



**HAL**  
open science

# Le vidéoclip, "laboratoire expérimental" des industries culturelles : innovations technologiques et expériences esthétiques à l'ère numérique

Antoine Gaudin

► **To cite this version:**

Antoine Gaudin. Le vidéoclip, "laboratoire expérimental" des industries culturelles : innovations technologiques et expériences esthétiques à l'ère numérique. *Écrans*, 2015, Expanded Cinema, 3. hal-01390185

**HAL Id: hal-01390185**

**<https://hal.science/hal-01390185>**

Submitted on 31 Oct 2016

**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, « laboratoire expérimental » des industries culturelles : innovations technologiques et expériences esthétiques à l'ère numérique.**

Cet article rend compte d'une recherche en cours sur le secteur audiovisuel du vidéoclip et sur les bouleversements structurels qu'il connaît à l'ère numérique. Dans l'impossibilité d'évoquer ici l'ensemble de ce projet d'étude global et pluridisciplinaire, j'ai choisi de retenir la problématique particulière du rapport entre les innovations technologiques mobilisées par les clips et les expérience(s) esthétique(s) qu'ils proposent de vivre à leurs « audio-spectateurs<sup>1</sup> ». En effectuant, à l'aune de ce questionnement, l'analyse de plusieurs clips marquants, je tâcherai de mettre en lumière certains enjeux épistémologiques qui, dans l'étude des clips musicaux aujourd'hui, concernent l'esthétique en tant que discipline.

### **L'objet clip : un « laboratoire »**

Depuis qu'il existe en tant que programme télévisuel régulier, le vidéoclip fait office, au sein des industries culturelles, de « laboratoire » : j'entends par là qu'il constitue un espace d'expérimentation où sont « mises à l'épreuve » les innovations technologiques audiovisuelles, où se tentent des configurations médiatiques nouvelles, et où sont posés quelques grands problèmes d'images contemporains. Ces expérimentations sont ensuite périodiquement recyclées dans d'autres champs médiatiques (le cinéma de fiction, la télévision de grande consommation), pour lesquels le vidéoclip fait office de « cobaye » ou d'« éclaireur ».

Si le clip peut être considéré comme un objet privilégié pour l'étude des relations entre innovations technologiques et expérience esthétique, c'est d'abord en fonction de cette position avant-gardiste qu'il occupe vis-à-vis des médias populaires. Mais c'est aussi, et surtout, en fonction de sa propension à construire des dispositifs qui, non seulement mobilisent, mais *exemplifient* les matériaux visuels et sonores issus des dernières technologies. Ce qui me paraît important, à ce stade, c'est de ne pas considérer le clip uniquement comme une forme-*symptôme* de ces évolutions technologiques, mais de reconnaître qu'il puisse également être, dans certaines occurrences, un secteur où elles sont pensées et mises en perspective.

Enfin, si certains clips peuvent être le lieu d'une telle opération, c'est essentiellement en fonction de la singularité musico-visuelle de leur mode d'expression. L'ensemble de ma démonstration repose en effet sur l'idée que le vidéoclip constitue *un principe spécifique d'association entre la musique et l'image*, où – au prix d'un renversement peu courant de notre hiérarchie sensorielle spontanée (qui en général privilégie l'image, et relègue la musique à un rôle d'accompagnement) – c'est la musique qui est à la « source du mouvement des images ».

Dès lors, la problématique générale de cet article pourrait être formulée ainsi : *en tant qu'il constitue une forme d'expression musico-visuelle*, quelle part peut jouer le clip dans la

---

<sup>1</sup> Selon l'expression de Michel Chion, appelant à relativiser l'absolutisme de la vision et à prendre en compte, à sa juste mesure, la dimension sonore des films et des productions audiovisuelles. Voir CHION M., *L'audio-vision*, Paris, Nathan, 1990.

construction d'expériences esthétiques singulières, directement liées à la reconfiguration technologique de notre environnement sensible quotidien ?

Pour le comprendre, il faudra analyser des clips qui proposent autre chose que le spectacle visuel de l'artiste musical en situation d'interprétation, ou que l'imitation sur format court du modèle fictionnel cinématographique, et qui tendent davantage vers les puissances propres de la composition musico-visuelle ; il faudra également nous démarquer de certains grands axes de la littérature universitaire existante sur le clip, qui ont, pour l'essentiel (et, bien souvent, par obligation matérielle), limité leurs corpus aux clips les plus souvent diffusés<sup>2</sup>.

## Etat de la littérature savante sur le clip<sup>3</sup>

Émergente en France et en Europe continentale<sup>4</sup>, la recherche sur le clip est plus anciennement implantée dans le monde anglo-saxon<sup>5</sup>. Mais elle s'y trouve organisée selon des polarités disciplinaires, qui, derrière la sociologie, les sciences de l'information et de la communication, ou encore les *Gender* et *Cultural Studies*, font assez peu de place à la discipline esthétique<sup>6</sup>.

