

Un studio d'animation suisse

Le Studio Liechti (1964 -1983) : modèle d'une description technico-sociale

Résumé

Cette recherche vise à établir une définition de la notion de *studio d'animation*. En m'appuyant sur la description structurelle d'un organisme produisant des films d'animation, je me fixe comme but de montrer que la mobilisation des savoir-faire techniques est propre à chaque *studio d'animation*, ce qui en fait un groupe culturel avec une identité distincte.

Le concept d'identité de *studio d'animation* existe déjà dans le langage usuel actuel. Mais il fait référence à l'unité de style dont relèvent les productions d'un même studio. Ce travail montrera que ces deux identités – basées respectivement sur le savoir-faire et le style du studio – peuvent exister simultanément, et doivent par conséquent être appréhendées ensemble pour étudier un *studio d'animation*.

Cette approche partira de l'étude du Studio Liechti, établi à Genève entre 1964 et 1983. Une analyse approfondie des procédures de travail, de son organisation et de leurs différentes évolutions mettra en lumière l'histoire de ce studio.

Ce regard nouveau sur le studio permet d'étudier les productions Liechti comme autant de traces de son identité complexe. Cette première description d'un studio, comme un groupe culturel distinct par l'organisation de ses savoir-faire, est pensée comme un modèle qui pourra être utilisé au-delà de cette recherche

I. Un objet

I.1. Problématique : *Étudier un studio d'animation*

Cette thèse de doctorat fait partie du projet FNS *Histoire de l'animation suisse francophone* dirigé par Maria Tortajada. Elle se concentre sur le studio d'animation fondé officiellement par Edmond Liechti en 1965 aux Eaux-vives, à Genève. Avec une production de dessins animés sur celluloïd et de travaux graphiques s'étalant sur près de vingt ans, jusqu'en 1983, les travaux du Studio Liechti ont marqué le paysage audiovisuel suisse par ses gags cartoonésques. Les films du studio sont de courts dessins animés destinés à la télévision. Ils se déclinent en trois types principaux : les indicatifs tv spot, qui introduisent les pages de publicité, les génériques d'émissions, et les publicités pour des commanditaires privés.

Passée cette description sommaire, pour que mon travail puisse répondre à une question semblant simple – qu'est-ce que le Studio Liehti ? –, il convient de comprendre ce à quoi fait référence la notion de *studio d'animation*.

Or, elle renvoie à un type d'objet complexe. Je n'entends pas par là qu'il soit difficile à appréhender de prime abord, l'imaginaire commun évoqué par la notion de « studio » étant largement partagé. L'image de grandes salles où s'affairent dessinateurs et « génies créatifs », dont la production est clairement quantifiable et identifiable par un style, laisse penser que le *studio d'animation* est simple à définir, et son imaginaire commun socialement admis n'est pas problématique. Le terme permet de désigner aisément un site de production de films d'animation dans une conversation, mais la difficulté surgit quand il faut appréhender ce qui constitue exactement ce site de production.

La complexité du *studio d'animation* doit s'entendre dans ce travail au sens structurel. Un studio d'animation est une combinaison d'une grande variété de composantes¹. Cette construction hétéroclite et fluctuante, ce système complexe, est ce que je propose de décrire dans cette thèse et d'utiliser comme définition de *studio d'animation*.

À la problématique d'apparence simple – qu'est-ce qu'un studio d'animation ? – mon travail proposera en réponse l'hypothèse suivante :

Un studio d'animation est la résultante d'un regroupement hiérarchisé de personnes², elles-mêmes vecteurs de pratiques et de visions du travail, se retrouvant dans un lieu physique, ordonné et approvisionné en outils et matières premières. Si la production qui le définit est celle de « films d'animation », il est important de noter que cette finalité n'est pas obligatoirement celle qui est recherchée par tous les participants³.

Le studio s'organise comme un groupe ordonné, avec ses propres pratiques, ses frontières physiques et sociales et ses productions. Ce fonctionnement singulier lui confère ce que je nommerai une *identité artisanale*, une manière de penser et agencer le travail.

Cette identité artisanale est complémentaire de l'idée du studio identifié à travers son univers esthétique⁴. Je postule ici que c'est cette forme d'identification graphique qui est à l'œuvre dans l'imaginaire commun concernant le studio d'animation. Les noms de grands studios font figure d'auteur. Ceux de Disney, Pixar et Ghibli par exemple, renvoient chacun à une filmographie au style distinct constituant son identité reconnue publiquement.

Ma définition d'identité artisanale ne nie pas l'idée qu'il puisse exister un style propre à un studio d'animation. Au contraire, je défendrai l'hypothèse que le Studio Liehti

¹ Ces « composantes » qui forment la structure du studio peuvent être aussi bien des personnes, des objets que des idées.

² Il s'agit pour nous d'Edmond Liehti et de ses proches collaborateurs et collaboratrices, dont entre autres Georges Bernasconi, Ferran Gallart, Vincent Bassols, Myriam Rouge, Myriam Ruedy.

³ Les employés pouvant voir la finalité de l'investissement personnel au sein du studio dans leur salaire par exemple.

⁴ Par univers esthétique d'un studio, employé dans ce texte comme synonyme de son style, j'entends les traits visuels récurrents, ainsi que parfois des motifs narratifs caractéristiques.

possède son style esthétique distinctif. Mais je veux montrer que cette approche esthétique seule gagne à être complétée, en élargissant son objet pour mieux l'appréhender.

