



Le vidéoclip, de la forme cinématographique brève au médium autonome

Antoine Gaudin

► To cite this version:

Antoine Gaudin. Le vidéoclip, de la forme cinématographique brève au médium autonome. Sylvie Périneau. Les formes brèves audiovisuelles, des interludes aux productions web, CNRS Editions, 2013, 978-2-271-07201-6. hal-01386319v3

HAL Id: hal-01386319

<https://hal.science/hal-01386319v3>

Submitted on 5 Mar 2018

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.

LE VIDÉOCLIP :

DE LA FORME BRÈVE CINÉMATOGRAPHIQUE AU MÉDIUM AUTONOME

Antoine Gaudin

Version très légèrement modifiée par rapport à l'original (corrections de pure forme)

Vieux d'une trentaine d'années seulement, sous la définition qu'on lui attribue aujourd'hui – une composition d'images qui se superpose à un morceau musical préexistant afin d'en assurer la promotion auprès du public des chaînes de télévision¹ (et, depuis quelques années, d'Internet) – le clip-vidéo² est sans doute une des formes brèves audiovisuelles les plus représentatives de notre contemporanéité. C'est l'une des plus omniprésentes en tous les cas : en plus du médium télévisuel où le clip occupe des « niches » spécifiques, il est abondamment diffusé sur Internet et dans de nombreux espaces publics. Bref, le clip tient une place non négligeable dans notre environnement d'images quotidien ; il constitue également un secteur singulier de création audiovisuelle, qui se fonde sur un rapport musique/image spécifique, où la plastique musicale, *venant en premier*, imprime à l'image ses principes de construction, ses qualités propres de rythme, de texture et de tonalité³. En ce sens, le vidéoclip constitue aujourd'hui un *laboratoire* où se tentent des configurations musico-visuelles passionnantes, un véritable art *pop* (c'est à dire séduisant, éphémère⁴, industriel) fonctionnant comme une structure expérimentale au cœur du

¹ Postérieur à la vidéo musicale et à certaines formes d'associations entre musique et images tentées dans le cinéma expérimental, la comédie musicale ou le dessin animé, le vidéoclip, au sens strict, apparaît au début des années 1980 avec les premières retransmissions de la chaîne MTV. Le « genre » a néanmoins pu recevoir une définition plus extensive que celle que l'on retient aujourd'hui, qui permet de remonter à une origine plus ancienne de l'association entre musique et images dans le champ cinématographique (BRENEZ, N., 2007).

² N.B. : il est possible de visionner très facilement, sur le site youtube.com, la totalité des œuvres citées dans cet article.

³ En comparaison des bandes musicales référencées que l'on trouve au cinéma (emploi de musiques préexistantes dans les films), dans le clip, le texte visuel, créé *a posteriori*, entre dans une relation de secondarité et de dépendance avec le texte musical, caractérisé, dans l'extrême majorité des cas, par son intangibilité : celui-ci est « donné », une fois pour toutes, dans sa version originale, il est intouchable, on ne peut *a priori* pas le retravailler, le couper, l'arranger, charge aux images de s'adapter à sa durée, sa structure, ses mouvements, sa couleur tonale, ses dynamiques, ses textures, etc. Si cet aspect crucial n'a pas forcément d'effet perceptif direct et avéré (nous pouvons ignorer, en regardant une œuvre audio-visuelle, si elle a été pensée en fonction de la musique ou si c'est la musique qui a été rajoutée aux images), il n'en demeure pas moins très important dans le cas du vidéoclip : notre savoir latent sur le médium conduit à recevoir les œuvres sous l'angle de la *subordination* de la bande-images à la bande-musique.

⁴ Ce caractère éphémère s'estompe un petit peu avec le développement des dernières technologies de communication, d'échange et d'archivage de fichiers informatiques. À l'ère du Web 2.0 en général et de YouTube en particulier, le clip est désormais une forme qui se constitue une « mémoire » virtuelle (il est possible de retrouver en quelques clics des dizaines de milliers de vidéoclips tournés dans les trente dernières années), en partie indépendante des *desiderata* des chaînes spécialisées et de la pression de l'actualité des dernières nouveautés.

système industriel de production des œuvres culturelles. C'est en tenant compte de ce statut spécifique que je propose d'examiner le clip, sur le plan historique et esthétique, à partir de trois questions relatives à sa brièveté :

- La notion de « forme brève » supposant souvent un « modèle long » à l'aune duquel on juge cette brièveté (POPPELARD, M.-D., 2008), de quoi le clip serait-il une forme abrégée ?
- À partir de quel degré d'émancipation par rapport à ce modèle « long », la forme brève peut-elle être reconnue comme une forme « autonome » ?
- Quelles sont les conséquences « positives » de la brièveté sur la poétique du vidéoclip ?

En ce qui concerne la première question sur la forme longue de référence, la réponse ne saurait être unique. Il faudrait commencer par préciser que la durée d'un vidéoclip est, dans la plupart des cas, la même que celle du morceau musical dont il est chargé d'assurer la promotion. On pourrait certes en déduire que la longueur du clip est simplement contrainte par son dispositif de production et sa fonction de communication, et ne pas s'interroger au-delà de ce constat ; ou alors, si l'on introduit la question de la brièveté, et si l'on considère le clip comme la forme *réduite* de quelque chose, on pourrait proposer qu'il constitue aussi bien une courte *émission de télévision*, ou un court *spectacle musical*. Mais lorsqu'on examine l'histoire de ses premiers développements en tant que forme institutionnalisée (selon la définition *intensive* donnée en début d'article), au début des années 1980, tout indique que, pour les acteurs les plus influents du secteur, une *forme longue en particulier* a fait office de référence à l'aune de laquelle on ressentait – de façon souvent négative – la brièveté du vidéoclip. Cette forme longue de référence, c'était le *cinéma de fiction*. Souvent considéré comme un rejeton « impur » du cinéma, le clip en était alors perçu comme une forme dérivée.

