dernier lieu créatif d'expérimentation sur la mise en scène avant de passer au stade coûteux et peu flexible de l'animation, pour lequel il faut envisager le minimum de *retakes* (reprises) possibles. Le *layout man* a donc à la fois en tête des problématiques artistiques et économiques, car il doit connaître l'étendue de ce qu'il est possible de réaliser pour un budget donné, et ce jusqu'à l'étape de la prise de vue²⁴.

Ainsi dans le cadre des séries de la MGM, Chuck Jones réalise le *layout* personnages et son collaborateur Noble le *layout* décors, qui sert ensuite de poses d'animation-clé aux animateurs, mais les dialogues ne sont enregistrés qu'après la validation du *layout*, ce qui offre une plus grande flexibilité²⁵. On aperçoit à travers cet exemple la grande plasticité du *layout*, qui peut s'adapter à différents usages et pratiques selon les contextes et les besoins des studios. De la même façon, c'est bien la nécessité de s'adapter au nouveau modèle de production pour la télévision qui va pousser les studios d'animation japonais comme Nippon Animation ou TMS à adopter largement le *layout*. En effet, dans les années 1970, le travail en freelance et les prestataires extérieurs au studio se multiplient, ce qui implique de repenser l'organisation de la production. Dans ce cadre, le *layout* offre un parfait outil de suivi et de

²³ Voir à ce sujet les propos de Ken O'Connor dans Fraser McLean et Pete Docter, *Setting the Scene: The Art & Evolution of Animation Layout*, San Francisco, Chronicle Books, 2014, p. 104.

²⁴ Ceci est vrai du moins jusqu'aux années 1980 qui voient le développement de l'automatisation des calculs sur banc-titre informatisé.

²⁵ *Ibid.*

correction des équipes, et fluidifie le suivi des pipelines de fabrication des épisodes. Takahata évoque ainsi la possibilité pour les décorateurs de travailler en même temps que les animateurs, puisque les relations entre décors et personnages ont été fixés au *layout*, permettant un allègement de la charge de travail des animateurs et une plus grande facilité de suivi et de correction des travaux de chacun par le directeur de l'animation. Il écrit à ce sujet :

Le système du *layout* fonctionne tel un procédé de management centralisé qui garantit que le travail soit exécuté selon les prévisions et que les intentions et concepts soient fidèlement exécutés. Il permet de garder la production sur les rails, en même temps qu'il maintient l'unité visuelle désirée par le réalisateur²⁶.

Dans ces années 1970 – bien avant la création du studio Ghibli – où Takahata réalise des séries télévisées animées pour différents studios japonais, son comparse Hayao Miyazaki se trouve très régulièrement crédité comme responsable du *layout*, ce qui atteste de la popularisation de cette pratique au Japon durant la période. Si les sources sont rares, rendant difficile l'élaboration d'hypothèses viables, on peut supposer qu'il en va de même en France, avec la timide apparition à partir de la fin des années 1960 de studios spécialisés dans l'animation télévisée. On peut imaginer que ces questions commencent à se poser sur des productions franco-belges telles que *Les Aventures de Tintin, d'après Hergé* (1957-64) de Ray Goossens pour Belvision, ou encore sur l'adaptation des albums de Goscinny et Uderzo par le même studio, comme *Astérix le Gaulois* (1967) ou *Astérix et Cléopâtre* (1968). Néanmoins, le *layout* reste invisible dans les génériques de ces productions, probablement parce qu'il ne constitue pas un département à part entière mais se trouve pris en charge par les animateurs eux-mêmes. Ainsi, alors que le studio des Gémeaux le pratiquait déjà de façon non-identifiée dans les années 1940, le générique du long métrage de Grimault *Le Roi et l'oiseau* (1977) ne comporte toujours aucune mention du rôle attribué au *layout* durant la création du film. Sébastien Roffat précise pourtant à partir d'entretiens avec l'équipe de Grimault :

[qu'] Allignet et son assistant Dubrisay préparent les éléments de prises de vue, déterminent les cadrages, les mouvements, les durées, les champs-contrechamps pour l'animateur, etc. Il n'y a pas encore de feuilles d'exposition, seulement un système de numérotation sur chaque dessin pour guider l'opérateur²⁷.

²⁶ Voir Isao Takahata, « Le *layout* : clef de voûte du cinéma d'animation », dans Kanô Seiji, *op. cit.*, p. 12.

²⁷ Sébastien Roffat, *Histoire politique et économique du dessin animé français sous l'occupation (1940-1944) : Un âge d'or ?*, *op. cit.*, p. 90.

Sous une apparente pratique commune transparaissent donc des manières de faire spécifiques à l'animation américaine, japonaise ou française. Il faudrait également explorer d'autres pratiques, moins institutionnalisées, qui ont par exemple consisté pour l'animation télévisée à réaliser des dessins de *layout* directement sur la feuille d'exposition²⁸. Une histoire du *layout* français, mais aussi plus largement des procédés d'organisation de la fabrication en animation traditionnelle, pourrait être une suite nécessaire à cette réflexion, car elle permettrait à la fois de mettre en lumière les réappropriations techniques opérées par l'animation française, mais aussi de rappeler que la mise en œuvre d'une innovation de production telle que le *layout* n'a rien d'une découverte miraculeuse mais relève plutôt d'un processus long et collectif de reprise et d'ajustement d'un modèle de production.



Bibliographie

COMOLLI Jean-Louis, *Cinéma contre spectacle*, Lagrasse, Verdier, 2009, 242 p.

CRAFTON Donald, *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-Making in Animation*, Oakland, University of California Press, 2012, 392 p.

DE LAURETIS Teresa et HEATH Stephen (dir.), *The Cinematic Apparatus*, New York, St. Martin's Press, 1980, 213 p.

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *La Lettre volante: quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997, 348 p.

KANÔ Seiji, *Studio Ghibli Layout Designs*, Tokyo, Museum of Contemporary Art Tokyo / Japan TV Broadcast Network, 2008, 406 p.

LUTZ Edwin George, *Animated Cartoons: How They Are Made, Their Origin and Development*, New York, C. Scribner's Sons, 1920, 304 p.

MCLEAN Fraser, *Setting the Scene: The Art & Evolution of Animation Layout*, San Francisco, Chronicle Books, 2014, 272 p.

²⁸ On peut en effet observer ce type de *layout* rapide et minimaliste sur des feuilles d'exposition des studios Nickelodeon Animation aux États-Unis, ou Xilam en France.

2019 © Création Collective au Cinéma

PRUVOST-DELASPRE Marie, « Rêves d'Amérique : modèles de production dans le cinéma d'animation japonais des années 1950-60 », *Réseaux*, 2014, vol. 6, n° 188, p. 229-254.

ROFFAT Sébastien, *Histoire politique et économique du dessin animé français sous l'occupation (1940-1944) : Un âge d'or ?*, Paris, L'Harmattan, 2014, 240 p.