Le groupe culturel du studio d'animation est également en interaction avec d'autres groupes sociaux et circonscrits à travers la culture suisse et une culture occidentale plus large. Pour comprendre ce qui s'inscrit dans ces interactions et enchaînements, je partirai des définitions suivantes qui seront complexifiées à mesure que la recherche avancera.

Un *groupe social* peut être défini comme un ensemble de personnes avec des caractéristiques communes ayant des interactions directes ou indirectes. Les travailleurs de la télévision suisse romande⁵ ou les habitants du quartier des eaux-vives, sont deux exemples de groupes sociaux en interaction avec le Studio Liechi.

Celui-ci est un groupe social avec une *identité artisanale* propre et centrale à son existence. En ce sens, je le considérerai comme un *groupe culturel*, qui interagit avec d'autres, qu'ils soient définis comme des institutions, des nations ou comme des personnes partageant simplement une même pratique, les mêmes valeurs, par exemple⁶. Les interfaces entre ces groupes – départ et arrivée d'employés, passage de commandes, application d'une législation – sont des moments où les frontières du studio d'animation comme groupe culturel se dessinent en même temps qu'elles laissent apparaître leur porosité. Il ne faut donc pas considérer un studio d'animation comme un objet clos, mais comme partie prenante d'un système plus large.

I.2. État de la recherche

Pour éprouver la pertinence de cette hypothèse, ma recherche devra s'inscrire à la croisée de plusieurs champs de recherche. Je mentionne ici les différents champs d'études dans lesquels je m'inscris au moins en partie, et dont les connaissances produites à ce jour permettent ma recherche.

L'animation suisse a bénéficié d'un intérêt limité comparativement à des cinématographies d'animation étrangères ou à la production nationale en prise de vue continue. Il faut cependant noter l'importance des travaux de Bruno Edera⁷ et de Roland Cosanday⁸ qui ont permis de conserver et ordonner une base de connaissance dès les années 1970. Plus récemment, le projet FNS *Le cinéma de Nag et Gisèle*

⁵ On peut parler de groupe social de la TSR, mais il s'agit d'une métonymie. Le groupe social désigné par cette expression est l'ensemble des gens inclus dans l'institution.

⁶ La culture suisse est un ensemble d'éléments nationaux extrêmement variés : fêtes, système politique, nourriture, etc., qui partagent la qualité commune d'être caractéristique à la suisse. Il en va de même de la culture occidentale mais dont l'aspect distinctif repose sur une vision transnationale d'unité américano-européenne dans un contexte, pour notre étude, de fin de seconde guerre mondiale et de guerre froide.

⁷ Bruno Edera, *Histoire du cinéma suisse d'animation*, Lausanne, Travelling, 1978.

⁸ Roland Cosanday, *Langage et imaginaire dans le cinéma suisse d'animation*, Étagnières, Groupement suisse d'animation, 1988.

*Ansorge : institutions, pratiques et formes*⁹ mené par Maria Tortajada a vu aboutir deux thèses, *Grain par grain, photogramme par photogramme: l'animation de sable à partir du cas de Nag et Gisèle Ansorge*¹⁰ de Chloé Hofmann, soutenue en 2022 et Elodie Murtas, *L'hôpital psychiatrique fait son cinéma : Le "cas" Cery*, soutenue en 2021, qui aborde l'action créatrice, institutionnelle et pédagogique d'un animateur en Suisse. Ces recherches sur le cinéma d'animation permettent de fonder mon travail sur des bases historiques et théoriques fiables. Il faut toutefois noter que le Studio Liechti n'a pas fait l'objet de publications spécifiques à ce jour. A l'heure actuelle, La notion de Studio, pour la Suisse, n'est pas même problématisée. Dans le travail de Bruno Edera, le plus prolifique en détails concernant le Studio Leichti¹¹, l'appellation « studio » est conservée en sa qualité de nom officiel de l'entreprise. Sa recherche se concentre sur la répartition géographique et l'histoire de l'animation en Suisse, et la restitution du nom de ses acteurs et des productions phares.

L'animation en elle-même est un sujet maintenant établi dans le champ universitaire. L'article de Suzanne Buchan¹² *Animation, in theory* retrace l'évolution historique des théories générales sur l'animation et conclut sur l'intérêt de multiplier les croisements avec d'autres champs de recherches. Elle appelle à une variété des approches pour refléter la variété des productions propres au champ de l'animation. Ce constat, fait il y a maintenant dix ans, s'est vu confirmé, et la diversification des recherches sur le sujet s'est intensifiée.

En ce qui concerne en particulier la question du studio dans le champ de l'animation, un travail considérable a été effectué par Marie Pruvost-Delaspre sur la Toei Doga, proposant une description du *studio d'animation* comme une *structure*¹³, dont l'organisation évolue au fil des productions¹⁴. Une approche similaire dans le champ francophone également se retrouve dans le travail de Sébastien Denis sur les Shadoks¹⁵, qui propose un contexte télévisuel français comparatif intéressant datant de la période du studio Liechti. Un aspect notable de son travail est l'absence d'utilisation du terme *studio d'animation*, la série étant produite par le département de recherche de l'ORTF. Il s'agit pourtant d'une étude qui vise à comprendre le fonctionnement d'un groupe social à l'origine d'une œuvre et l'organisation du travail dans un contexte culturel donné. L'analyse de Denis montre la variété de ce que recouvre la conception du *studio d'animation* employée dans ma recherche, pouvant

⁹ <https://wp.unil.ch/cinematheque-unil/projets/le-cinema-de-nag-et-gisele-ansorge/> Consulté le 18.8.2024

¹⁰ Publication à venir

¹¹ Bruno Edera, "Studio Liechti", *Op. cit.*, p. 84.