Il est vrai que, dès qu'il a eu l'ambition de proposer autre chose qu'une représentation filmée de l'artiste musical en train de « performer »⁵, le clip a lorgné vers le cinéma de fiction et l'a constitué comme un modèle à imiter, en cherchant à *condenser* en quelques minutes son « langage » et ses codes de mise en scène. C'est ainsi que se signale, dans les premières

⁵ Aux tout débuts de la chaîne MTV, les maisons de disque lui offraient souvent des bouts de concert montés ou des images de l'artiste ou du groupe en playback live, plutôt que de véritables créations *ad hoc*.

années, l'ambition artistique au sein du secteur : même s'ils ne sont pas toujours ceux qui rencontrent le plus grand succès, les clips les plus estimés sont ceux qui s'apparentent à des courts-métrages narratifs, comme le fameux *Thriller* réalisé par John Landis pour Michael Jackson (1982). Comme par effet de réduction de la « grande » à la « petite » forme, le sur-découpage, les faux raccords, les ellipses, etc., se sont ainsi affirmés comme les figures imposées d'une narration concentrée à l'extrême (LALANNE, 2000).

De manière significative, les réalisations les plus prestigieuses sont également les plus *longues* : dans cette démarche d'imitation à l'égard du cinéma, en effet, la brièveté est vécue comme une tare, une contrainte à dépasser – ne serait-ce que pour pouvoir déployer une structure narrative digne de ce nom. Le début des années 1980 est ainsi l'époque des *Talkies*, « superproductions » du clip qui peuvent durer en moyenne entre dix et quinze minutes (une demi-heure pour les plus longs) et qui présentent quelques caractéristiques notables :

- D'abord, les *Talkies* excèdent de loin la durée du morceau musical d'origine, et n'hésitent pas à remettre en question son intégrité. Le morceau n'est plus une donnée intangible à laquelle doit s'adapter la bande-image, il est au contraire soumis à toutes sortes de manipulations et de déstructurations (la « danse des zombies » de *Thriller* est, par exemple, effectuée au son de l'extension et de la mise en boucle du *break* rythmique du morceau original), et fait l'objet d'arrêts ou de reprises commandés par le contexte narratif.
- Ensuite, les *Talkies* reconstituent la tripartition sonore (CHION, M., 1985), comme dans les films, en incorporant à leur bande-son des bruits diégétiques et des voix dialoguées. *Thriller* repose ainsi sur un principe d'alternance entre scènes musicales et scènes dialoguées, les premières incorporant en outre toutes sortes de bruitages extérieurs au morceau musical : bruit des pas des personnages, de la terre meuble soulevée par la sortie des zombies, etc. Ainsi convoqué de façon ponctuelle, le morceau musical perd relativement de l'importance.
- Par ailleurs, les *Talkies* développent des constructions narratives relativement classiques, sur le modèle aristotélicien : personnages construits et évolutifs, mise en situation initiale, crise déclencheuse de l'action, péripéties, résolution finale, le tout n'ayant parfois qu'un lointain rapport avec le thème de la chanson.

- Et enfin, ils « singent » le modèle cinématographique jusque dans ses procédés institués : dans le cas de *Thriller*, on notera le tournage en pellicule 35mm, et la présence de génériques de début et de fin.

Bref, les *Talkies* cherchent explicitement leur légitimité artistique dans le lien référentiel à la « grande forme » cinématographique, et ne font en cela que souligner par l'excès une démarche propre à la majorité des vidéoclips qui entendent proposer autre chose que la performance filmée de la star (même si, le plus souvent, cette performance demeure dans le produit fini, intégrée à la narration). Le paradoxe, seulement apparent, réside donc dans le fait que ce sont les réalisations les plus *longues* du secteur qui ont, un temps durant, été les fers de lance de l'assimilation du clip à un « film » de format court. Mais en réalité, les références au cinéma vont bien au-delà des *Talkies* : dans l'ensemble de la production clipée, les stratégies de reprise, voire de citation explicite d'œuvres du patrimoine cinématographique, sont extrêmement fréquentes.

À l'origine, le vidéoclip apparaît donc comme une forme brève « complexée » par sa brièveté, si l'on peut dire. Mais cette tendance à la condensation du long métrage cinématographique ne va dominer le secteur que pendant les premières années de MTV. Par la suite, si elle ne disparaît pas totalement, la forme du « petit film narratif » perd de son hégémonie : assez vite, elle cesse de constituer l'alternative principale à la simple performance filmée de l'artiste musical.