¹² Suzanne Buchan, *Animation in Theory*, dans *Animating Film Theory*, Karen Beckman (éd.), Duke University Press, 2014, pp. 111–28.

¹³ La notion de structure sert de terme général pour parler d'un lieu où se déroulent ensemble une histoire sociale et une histoire technique. Cette idée de structure est proche dans l'usage de mon concept de groupe culturel, mais n'est jamais clairement exposée.

¹⁴ Marie Pruvost-Delaspre, *Aux sources de l'animation japonaise. Le studio Tôei Dôga (1956-1972)*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2021.

¹⁵ Sébastien Denis, *Les Shadoks. Histoire, esthétique et 'pataphysique*, Bry sur Marne : ina éditions, 2015.

désigner des groupes qui ne sont pas forcément nommés, par eux-mêmes ou d'autres, des studios.

Ma recherche s'inscrit dans les recherches actuelles au niveau international. En juin 2024, le colloque *Les studios d'animation en Europe : contextes, connexions et représentation*¹⁶ a réuni une large partie des chercheuse et chercheur intéressés par ces questions, prouvant que l'intérêt pour le rôle du studio dans l'animation est grandissant.

Du côté anglophone, le développement des *productions studies*¹⁷ permet l'apport des approches sociologique, anthropologique ou économique pour répondre à des problématiques liées à la production cinématographique. En se détachant de l'histoire et de l'esthétique, ces approches favorisent la connaissance des œuvres par leur milieu de création.

D'une part, elles aboutissent parfois à des questionnements sur le studio d'animation, dans le sens de ce travail. La recherche de Rayna Denison en est un bon exemple, construisant une histoire industrielle du studio Ghibli¹⁸. Elle s'éloigne d'une analyse esthétique des œuvres pour poser le studio comme une entreprise, et en analyser les conditions de travail ainsi que les discours d'autovalorisation.

D'autre part, les *studio studies*¹⁹ offrent pour ma recherche des questionnements pertinents : centré sur la description des lieux physiques, ce type d'analyse est avant tout matériel, architectural et fonctionnel. Cette approche décrit le bâtiment « studio » pour en faire ressortir les aspects utiles et contraignants, et ainsi affiner la compréhension du travail qui s'y déroule.

Un dernier aspect important est celui de la télévision suisse, partenaire important du studio. Les productions signées Liechti étant quasi exclusivement destinées au petit écran, et en particulier liées à la publicité, je bénéficie pour mes recherches de tout l'éclairage qui a été fait sur ce sujet. En premier lieu, le projet de recherche *Au-delà du service public, Pour une histoire élargie de la télévision en Suisse 1960-2000*²⁰, mené par François Vallotton et Anne-Katrin Weber, avec l'a collaboration de Roxane Gray et Marie Sandoz. Ce groupe de recherche concentre, également en amont et en aval de ce projet, une quantité de travaux importante sur le sujet²¹. Ces recherches ont montré une grande implication de la télévision dans la vie publique en Suisse, ce qui

¹⁶ Organisé par : Eve Benhamou, Xavier Kawa-Topor, Mathieu Mallard, Marie Pruvost-Delaspre

¹⁷ Notamment: Mayer Vicki Mayer, Miranda Banks, John T. Caldwell (éds.), *Production studies: cultural studies of media industries*, New York: Routledge, 2009.

¹⁸ Rayana Denison, *Studio Ghibli : an industrial history*, Cham, Switzerland, Palgrave Macmillan, 2023.

¹⁹ Notamment: Brian R Jacobson, *In the studio : visual creation and its material environments*, Oakland, California, University of California Press, 2020.

²⁰ <https://www2.unil.ch/tvelargie/index.html> Consulté le 18.8.2024

²¹ Notamment : Theo Mäusli, Andreas Steigmeier et François Vallotton, *La radio et la télévision en Suisse : histoire de la Société suisse de radiodiffusion et télévision SSR 1958-1983*, Baden, Hier + Jetzt Verl. für Kultur und Geschichte, 2006.

impliquera pour ma recherche une analyse au cas par cas des interactions entre le Studio Liechti et les différents groupes sociaux concernés par la télévision en Suisse. Pour la question précise de l'émergence de la publicité, les travaux de Blaise Rostand²² se révèlent quant à eux précieux. Ils expliquent le contexte d'arrivée des publicités sur les écrans suisses dans les années soixante, lié à un besoin financier, mais dans le cadre de débats juridiques et moraux intenses, portant sur la durée et les types de produits jugés acceptables. Ces différends idéologiques vont déterminer indirectement les productions du Studio Liechti. Avec la question de la publicité, le travail sur les liens entre le studio Liechti et la Télévision pourront s'appuyer sur les recherches portant sur le cinéma utilitaire, que j'entends explorer dans la suite de mon travail.