À partir de la fin des années 1980 et pendant toute la décennie 1990, les réalisateurs de clip s'affranchissent de plus en plus, à la fois du modèle « performanciel » et du modèle « narratif », pour développer un troisième modèle : le modèle « conceptuel ». J'entends par là une poétique du clip fondée, non plus sur le rapport fétichiste à l'artiste musical (modèle performanciel) ou sur un récit condensé (modèle narratif), mais sur l'exploitation intensive d'une « idée esthétique » singulière. Si les frontières entre ces trois modèles sont loin d'être étanches, et qu'un clip peut très bien participer de deux modèles à la fois (voire de trois), il reste que ce sont ici surtout les clips à dominante conceptuelle qui m'intéressent. Ces derniers constituent en effet un support manifeste pour la conquête, par le clip, des formes de sa spécificité expressive. Nous verrons notamment que, contrairement au modèle narratif, le modèle conceptuel s'accommode quant à lui fort bien de

la brièveté ; bien davantage, il *l'exploite* et la *revendique* comme une libération vis-à-vis du « carcan » de la référence au long-métrage cinématographique.

C'est en effet en puisant leur inspiration ailleurs que dans le cinéma de fiction, et notamment dans l'explosion polysémique de l'art contemporain, que les réalisateurs de clip libèrent leur médium de son « Sur-moi cinématographique » (LALANNE, 2000), en liquidant les logiques explicatives du récit au profit de dispositifs audiovisuels originaux : comme dans l'art conceptuel, une situation, un principe formel, une idée-noyau suffisent. Ainsi, dans certaines occurrences, le clip en arrive à se concevoir comme relevant davantage du domaine des « arts plastiques », au même titre que les installations ou l'art vidéo.

C'est notamment le cas de *You Are My High* (2000), vidéo réalisée par Fabien Dufils pour le groupe Demon, qui sera exposée un temps au Museum of Modern Art de New York. Il s'agit de l'exemple-type du clip conceptuel, basé sur une idée-noyau. Un motif : le baiser. Une forme : le plan-séquence rapproché (avec l'écran rectangulaire dans le sens de la hauteur : ce *n'est pas* un baiser de cinéma). Un thème : l'amour moderne, son indétermination. Son indétermination sexuelle, due au cadre et à l'apparence androgyne des acteurs, mais également son indétermination dramatique : en l'absence de tout décor et de toute indication diégétique, la seule « histoire » que ces visages racontent, c'est celle que chaque spectateur voudra bien projeter sur eux.



Cette logique de création plastique se retrouve dans *Bombs* (2005), vidéo réalisée par Howard Greenhalgh pour le groupe Faithless. Contemporain de la guerre en Irak, le clip associe des représentations idéelles et publicitaires de *l'américan way of life*, à des scènes de conflit armé. Il suggère ainsi que les secondes sont les conditions d'existence des premières, et que la préservation du mode de vie des États-Unis repose sur la violence déployée dans des régions lointaines du globe ; l'enjeu ici est justement de *rapprocher* ces deux « univers ». Au-delà du « message », donc, la *confrontation* des deux registres de représentation à l'intérieur de la même image produit de saisissantes « visions », reposant sur la communication instaurée entre des motifs *a priori* antagonistes (jeux d'enfant et tirs de roquettes, famille en vacances et explosion nucléaire, etc.).



Enfin, dans certains cas, c'est une pure logique de « dispositif » qui est visée, comme dans le clip de *Dirge* (1998), réalisé par Richard Fenwick pour le groupe Death In Vegas. Sur un morceau composé par la répétition d'un thème minimaliste, la vidéo se veut un véritable *mémorial* audiovisuel, qui égrène imperturbablement, sur fond noir et avec une épure radicale, le nom, la photo et les circonstances de la mort de chacune des 76 victimes ayant succombé à une arme à feu aux États-Unis un certain mardi 2 mai...

Ces tendances plastiques conduisent certains réalisateurs à assumer – voire à revendiquer

– la brièveté de leur moyen d'expression. Ils privilégient ainsi des solutions d'images et de représentation qui font du clip, de plus en plus, un médium audiovisuel *autonome*, non pas au sens d'une nouveauté radicale complètement dégagée de toute influence (le clip a toujours été un art très référentiel), mais bien au sens où, dans de telles démarches plastiques, émancipées du modèle cinématographique, la brièveté du format n'est plus considérée comme un « handicap » à corriger. Au contraire, cette brièveté devient une donnée singulière, à exploiter, notamment parce qu'elle permet le recours à des expérimentations radicales, inenvisageables sur la durée totale de l'œuvre dans un cadre plus long.

Apparaissent ainsi, par exemple, des expérimentations sur *les vitesses de l'image* comme dans la vidéo de *False Flags* (2006) réalisée par Paul Gore pour Massive Attack, qui utilise un ralenti extrême pour déployer un geste unique (un lancer de cocktail Molotov) sur une longueur de cinq minutes. Le ralenti n'est plus ici le cliché visuel du cinéma d'action ou des matchs de football. Au contraire, il s'affirme comme une véritable « loupe temporelle⁶ », l'équivalent dans le temps de ce que le gros plan est dans l'espace. Il renouvelle le regard sur le mouvement, en accentue la gravité : c'est peut-être le moment précis où une existence bascule. Le ralenti transforme également la matière des choses représentées : soumis à un ralenti extrême, le feu apparaît comme nous ne l'avons jamais vu auparavant, animé d'une sorte de « viscosité »⁷.