II. Sources et travaux

II.1. Un objet central : *Le Studio Liechti et son fonds*

Le Studio Liechti présente des caractéristiques spécifiques qui expliquent son importance centrale dans mon étude portant sur l'établissement d'une nouvelle définition du *studio d'animation*.

La première est sa place singulière dans le paysage suisse romand. Edmond Liechti se réclame de Walt Disney²³, et s'en inspire pour créer un studio basé sur la répartition des tâches d'une manière industrielle dans le but de répondre à des commandes. Cette vision se distingue des pratiques du couple Ansorge ou du studio GDS, par exemple, autres producteurs d'animation importants de l'époque, qui cherchent avec leurs films à répondre à des aspirations plus artistiques. Cette différence se manifeste de diverses manières. D'une part, Edmond Liechti, et certains de ses employés sont membres du Groupement Suisse du Film d'Animation (GSFA)²⁴, mais n'y investiront jamais de temps. D'autre part les productions Liechti sont destinées à la télévision et resteront à l'écart du réseau des festivals²⁵, contrairement à beaucoup d'autres films suisses.

Cette position à part du studio dans le paysage suisse s'accompagne de la volonté affichée de maintenir une production plus industrielle, avec un certain nombre d'employés. Suite au travail déjà accompli pour comprendre l'histoire du studio Liechti, je postule qu'il est un exemple plus proche de ce qui peut se retrouver à la même période dans des pays à la production plus importante, comme la France ou les États-Unis.

²² Blaise Rostan, *La publicité, enjeu du financement mixte de l'audiovisuel en Suisse*, Genève, Éditions Slatkine, 2017.

²³ Il lui rend par exemple hommage à sa mort de façon très élogieuse dans l'émission spéciale *Mort de Walt Disney*, Carrefour, production TSR, Genève, 17.12.1966.

<https://rtsarchives.app.srgssr.ch/fiche/#guid=GE0605140651> Consulté le 26 août 2024.

²⁴ Fondé en 1968 par Bruno Edera, Gisèle et Nag Ansorge, George Schwitzgebel, Claude Luyet et Daniel Suter.

²⁵ À l'exception d'un prix pour les spots TV à Mamaya en 1970, et de *Guillaume Toll*, unique court métrage de fiction d'Edmond Liechti présenté à Annecy en 1975.

La seconde caractéristique importante du Studio Liechti répond à une préoccupation d'ordre méthodologique : le fonds d'archive du studio est à la fois accessible et très fourni. Pendant plus de 20 ans, les documents ont en grande partie été classés et stockés par Edmond Liechti, ce qui représente une quantité de documents singulièrement élevée pour un organisme de ce type. Il est actuellement déposé à la Cinémathèque suisse sur le site de Penthaz²⁶. Il est contaminé par des moisissures, ce qui demande des consultations organisées, sous protection²⁷. De février à mai 2024, j'ai effectué un inventaire complet de la partie non-film, me permettant de travailler facilement sur ces objets. Leur diversité allant de la pile de correspondance à la liasse de dessin, les 1'190 entrées de la base de données que j'ai constituée lors de l'étude préliminaire reflètent des ensembles de documents mixtes qui doivent s'estimer à plusieurs centaines de milliers de pièces individuelles.

Accompagné des inventaires archivistiques du même fonds ainsi que du fonds film correspondant, le prochain pas dans ma recherche consistera en la construction de la filmographie exhaustive, aujourd'hui inconnue, du Studio Liechti, puis d'y sélectionner les objets les plus prometteurs pour une étude approfondie.

Les films étudiés peuvent être numérisés sans restauration pour les études techniques. Ce processus a été testé avec succès au printemps 2024, mais ne peut être appliqué de manière systématique, la sélection des objets d'étude déterminera les pellicules devant recevoir ce traitement.

Ce fonds constitue la matière première de ce travail. Celui-ci est possible grâce à la collaboration UNIL et Cinémathèque suisse dans laquelle s'inscrit ce projet, et au concours des collaboratrices²⁸ avec lesquelles j'ai pu commencer cette étude et vais la poursuivre.

II.2. Sources complémentaires : *entretien, archives télévisuelles et presse locale*

Entretiens et témoignages

Bien que sources d'informations cruciales, les témoignages sur la période des années 60 à 80 commencent à devenir difficiles à recueillir, mais j'ai la chance de pouvoir disposer de plusieurs d'entre eux. En premier lieu, Bruno Edera et Ernest Ansorge ont été filmés lors d'entretiens pour le projet Cinémémoire.ch²⁹ respectivement en 2012 et 2011. Ils apportent un éclairage sur la situation de l'animation en Suisse romande à cette période.

²⁶ Non-film : CH CS CSL 101, Film : versements Christian Liechti

²⁷ Dispositif comprenant : blouse, gants et masque respiratoire, ainsi qu'un travail sous hôte et désinfection à l'alcool régulière du plan de travail.

²⁸ Manon Fournier au film et à la coordination, Anne Chauvie au non-film et Manon Sauvage à la restauration.

²⁹ *Cinémémoire.ch, Une histoire de cinéma suisse*, sous la direction de Maria Tortajada, 2010, <https://www2.unil.ch/cinememoire/entretiens-realises/index.html> consulté le 16.08.2024

Plusieurs entretiens ont à ce jour déjà été conduits par mes soins. Le premier avec Robi Engler³⁰ portait sur ce cadre général, lui-même n'ayant jamais collaboré directement avec Edmond Liechti.

En revanche, j'ai pu rencontrer par trois fois Ferran Gallart³¹, qui a été employé au studio de 1964 à 1974. Les informations qu'il m'a communiquées se sont révélées précieuses. Il est prévu, au printemps 2025, de l'emmener voir les objets conservés à la Cinémathèque suisse afin de faire remonter des souvenirs et en apprendre davantage.

Les fils d'Edmond Liechti, Christian et Jean-Philippe, sont enthousiastes à l'idée de cette recherche. Il est donc prévu de consulter les archives familiales qui sont restées privées, et de pouvoir m'entretenir avec eux pour recueillir leur témoignage, tout particulièrement sur les moments qu'ils ont passés au studio pour aider leur père.

Vincent Bassols, qui a été un animateur important du studio, est encore vivant. Le contact n'a pas encore été pris mais, par l'intermédiaire de Ferran Gallart, il pourrait être possible de le joindre.

Des témoignages écrits, de type journaux personnels ou livre publiés à compte d'auteur peuvent surgir au cours de la recherche. Les mémoires de Pierre Matteuzzi³², réalisateur à la RTS travaillant souvent avec le studio, sont riches de renseignements. D'autres témoins pourront être identifiés lors des prochains entretiens, et je vais rechercher activement les personnes ayant eu des liens avec le studio, à la TSR particulièrement.

Télévision

Les archives liées à la télévision sont utiles sur deux plans. Premièrement, la RTS a numérisé son catalogue d'archives audiovisuelles³³. Ces sources consultables contiennent des travaux du Studio Liechti. Elles sont particulièrement précieuses en ce qui concerne les génériques d'émissions. Mais certains interviews d'Edmond Liechti lui-même y sont également conservés. Les archives papier seront quant à elle consultées une fois les objets d'étude arrêtés pour mieux comprendre leur contexte de production.

Le commanditaire principal du Studio Liechti n'est pas directement la SSR, mais la SAP³⁴, qui commande les indicatifs pour les tv spot. Les archives administratives de cette société, aujourd'hui dissoute, sont en partie mêlées à celle de la SSR. L'autre partie de ces archives sont aux archives nationales de Berne.

La presse locale

Le Studio Liechti ayant occupé une place culturelle importante, avec des productions passant tous les jours à la télévision, la presse locale s'y est intéressée. La presse

³⁰ 9.1.2024

³¹ 21.2.2024, 13.5.2024 et 17.6.2024

³² Pierre Matteuzzi, *TV Passion*, collection privée de Jacques Lagrange.

³³ Consultable avec un identifiant : <https://rtsarchives.app.srgssr.ch/>

³⁴ Société Anonyme pour la Publicité à la télévision, active de 1965 à 1992.

vaudoise est numérisée en ligne³⁵. La presse genevoise est en train d'être numérisée pour fin 2024. Il sera donc facile d'accéder aux sources d'époque pour en retirer les discours de valorisation transparaissant dans les interviews.

III. Méthodologie : *De la chaîne opératoire au social*

Pour analyser le fonds d'archive du Studio Leichti, ma recherche prévoit une mobilisation des documents techniques et du mobilier³⁶ en deux temps : décrire de manière analytique les processus de travail à partir des objets, selon la méthode de la chaîne opératoire ; puis, dans un second temps, questionner ces processus de travail pour construire le concept *d'identité artisanale* au travers de diverses approches.

La *chaîne opératoire* est une technographie, une manière d'écrire/de décrire un processus technique. Cette méthode est utilisée en anthropologie, pour rapporter de manière condensée le fruit d'heures d'observations des pratiques³⁷. Mais elle est surtout largement mobilisée en archéologie préhistorique³⁸, où elle est devenue un outil incontournable pour proposer une reconstruction des processus techniques à partir des objets. Cette capacité à mobiliser l'ensemble des objets porteurs de traces, dans notre cas les documents techniques et le mobilier de travail artisanal, permet de représenter pour chaque période, série et si besoin chaque objet, les processus de production.

L'idée de chaîne opératoire découle de la vision de la technique d'André Leroi-Gourhan³⁹, décomposant le travail en « maillons », qui renvoient à l'opération fondamentale nécessitant autant l'humain que l'objet. Les maillons s'enchaînant les uns aux autres dans une « syntaxe », codification sociale autant que technique de la marche à suivre, pour parvenir de la matière première, à l'objet fini. Cette manière de conceptualiser le savoir-faire en « application » a été formalisée en grande partie depuis 1976 au sein de la revue *Techniques et culture*⁴⁰. Cette revue, éditée par la Maison des sciences de l'homme de Paris, recense autant des cas d'études que des questionnements théoriques plus larges, et ancre cette tradition dans un paysage

³⁵ <https://scriptorium.bcu-lausanne.ch/page/home> Consulté le 16.8.2024

³⁶ Par document technique, j'entends les dessins, plans de tournage et autres sources qui sont des objets employés directement à la création des films. Le mobilier quant à lui regroupe tous les objets, outils, matière première ou déchets, qui remplissent l'habitat. C'est un terme hérité de l'archéologie que je choisis d'utiliser ici, les objets étudiés étant considérés comme des vestiges porteur d'informations.

³⁷ De multiples exemples sont proposés dans Salvatore d'Onofrio et Frédéric Joulian, *Dire le savoir-faire : gestes, techniques et objets*, Paris, Ed. de l'Herne, 2006.