⁶ Je renvoie ici à une expression proposée en son temps par Vsevolod Poudovkine pour décrire le ralenti : « *Je compris que l'homme qui regarde attentivement, qui observe et absorbe en lui ce qu'il voit, commence par modifier dans sa perception les rapports réels du temps et de l'espace : il rapproche l'éloigné et ralentit le rapide. En scrutant attentivement un objet éloigné, j'en arrive à le voir mieux que tel objet rapproché. C'est ainsi que le cinéma connut le gros plan qui élimine le superflu et concentre l'attention sur le nécessaire. On peut en user de même avec le temps. En me concentrant sur les détails d'un phénomène réel, j'en ralentis relativement la vitesse dans ma perception. [...] "La minute qui dure des heures" est une expression courante. En tournant une scène, le cinéaste varie la position de la caméra, la rapproche ou l'éloigne de l'acteur, selon qu'il désire concentrer l'attention du spectateur sur l'action générale ou sur un visage particulier. Ainsi, il organise la construction spatiale de la scène. Pourquoi ne pas en faire autant avec le temps ? Pourquoi ne pas ressortir un détail quelconque du mouvement en le ralentissant à l'écran, en lui donnant ainsi un relief particulier et une netteté encore jamais vue ?* ». Extrait d'un article paru dans la revue « Cinéma prolétaire », cité et traduit par SCHNITZER (L. et J., 1966).

⁷ Cette fonction plastique du ralenti a souvent été soulignée. Arnheim (1989 : 118) : « *Avec ce procédé [du ralenti], de nouveaux mouvements peuvent aussi être créés* ». Epstein (1974 : 180) : « *Plus ralentie encore, toute substance vive retourne à sa viscosité fondamentale, laisse monter à sa surface sa nature colloïdale foncière* ». Païni (2000 : 18) : « *Entre solidification et liquéfaction, la viscosité décrit ce à quoi le ralenti contraint le cinéma : tirer le temps vers l'illusion d'une matière, une matière plastique* ». Le réel et les objets qui le composent paraissent donc eux-mêmes modelés par les variations de l'enregistrement du temps.



La brièveté permet aussi d'exploiter sur la longueur de l'œuvre un *accéléré* extrême, comme celui utilisé par Jonas Akerlund pour le clip de *Ray Of Light* (1997) de Madonna : cette vidéo livre un panorama de la vie quotidienne dans une ville occidentale, en faisant passer une journée entière en l'espace de cinq minutes, dans une saisissante condensation critique de l'existence (un raccord associe par exemple les travailleurs diurnes au mouvement permanent et improductif du hamster dans sa roue).

Sont également permises des expérimentations radicales sur *l'échelle de plans*, comme dans la vidéo d'*Into The Void* (2000) réalisée par Walter Stern pour le groupe Nine Inch Nails. Dans ce clip, l'usage du très gros plan détourne la contrainte de représentation du chanteur pour explorer, comme au microscope, les moindres parcelles de son épiderme. Cette exploration anatomique pousse le rapport fétichiste à la star à un point tel que celle-ci se trouve déboulonnée de son statut d'icône, et qu'elle réintègre au contraire les rangs d'une humanité définie par les plus triviaux des déterminismes physiques. Au niveau sonore, *Into The Void* utilise des sons bruts et industriels (frottement de cymbale, son instrumental saturé et bourdonnant), qui figurent le frottement de la chair et de ses excroissances capillaires. Organisés en une rythmique martiale, ces sons permettent à l'écoute de découvrir des richesses organiques dans un matériau intensif, et de vibrer au gré des variations timbrales et rythmiques de sons qui ont une proximité et une présence déstabilisantes. Montés de manière synchrone sur ce matériau sonore qui exacerbe chaque *cut*, les très gros plans de Stern semblent littéralement déborder de l'écran, pour faire jaillir

la matière du corps représenté en direction de l'audio-spectateur.

En relation étroite avec le morceau musical, sont également proposés des principes de correspondance entre musique et image qui s'apparentent à de véritables expériences-limites : on trouve notamment des expériences systématiques et extrêmement précises de *synchronisation et de synchrèse*⁸, comme dans *Auto* (1997), un clip du duo de vidéastes/musiciens Hexstatic, dans lequel chaque événement musical trouve sa source simultanée à l'écran, et devient dans le même temps un bruit vernaculaire, de moteur, de portière ou de tôle froissée. Ce cas-limite passionnant propose ainsi de sentir, à travers le corps audiovisuel de l'œuvre, ce qui constitue l'essence de la civilisation automobile : le bruit, l'accident, et, surtout, cette espèce de chaos ludique, résultant de la rencontre entre le désir orchestré pour les marchandises et la nocivité effective de ces dernières.

On trouve encore de surprenants *dispositifs audio-graphiques*, comme dans la vidéo de *La Tour de Pise* (1995) réalisée par Michel Gondry pour Jean-François Coen, qui fait de la ville moderne le réceptacle sensible d'une romance, en ne montrant que des enseignes dont les mots doublent parfaitement le texte de la chanson, associant ainsi le signe et le phonème au prix de solutions parfois assez « rusées » (l'expression « très net » sera par exemple « doublée » par l'enseigne d'un spectacle de Charles Trenet).