³⁸ L'étude de la technique est une porte d'entrée vers l'étude des périodes sans sources écrites qui s'est révélée fructueuse, pour une histoire de ce tournant vers le technologique des études préhistoriques, voir Nicole Pigeot dans : « Chaînes opératoires : contexte théorique et potentiel cognitif », dans *L'archéologie cognitive [en ligne]*, Paris : Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2011.

³⁹ « La technique est à la fois geste et outil, organisés en chaîne, par une véritable syntaxe, qui donnent aux séries opératoires à la fois leur fixité et leur souplesse » *Le Geste et la parole. I. Technique et langage*, Paris, Albin Michel, 1964, p.164.

⁴⁰ La revue est consultable en ligne : <https://journals.openedition.org/tc/> Consulté le 16.8.2024

francophone. La notion est par conséquent employée en français dans le texte dans de nombreuses publications anglo-saxonnes⁴¹.

Analyser les objets du fonds pour en tirer selon cette méthode une liste de référence des chaînes opératoires du Studio Liechti sera la première grande étape. La faisabilité en a déjà été éprouvée pour un épisode d'indicatif TV Spot de 1974⁴², dans ma communication au colloque *les studios d'animation en Europe : contextes, connexions et représentation* mentionné auparavant.

Cette liste de référence synthétisant les pratiques du Studio Liechti sera l'outil de travail qui me permettra de poser mon hypothèse d'*identité artisanale*. Pour la construire, plusieurs pistes méthodologiques sont envisagées. La notion d'*identité* développée par Pierre Bourdieu, permet entre autres de développer le lien entre les habitus propres à un groupe social, et les habitus de chaque membre de ce groupe social par homologie⁴³, me donnant la possibilité de créer un lien entre l'identité artisanale éprouvée par chaque membre du studio, et celle du studio à proprement parler. La notion de *dispositif*, comme développé par Maria Tortajada et François Albera⁴⁴ inclut à la fois le matériel, outil et appareillage, et le social, politique et institutions. Ce faisant, elle permet de penser les éléments de la chaîne opératoire au sein d'un réseau de relations.

Les notions d'identité et de dispositif seront approfondies dans les prochaines étapes du travail. Les méthodologies qu'elles impliquent pourront être complétées par l'approche de l'acteur-réseau⁴⁵, tout particulièrement celle de Madeleine Akrich, fondée sur la description des objets techniques comme réseaux de pièces matérielles, en relation avec les hommes et l'environnement.⁴⁶ Enfin, diverses approches développées à la suite de la chaîne opératoire peuvent également permettre de construire le social depuis cette description des processus techniques. Je pense notamment aux concepts de *communauté de pratiques* et de *constellation de pratiques* développées par Andrew Roddick et Ann Stahl⁴⁷ pour décrire les réseaux d'échange et de similarité des savoir-faire entre différents groupes.

⁴¹ Cela est particulièrement frappant quand il s'agit de manuels, visant à propager le bon usage, comme dans : The Chaîne opératoire, dans Colin Renfrew et Pau Bahn (éds.), *Archeology The key concept*, Londres, Routledge, 2005, pp. 18-22.

⁴² Baptiste Mesot, *Le studio Liechti 1964-1983 écrire une histoire d'animation à l'aide de fonds techniques*, publication à venir.

⁴³ Pierre Bourdieu, *Le Sens pratique*, Paris, 1980, pp. 87-109.

⁴⁴ Voir François Albera et Maria Tortajada, « Le dispositif n'existe pas ! », *Ciné-dispositifs : spectacles, cinéma, télévision, Littérature*, Lausanne, l'Âge d'Homme, 2011, pp. 13-38.

⁴⁵ Voir, Madeleine Akrich, Michel Callon, et Bruno Latour (éds.) *Sociologie de la traduction*. Paris: Presses des Mines, 2006.

⁴⁶ Madeleine Akrich, « Comment décrire les objets techniques ? », *Techniques et culture*, 1987, n 9, pp. 49-64.

⁴⁷ Andrew Roddick, Ann Stahl *Knowledge in Motion: Constellations of Learning Across Time and Place*, University of Arizona Press, 2016

Ces outils méthodologiques me permettront de construire les deux identités nécessaires à l'appréhension du studio d'animation : *l'identité artisanale* et *l'identité graphique*. Le mot identité est polysémique. La notion a été employée dans différents champs des sciences humaines avec des définitions différentes⁴⁸. Je précise donc mon usage de la notion, appelée à se complexifier au cours de mes recherches. Elle repose sur le principe de l'individualité, de la singularité. L'identité est un ensemble de critères distinctifs d'un objet. Je voudrais cependant mentionner ici deux points importants.

Un porteur d'identité peut être un groupe (le studio) ou une personne (chaque membre individuel du studio). Le rapport entre l'identité collective et individuelle sera dans notre recherche à construire⁴⁹. *L'identité artisanale* et *l'identité graphique* sont bien les deux des identités du groupe *studio d'animation*.

Une identité peut être interne. La manière dont le groupe ou l'individu se caractérise et se conçoit lui-même est une forme d'identité. Mais elle peut également être externe, et se construire sur le rapport à l'autre. Mon hypothèse ici est que *l'identité artisanale* est une forme d'identité interne au groupe. Elle ne s'expose pas, mais est commune au membre du studio. *L'identité graphique* du studio en revanche est externe, construite en relation avec les spectateurs.

Identité artisanale

De même qu'un groupe ethnique ou social peut se définir par un mode de production culturelle (sa poterie, son tissage, etc.), le studio d'animation possède un capital de savoir-faire et une manière normée de les mettre en œuvre le processus de création. Confronter les pratiques reconstruites aux discours de ses membres permet de mettre en lumière les non-dits, qui cachent en réalité des choix internalisés par un mélange de nécessité technique et de constructions propres à l'identité du groupe. À titre d'exemple, le choix de placer les trous de fixation des celluloïds en haut ou en bas de la feuille relève de ce type de marqueurs. Il découle d'un mélange de raisons techniques, liées à la vérification des mouvements dessinés⁵⁰ et d'internalisation d'une norme nécessaire à une chaîne opératoire où se succèdent plusieurs corps de métiers. Le choix n'offre que deux possibilités (en haut ou en bas), mais il est déjà un marqueur de cette identité propre au studio. La définition de l'identité se pose donc autant au moment d'un choix conscient, que dans le non-dit du discours autodescriptif ou promotionnel qui passera sous silence ce qui semble une évidence.

Identité graphique

Les « œuvres » attribuées à un studio sont le plus souvent évaluées à l'aune de leur esthétique, associée à une description souvent sommaire des processus de création.

⁴⁸ Pour une histoire de l'identité comme notion en science sociale, voir Robinson Baudry et Jean-Philippe Juchs, « Définir l'identité », *Hypothèses*, 2007, n 1 (10), p.155-167.

⁴⁹ Un exemple de relation entre collectif et individu analysée par la question de l'identité se trouve dans Maria Tortajada, « Du « National » appliqué au cinéma », 1895 Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2008, n 24, pp. 9-27.

⁵⁰ On nomme cela le flipbook, utiliser les trous pour tenir les dessins ensemble et les feuilleter rapidement.

C'est ainsi que l'on fonde couramment son identité graphique. Or, dans l'analyse que je proposerai pour le Studio Leichti, outre la complexification des processus de travail déjà mentionnée, je prendrai également en compte la *fonction utilitaire*, qu'il faudra articuler à la question du « style ».

C'est dire que *l'identité graphique* se comprendra à partir du réseau de relations dans lequel l'entité studio est prise. *L'identité artisanale* implique justement ces différents aspects.

L'identité artisanale étant constituée de savoir-faire, elle est liée à la circulation des travailleurs et des pratiques, aux échanges entre différents groupes. Cette circulation est en partie distincte de celle des codes esthétiques, par exemple, celle des dessins animés servant d'inspiration.

En ce qui concerne cette double circulation, je suis tributaire des recherches menées en anthropologies sur la question d'artisanat dont je reprendrai les questionnements⁵¹. Décrire précisément ces identités, c'est par conséquent pouvoir questionner la place du Studio Liechti dans des réseaux très vastes, autant celui des institutions suisses que celui des studios d'animations à travers le monde.

IV. Conclusion, prochaines étapes

Pour apporter une définition de la notion de *studio d'animation*, cette thèse construira la notion d'*identité artisanale* et précisera la notion d'*identité graphique* telle qu'elle est employée dans le sens commun. Je devrai approfondir leur signification et mettre à l'épreuve leur pertinence. Il me faudra préciser les méthodes soutenant mon analyse, autant en anthropologie qu'en sociologie et en épistémologie des dispositifs.

Cette recherche méthodologique s'accompagnera de la récolte de sources. Plusieurs entretiens sont encore à conduire, et les archives de la cinémathèque suisse ainsi que de la RTS seront explorées plus en profondeur. Les informations récoltées permettront d'établir la liste des différentes chaînes opératoires du Studio Liechti durant les vingt ans de son existence.

⁵¹ Voir à titre d'exemple Valentine Roux *et. all.*, « Persisting technological boundaries: Social interactions, cognitive correlations and polarization », *Journal of anthropological archaeology*, 2017, 48, pp. 320-335.

Bibliographie

Animation

BARRÈS Patrick, *Le cinéma d'animation. Un cinéma d'expérience plastique*, Paris, L'Harmattan, 2006.

BENAYOUN,

Robert, *Le Dessin animé après Walt Disney*, Paris, J.-J. Pauvert, 1961.

BUCHAN Suzanne, « Animation, in Theory », in Karen Beckman (ed.), *Animating Film Theory* Durham/Londres, Duke University Press, 2014, pp. 111-127.

CAVALIER Stephen, *The World History of Animation*, Londres, Aurum Press, 2011.

DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2011 [2007].

DOBSON Nichola [et al.], *The Animation Studies Reader*, New-York/Londres, Bloomsbury Academic, 2019.

DOVNIKOVIC Borivoj, *La Technique du dessin animé*, Paris, Dreamland, 2000.

LALOUX René, *Ces dessins qui bougent. 1892-1992 : cent ans de cinéma d'animation*, Paris, Dreamland, 1996.

MANOVICH Lev, *The language of new media*, Cambridge, Mass. :, The MIT Press, 2001.

NOESSER Cécile, *La résistible ascension du cinéma d'animation : socio-genèse d'un cinéma-bis en France (1950-2010)*, L'Harmattan, Paris, 2016.

Animation et cinéma suisse

COSANDEY Roland, *Langage et imaginaire dans le cinéma suisse d'animation*, Étagnières, Groupement suisse d'animation, 1988.