Bien entendu, ces expériences d'image et de son ont pu connaître des occurrences dans le cinéma expérimental ou dans l'art vidéo, mais il faut remarquer que ces secteurs ne touchent pas exactement la même audience que celle du clip. Le fait majeur de ce dernier réside peut-être là : moins dans l'invention absolue que dans l'exportation de certains principes esthétiques radicaux en direction du grand public défini par l'industrie culturelle, et dans un format qui favorise une large réception. Le clip propose, au sein même du robinet à images quotidien, des formes qui seraient inenvisageables, sinon très épisodiquement, dans les formes longues traditionnelles du cinéma ou de la télévision. C'est cela qui fait dire à Michel Chion (1990 : 141) que la télévision n'est sans doute jamais aussi créative que lorsqu'elle diffuse des clips. Bref, *ce que permet la forme brève*,

⁸ La *synchrèse* (terme proposé par Michel Chion) désigne le phénomène de concomitance d'un événement sonore ponctuel et d'un événement visuel ponctuel, dès l'instant où ceux-ci se produisent simultanément. L'événement sonore est alors perçu comme le « bruit » de l'événement visuel (CHION, M., 1995).

c'est que la forme, justement, soit reine.

La brièveté appelle également une logique de la prouesse technico-visuelle : à l'autre extrême des clips sur-découpés, on assiste par exemple, à partir des années 90, à la généralisation des clips tournés en un unique *plan-séquence*. Ce phénomène accompagne le développement des trucages numériques, lesquels se combinent particulièrement bien avec l'usage du plan-séquence : dans cette logique opposée à la syntaxe du découpage cinématographique classique, c'est le plan unique qui devient le réceptacle d'un monde protéiforme et changeant (LALANNE, 2000). C'est le cas, notamment, des vidéos tournées par Thomas Hilland pour le groupe Royksopp en 2002. Le clip de *Eple*, tout d'abord, qui emboîte les unes dans les autres les représentations, figées par l'imagerie publicitaire, des vacances de la classe moyenne occidentale telle qu'elle fut fantasmée durant les Trente Glorieuses ; l'effet produit est de souligner l'irréalité un peu inquiétante de ce qu'on a pu appeler, à la suite de Joffre Dumazedier (1962), la « civilisation des loisirs ».

Ensuite, le clip de *Sparks* montre une caméra omnisciente et bienveillante (le regard de Dieu ?) qui traverse les murs d'un immeuble pour filmer chacun des habitants dans son sommeil. L'exploration d'un appartement est ainsi, à chaque fois, l'occasion de révéler, discrètement (par certains aspects caractéristiques du décor), quelque chose de l'histoire personnelle de son occupant ; et la forme fluide du plan-séquence, permise par la numérisation, relie entre elles ces « solitudes » dans une sorte de « communauté » virtuelle du sommeil.

Quant à *la surface de l'écran*, loin d'être dissimulée ou niée au profit de la croyance du spectateur, de sa projection dans le monde filmé (comme c'est le cas dans le cinéma courant), elle s'affirme de plus en plus comme un lieu d'intervention plastique, objet de griffures, de sautes, de flous, de surexpositions volontaires, etc. C'est le cas de la vidéo de *Second Bad Vilbel* (1995) réalisée par Chris Cunningham pour Autechre, dans laquelle la surface de l'image est systématiquement mise en valeur par toute une série de manipulations, au détriment des figures, à peine identifiables : le véritable objet de la représentation, c'est bien l'écran lui-même. Ces interventions plastiques sont effectuées de manière parfaitement synchrone avec les phénomènes sonores contenus dans le morceau musical (musique électronique, avec une forte influence

bruitiste) : derrière le rythme mécanique et les sons évoquant la torsion du métal, des nappes de basse « sales » et grésillantes viennent périodiquement « bruite » les manipulations de la matière-image, rendant l'audio-spectateur d'autant plus sensible à la présence de l'écran entre lui et les figures qu'il tente (par réflexe acquis dans les modes audiovisuels directement narratifs/représentatifs) de mieux distinguer.

Cette démarche peut être poussée jusqu'à l'*abstraction* pure et simple, comme dans le clip de *Cryptorchid* (1996) réalisé par E. Elias Mehrige pour Marilyn Manson : le travail plastique sur les images en pellicule révèle la matière de cette dernière au détriment des figures, et produit des superpositions de formes en mouvements qui, ne représentant plus rien de concret, s'affirment comme les supports d'une pure qualité organique de *vibration*, celle des volumes de noir et de blanc en mouvement, dont l'indéfinition laisse par moments deviner les motifs originaux (insectes, paysages, silhouettes de créatures de films fantastiques, etc.).



Ces procédés participent d'une esthétique de l'imperfection, de la déconstruction, de l'inachevé qui prend radicalement à rebours la valorisation du polissage, du « bel ouvrage » et de la clôture du récit qui dominant dans le cinéma narratif. En découle un renouvellement de la représentation de l'artiste musical – pensée non plus comme un « habillage » ornemental (plus ou moins *arty*, ou *sexy*) mais bien comme un lieu d'invention formelle – voire la mise à l'écart pure et simple de l'interprète, justement.

Ces diverses tendances sont soutenues par l'apparition de nouveaux styles musicaux qui permettent de contourner la contrainte de figuration de la star, et stimulent de fait la créativité des réalisateurs. C'est notamment l'émergence de la musique électronique, avec sa culture de l'anonymat, ses expériences de rythme et de texture⁹ susceptibles de trouver une correspondance dans la bande-image, son absence fréquente de paroles au sens explicite qui permet de jeter des ponts vers l'abstraction et les avant-gardes plastiques. Exemple historiquement le plus important, le clip de *Rock It* (1983) réalisé par le duo de vidéastes et musiciens Godley & Creme pour Herbie Hancock présente l'univers domestique moderne comme un monde de mannequins et de robots qui nous représentent, englués jour après jour dans la répétition névrotique de gestes convulsifs, étroitement synchronisés sur le *beat* du morceau musical.