DUMONT Hervé, TORTAJADA Maria (dirs.), *Histoire du cinéma suisse : 1966-2000*, Lausanne/Hautervie, Cinémathèque suisse/G. Attinger, 2007.

EDERA Bruno, *Histoire du cinéma suisse d'animation*, Lausanne, Travelling, 1978.

HOFMANN Chloé, *Grain par grain, photogramme par photogramme: l'animation de sable à partir du cas de Nag et Gisèle Ansorge*, thèse de doctorat UNIL 2022, à paraître.

MURTAS Elodi, *L'hôpital psychiatrique fait son cinéma : Le "cas" Cery*, thèse de doctorat UNIL 2021, à paraître.

Studio d'animation

BASHARA Daniel, *Cartoon vision : UPA animation and postwar aesthetics*, Oakland, California, University of California Press, 2019.

DENIS Sébastien, *Les Shadoks : histoire, esthétique et pataphysique*, Bry-sur-Marne, INA, 2016.

DENISON Rayna, *Studio Ghibli : an industrial history*, Cham, Switzerland, Palgrave Macmillan, 2023.

PRUVOST-DELASPRE Marie, *Aux sources de l'animation japonaise. Le studio Tôei Dôga (1956-1972)*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2021.

Méthodologie sur la question technique et sociale

ALBERA François Albera et TORTAJADA Maria, « Le dispositif n'existe pas ! », *Ciné-dispositifs : spectacles, cinéma, télévision, Littérature*, Lausanne, l'Âge d'Homme, 2011, pp. 13-38.

AKRICH Madeleine, « Comment décrire les objets techniques ? », *Techniques et culture*, 1987, n 9, pp. 49-64.

AKRICH Madeleine, CALLON Michel, et LATOUR Bruno, (éds.) *Sociologie de la traduction*, Paris: Presses des Mines, 2006.

BALFET Hélène, *Observer l'action technique : des chaînes opératoires, pour quoi faire?*, Paris, Editions du Centre national de la recherche scientifique, 1991.

BAUDRY Robinson, JUCHS Jean-Philippe, « Définir l'identité », *Hypothèses*, 2007, n 1 (10), p.155-167.

BOURDIEU Pierre, *Le Sens pratique*, Paris, 1980.

D'ONOFRIO Salvatore et JOULIAN Frédéric, *Dire le savoir-faire : gestes, techniques et objets*, Paris, Ed. de l'Herne, 2006.

LEROI-GOURHAN André, *Le Geste et la parole. I. Technique et langage*, Paris, Albin Michel, 1964.

LEROI-GOURHAN André, *Le Geste et la parole. II. La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1965.

MARTINELLI Bruno, *L'interrogation du style : anthropologie, technique et esthétique*, Aix-en-Provence, Publ. de l'Université de Provence, 2005.

MAUSS Marcel, « Les Techniques du corps », *Journal de Psychologie* [en ligne], 1936. Communication présentée à la Société de Psychologie le 17 mai 1934.

PIGEOT Nicole, « Chaînes opératoires : contexte théorique et potentiel cognitif », dans *L'archéologie cognitive [en ligne]*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2011.

RENFREW Colin et BAHN Pau (éds.), *Archeology The key concept*, Londres, Routledge, 2005.

RODDICK Andrew, STAHL Ann, *Knowledge in Motion: Constellations of Learning Across Time and Place*, University of Arizona Press, 2016

ROUX Valentine, BRIL Blandine, CAULIEZ Jessie, GOUJON Anne-Lise, LARA Catherine, MANEN Claire, DE SAULIEU Geoffroy et ZANTANGO Etienne, « Persisting technological boundaries: Social interactions, cognitive correlations and polarization », *Journal of anthropological archaeology*, 2017, 48, pp. 320-335.

SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier-Montaigne, 1958.

TORTAJADA Maria, « Du « National » appliqué au cinéma », 1895 *Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, 2008, n 24, pp. 9-27.

Publicité

BO Florin, *Films that sell : moving pictures and advertising*, London, Palgrave Macmillan, 2016.

Télévision suisse

GRAY Roxane, *Naissance et professionnalisation du métier de réalisateur de télévision en Suisse Romande du début des années 1950 à l'an 2000*, Thèse de doctorat, à paraître.

MAUSLI Theo, STEIGMEIER Andreas et VALLOTTON François, *La radio et la télévision en Suisse : histoire de la Société suisse de radiodiffusion et télévision SSR 1958-1983*, Baden, Hier + Jetzt Verl. für Kultur und Geschichte, 2006.

ROSTAN Blaise, *La publicité, enjeu du financement mixte de l'audiovisuel en Suisse*, Genève, Éditions Slatkine, 2017.

VALLOTTON François, WEBER Anne-Katrin, *Pour une histoire élargie de la télévision*, infoclio.ch, 2021.

Production Studies

BRIAN R. Jacobson, *Studios Before the System: Architecture, Technology, and the Emergence of Cinematic Space*, New York, Columbia University Press, Film & Culture Series, 2015

BRIAN R. Jacobson, *In the studio : visual creation and its material environments*, Oakland, California, University of California Press, 2020.

MAYERS Vicki, BANKS Miranda, CALDWELL John (éds.), *Production studies: cultural studies of media industries*, New York, Routledge, 2009.