C'est au contact de l'électro que le clip développe son esthétique propre : celle d'une pure partition rythmique et plastique. On sait que, de manière générale, les musiques populaires ne sont pas des musiques écrites ; or, les caractéristiques formelles de la musique électronique (absence de paroles, d'interprète, textures et rythmes propres) encouragent à construire la bande-image comme une véritable « partition » en acte de la musique : ainsi, dans *Star Guitar* (2002), vidéo de Gondry pour les Chemical Brothers, c'est le paysage défilant par la fenêtre du train qui devient – par la synchronisation précise entre le passage à l'écran de chaque structure visuelle et l'intervention des différentes lignes instrumentales du morceau – la partition rythmique de la musique. Ces principes sont exportés en direction de vidéos tournées pour des genres plus traditionnels (le rock, la pop, etc.), sous l'influence notable de la première véritable « politique des auteurs » du clip.

Cette dernière distingue une génération de jeunes créateurs (Gondry et Jonze en tête) qui, contrairement aux réalisateurs les plus estimés des années 80, n'ont pas conquis leur notoriété et leurs galons artistiques dans des domaines annexes (cinéma, photographie, stylisme, art vidéo),

⁹ Ces musiques imposent en effet de nouvelles sonorités, de nouveaux timbres, de nouvelles manières de marquer le rythme ou, pour parler déjà en termes de matière, de nouvelles « textures », de nouvelles sensibilités liées à l'événement de la perception du son. Les morceaux de musique électronique ont souvent la particularité de convoquer un spectre très étendu de fréquences, d'importantes variations de tessitures (des infra-basses aux ultra-sons), ainsi qu'une certaine hétérogénéité des types de phrasés, qui leur permettent d'explorer une grande variété d'effets dénotants. En vertu de ses caractéristiques propres, la musique électronique appelle, dans la sphère du vidéoclip, à un certain type de représentation visuelle. Pour davantage de détails, je me permets de renvoyer à un précédent article (GAUDIN, A., 2009).

mais bien à l'intérieur du vidéoclip lui-même¹⁰. Cette politique des auteurs¹¹ signale un progrès important dans la reconnaissance du secteur comme domaine autonome de l'art. La forme brève et changeante du clip n'est plus perçue comme contradictoire avec la figure de l'auteur, entendue comme permanence des thèmes et de vision du monde. Les premiers, ces réalisateurs obtiennent de façon massive et régulière le contrôle total de leurs œuvres, du projet initial jusqu'au *final cut*.

Le modèle du clip comme « petit film de fiction » a vécu. Que reste-t-il, en effet, du clip en tant que forme cinématographique brève, dès lors que ce dernier a conquis son autonomie expressive, sa poétique propre, notamment en s'affranchissant du principe narratif au profit d'expériences audiovisuelles originales, ou encore en tirant un parti immédiat des technologies informatisées, souvent au sein d'œuvres à plan unique, quasi-impossibles à envisager – à la fois esthétiquement, techniquement et industriellement – dans un format plus long ? Dès lors, ce n'est plus le clip qui s'inspirera du cinéma, mais au contraire, le plus souvent, le cinéma qui empruntera au clip, étendant alors parfois à l'ensemble du métrage, le plus souvent à certaines séquences particulières, des expériences formelles ayant fait leur preuve dans un format plus court.

Si le vidéoclip peut être analysé comme une forme autonome, s'il n'est plus seulement considéré comme la version brève d'une forme qui pourrait être longue, alors sa brièveté ne vient plus souligner une opération de « réduction » par rapport à un modèle plus long : elle devient au contraire constitutive de son esthétique propre, de sa plasticité particulière. Ce constat nous

¹⁰ Voir la série des DVD *Work Of Director*, qui rassemblent les créations clipées de six réalisateurs (Chris Cunningham, Spike Jonze, Michel Gondry, Mark Romanek, Stéphane Sednaoui, Anton Corbijn). « *Les réalisateurs concernés n'étaient plus des inconnus, et la réputation de singularité de leurs créations déjà attestée au-delà des frontières de l'industrie musicale ; mais la mise à disposition de leurs productions en dehors de leur cadre de réception habituel indiquait clairement une volonté de reconnaissance supplémentaire. Il s'agissait bien de prouver, par le dévoilement d'une œuvre, que ses responsables pouvaient être considérés comme des auteurs à part entière.* » (THOREL, 2007 : 17).

¹¹ Comme l'écrit Benjamin Thorel, le recours aux notions d'œuvre et d'auteur pourrait prêter à sourire si « *la relative invisibilité des réalisateurs de clips n'était pas révélatrice du fonctionnement et des modes de production du divertissement de masse* ». Cet anonymat forcé a longtemps été symptomatique du système de marketing dont le clip participe – l'artiste serait seulement celui qui se voit, le musicien, la star – comme de l'état d'esprit d'analystes qui méconnaissent, parfois volontairement, son rôle. Thorel signale ainsi : « *De manière assez inédite, le regard que portent sur le clip la plupart des critiques et des chercheurs (...) s'accorde avec les a priori de l'industrie.* » Ainsi, Andrew Goodwin estimait qu'indiquer le nom du réalisateur serait « *source de confusion pour le lecteur et impliquerait un type d'auteurisme qu' [il] préfère rejeter.* Dans un esprit de clarification, donc, les clips seront en général identifiés par les musiciens dont ils font la publicité – *d'une manière assez similaire, nous aurions parlé de « la nouvelle pub Levi's ».* Sur ces points, l'évolution récente en direction d'une plus grande reconnaissance de la singularité du travail de certains réalisateurs constitue donc une évolution. Cf. Andrew Goodwin, « *Author's Note* », in *Dancing In The Distraction Factory : Music Television And Popular Culture*, Minneapolis, University Of Minnesota Press, 1992, p. 13. Cité par THOREL (2007 : 17).

conduit à notre troisième et dernière question : existe-t-il certains sujets, certains thèmes, certaines expériences sensibles et intellectuelles, certains affects, que seul le clip pourrait représenter, communiquer, figurer sous cette forme dans le monde d'images contemporain ? Aurait-il en quelque sorte, en fonction de sa brièveté, l'exclusivité de certaines expériences esthétiques, au moins dans les grands canaux de distribution ?

Je pense que oui, et je voudrais conclure cette réflexion en proposant d'analyser deux exemples qui illustrent, selon moi, l'originalité profonde du vidéoclip, au niveau de la figuration du corps humain et des affects et des significations qui lui sont rattachés. La figuration du corps constitue bien sûr un enjeu important dans tous les modes de représentation, et les émissions de télévision comme le cinéma de fiction n'y font pas exception. Dans le domaine audiovisuel, le corps constitue donc un objet de choix pour montrer en quoi le traitement musico-visuel du clip, ses expérimentations d'images étendues sur quelques minutes, peuvent donner accès à des dimensions sensibles qui sont inaccessibles, ou en tout cas ignorées, par les formes longues traditionnelles.

Cela va notamment me permettre de préciser un point important sur l'esthétique du vidéoclip, et qui concerne la relation de l'image à la musique. Dans le vidéoclip, l'image vient après la musique, elle en est dépendante d'une certaine façon ; mais surtout les images sont à recevoir en termes musicaux, elles ont une tonalité, des qualités de timbre, de rythme, de vibration. Ce que le vidéoclip met en lumière, c'est l'expressivité musicale de la bande-image. C'est cette expressivité qui permet notamment, pour en revenir au thème choisi, d'explorer certains états du corps, en lien avec le psychisme et la sexualité, inaccessibles à d'autres formes traditionnellement fondées, quant à elles, sur le primat du visuel sur l'auditif.

La vidéo de *Human* (2008), réalisée par Martin De Thurah pour le groupe Carpark North, prend pour sujet les bouleversements somatiques de l'adolescence. Le morceau de rock initial possède une structure rythmique assez nerveuse et syncopée, et c'est cet aspect que le réalisateur a retenu pour modeler, pour sculpter sa bande-image. Il utilise notamment la caméra tremblée et les variations de vitesse de l'image (et tous les trucages « naturels » qu'elles permettent), afin de figurer, par cet alliage musico-visuel très organique en lui-même, la secousse

énergétique, le trauma somatique de l'arrivée de la puberté. Il s'agit donc de transposer un champ d'expériences dans le corps même de l'œuvre, dans sa substance musico-visuelle, dans sa matière expressive. Le clip est alors conçu, avant tout, comme un unique et puissant mouvement sensible. Étendus à la totalité d'une forme brève, ces principes font surgir une dimension de la question adolescente – une sorte d'auto-érotisme organique, à la fois euphorique et inquiet, lié au corps lui-même – quasiment jamais prise en charge par les médias traditionnels.

En ce sens, l'énonciation brève du clip sert de socle à une esthétique pragmatique qui recèle une certaine dimension critique, en ce qu'elle permet de penser et de sentir des phénomènes existentiels laissés à la marge par les formes longues de la télévision ou du cinéma institutionnel. Sa brièveté peut ainsi constituer le clip comme un générateur de formes libres, provocantes et contestatrices au regard de la norme télévisuelle. Cette contestation peut même en arriver à se retourner contre le système global qui produit les clips eux-mêmes, en un geste autocritique parfois assez radical.

Réalisé par la vidéaste et plasticienne Corinne Stübi, *Rocker* (2003) est un clip sur le corps féminin, ou plutôt sur ses archétypes contemporains, tels qu'ils investissent l'ensemble des productions audiovisuelles (le cinéma, la télévision, la publicité, et... le clip lui-même). La réalisatrice a tiré parti de la brièveté du format, en exploitant de façon systématique toutes les possibilités de synchronisation et de synchrèse entre la musique et les images : elle a composé ces dernières dans un rapport d'asservissement total à un morceau électronique aux sons stridents et au rythme mécanique. Cette parfaite concordance entre la musique et l'image concerne à la fois les coupes (synchronisation des *cuts* visuels sur le *beat* musical) et le mouvement des corps (chorégraphie mécanique des modèles féminins), mais également la matière-image elle-même (quand un *scratch* se fait entendre dans le morceau, on voit à l'image une brève réversion – l'image défile en marche arrière – avant le retour au défilement normal). Ainsi « embaumés » rythmiquement dans l'accomplissement méthodique de gestes quotidiens (s'habiller, se coiffer, marcher, verser du café), et volontairement esthétisés à outrance, ces corps de femmes « idéaux » ressemblent à de parfaits robots.

On voit, là encore, ce qu'apporte la plastique musico-visuelle à ce regard féministe et critique des industries culturelles : l'amplification terrible, par la mobilisation extrême de *tous* les

moyens (visuels et sonores) de la composition, de l'idée sensible de mécanisation. La sollicitation de nos intérocepteurs impliqués dans la sensation projective de la danse, telle qu'elle opère ici (comme dans la majorité des clips qui synchronisent des mouvements de corps sur de la musique, cf. VERNALIS, 2004), introduit ici une dimension réflexive : l'industrie du clip elle-même, si l'on considère l'ensemble de sa production, n'est-elle pas un des principaux exportateurs de cet « idéal » féminin désincarné ? Le cliché-situation consistant à exhiber et instrumentaliser le corps féminin désirable n'est-il pas justifié, dans les discours, au nom du tout-puissant agrément, dans ce qui se voudrait une sorte d'innocence festive et dénuée d'implications ? En mobilisant le mouvement de la danse au profit d'une dénonciation aussi oppressante de la condition des femmes, Stübi ne fait donc pas seulement œuvre féministe : elle introduit un questionnement sur le médium lui-même. Cette dimension réflexive s'impose au moment de l'épisode dans la limousine : reproduction d'un cliché-situation récurrent du clip industriel, et symbole phallique évident, l'explosion de la bouteille de champagne vient parachever la chorégraphie robotique de deux modèles à l'arrière d'une limousine. Enfin, le clin d'œil final, qui nous est adressé en regard-caméra, souligne l'idée d'une complicité plus ou moins involontaire du spectateur dans ce dérèglement d'un motif fantasmatique contemporain. Il nous interroge sur notre propre imaginaire, et sur la manière dont ce dernier a été façonné par les images télévisuelles.

En tant qu'« art populaire postmoderne¹² » – construit sur des procédés de citation et d'hybridation multiples, gouverné en amont par une industrie lourde, en prise directe avec la culture populaire « du moment », à peu près dénué d'instances de légitimation – la forme brève du clip nous contraint à laisser de côté la majeure partie des critères de « bonne forme » *a priori* qui régissent les formes plus longues de l'audiovisuel. Ce qui dégage un « art populaire postmoderne » des critères esthétiques traditionnels, c'est justement la multiplicité hétéroclite de ses sources d'inspiration et de ses modes de représentation. Dans le vidéoclip, c'est tout le champ public du visuel et du musical qui se trouve médiatisé en une économie musico-visuelle à la fois

¹² Notion proposée par Richard SCHUSTERMAN (1992) pour caractériser le hip-hop. Cette notion est en tous points pertinente pour décrire le fonctionnement du clip, notamment en rapport avec les formes longues plus « légitimes » auxquelles on voudrait le comparer (le cinéma essentiellement). De son côté, c'était en distinction de la poésie classique que Schusterman proposait une approche « légitimante » du rap.

ludique et expérimentale, qui assume plus qu'à son tour sa fonction de critique contextuelle. Constituant par ailleurs, au contraire d'autres formes audiovisuelles plus longues (et plus lourdes à produire), un médium extrêmement réactif, en prise directe avec les matériaux-images de l'ultra-contemporanéité, les formes brèves du clip modifient le statut de l'expérience esthétique, en ce qu'elles reflètent et mettent en perspective des situations existentielles en perpétuelle mutation. À ce niveau d'implication dans le fonctionnement de l'industrie culturelle de masse, la brièveté du format nous apparaît donc bien comme la condition, au moins virtuelle, d'une poétique véritablement autonome.

BIBLIOGRAPHIE

ARNHEIM, R., *Le cinéma est un art*, Paris, L'Arche, 1989.

BLOUIN, P., « La tentation du clip », in *Cahiers du cinéma*, février 2001, pp.50-51.

BRENEZ, N., « Clip, pamphlet, subversion : jalons pour une histoire de la contre-culture populaire », in *Playback*, catalogue d'exposition, Éditions des musées de la ville de Paris, 2007, pp. 19-23.

CHION, M., *Le son au cinéma*, Paris, Étoile, 1985 ; *L'audio-vision*, Paris, Nathan, 1990 ; *La musique au cinéma*, Paris, Fayard, 1995.

DUMAZEDIER, J., *Vers une civilisation du loisir ?*, Paris, Seuil, 1962.

EPSTEIN, J., *Écrits sur le cinéma*, Paris, Seghers, 1974.

GAUDIN, A., « Matière visuelle, matière sonore : l'audio-vision haptique dans les clips de musique électronique », in DUBOIS, P., MONTEIRO, L. R., et BORDINA, A., *Oui, c'est du cinéma*, Pasian di Prato, Campanotto, 2009.

LALANNE, J.-M., « Changements à vue : 20 ans de cinéma et de clip », in *Cahiers du Cinéma*, hors-série « Aux frontières du cinéma », avril 2000, pp.62-63.

PAÏNI, D., « La main qui ralentit », in *Cinémathèque*, n°18, automne 2000, pp.10-21.

POPPELARD, M.-D., « Questions sur les formes brèves », in COLLECTIF, *Les formes brèves*, Actes des 7èmes Journées d'études de l'ASSIC (ED 267), 2008, pp.5-10.

SCHNITZER, L. et J., *Vsevolod Poudovkine*, Paris, Seghers, 1966.

SCHUSTERMAN, R., *L'art à l'état vif*, Paris, Minuit, 1992.

THOREL, B., « Les valets de pied », in *Playback*, catalogue d'exposition, Éditions des musées de la ville de Paris, 2007.

VERNALIS, C., *Experiencing Music Video*, New York, Columbia University Press, 2004.