Quant aux travaux qui ont proposé une approche esthétique<sup>7</sup>, ils l'ont fait avec des partis pris qui peuvent être discutés : par exemple, celui qui consiste à faire du clip l'incarnation paradigmatique du postmodernisme<sup>8</sup> ; ou encore, celui qui préconise une stratégie d'importation directe, pour l'analyse des clips, des outils théoriques élaborés dans le champ du cinéma de fiction<sup>9</sup>. Ces partis pris laissent en tout cas de nombreuses questions ouvertes, notamment celle de la musique. En effet, en approchant les clips par le biais de l'image essentiellement, en faisant abstraction du *texte* musical (au-delà d'énoncés généraux sur le rock ou la *pop culture*), la plupart des travaux existants ne se sont pas vraiment confrontés à la forme musico-visuelle du clip-vidéo.

---

<sup>2</sup> Avant l'ère de l'Internet 2.0, l'accès aux clips dépendait en grande partie de la programmation des chaînes TV spécialisées, elle-même résultant, pour l'essentiel, de l'actualité promotionnelle souhaitée par les maisons de disque. Le panel de clips offert à la recherche dans les années 80 et 90 était, de fait, beaucoup plus restreint qu'il ne l'est aujourd'hui.

<sup>3</sup> Pour un panorama étendu des discours savants sur le clip, voir PEQUIGNOT J., *Pour une sociologie métainterprétative. Le clip et ses discours, de la tentation postmoderne à la nécessité pragmatique*, thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, J.-P. ESQUENAZI (dir.), Université Lyon 2, 2010, pp.163-408.

<sup>4</sup> On trouve certes des développements ponctuels sur le clip dans des ouvrages à portée plus généraliste, mais les travaux exclusivement consacrés au clip demeurent l'exception. Dans cette catégorie, on mentionnera l'ouvrage de KEAZOR H. et WÜBBENA T., *Video Thrills the Radio Star. Musikvideos : Geschichte, Themen, Analysen*, Verlag, Bielefeld, 2005 ; et celui, à paraître, de JULLIER L. et PEQUIGNOT J., *L'art du clip : histoire et esthétique*, Paris, Armand Colin, 2013.

<sup>5</sup> En témoignent, notamment, les volumes successifs de *Sound and Vision : the Music Video Reader*, dirigés par S. FRITH, A. GOODWIN et L. GROSSBERG, et édités par Routledge (New York).

<sup>6</sup> Le clip est alors moins étudié pour lui-même, qu'en tant qu'« adjuvant à des phénomènes plus larges », c'est-à-dire comme « un symptôme et/ou agent des structures de la société dans laquelle ils apparaissent et fonctionnent ». PEQUIGNOT J., *op.cit.*, p.228.

<sup>7</sup> On en trouve une synthèse dans le livre de C. VERNALLIS, *Experiencing Music Videos : Aesthetics and Cultural Context*, New York, Columbia University Press, 2004.

<sup>8</sup> Voir, en particulier, KAPLAN E. A., *Rocking Around the Clock : Music Television, Postmodernism and Consumer Culture*, New York, Methuen, 1987.

<sup>9</sup> Des problèmes similaires peuvent bien sûr se poser ponctuellement dans les deux médias. Mais comme l'a suggéré Michel Chion, le fait d'évaluer les procédés qui règlent le spectacle d'un clip de quelques minutes (très découpé, sans dramaturgie ni cohérence spatiale) à l'aune de catégories conceptuelles forgées pour l'analyse narrative et formelle d'un récit filmique linéaire de deux heures ne va pas forcément de soi. CHION M., *L'audio-vision*, *op.cit.*, pp.139-141.

Les rares travaux qui ont manifesté l'ambition de penser la musique dans les clips se sont de leur côté révélés limités à différents niveaux : soit par le manque de « prises » théoriques sur les musiques populaires et leurs cultures afférentes<sup>10</sup> ; soit par l'importation de concepts musicologiques, pour l'essentiel forgés pour l'étude de la musique classique (instrumentale et écrite), et ponctuellement appliqués à la structure traditionnelle de la chanson rock ou pop<sup>11</sup>. Le problème ici est que ces concepts se révèlent peu adaptés à d'autres genres de musiques populaires (électro, hip-hop, etc.), lesquels reposent souvent sur des procédés de composition et des principes esthétiques qui appellent d'autres catégories d'analyse.

Afin de progresser sur ce dernier point, il faut préciser qu'il est possible de définir le clip de deux façons. D'abord, en tant qu'*objet médiatique et culturel* : le clip est une composition d'images qui se superpose à un morceau musical préexistant afin d'en assurer la promotion auprès du public d'un canal régulier de diffusion mass-médiatique. Mais il existe une autre façon de définir le clip, en tant que *principe de création audiovisuelle* ; en tant que tel, le clip participe d'une poétique qui lui préexiste, et que l'on peut subsumer par la formule : « la musique comme source du mouvement des images ».

## La musique comme source du mouvement des images

Au sens de cette définition extensive, le vidéoclip n'est pas un message audiovisuel comme les autres, mais le prolongement sur d'autres médias d'une histoire bien particulière, celle du *visible façonné par le sonore musical* ; une « série culturelle<sup>12</sup> » que l'on peut faire remonter au moins jusqu'au clavecin oculaire de Louis-Bertrand Castel (XVIII<sup>e</sup> siècle), mais qui renvoie surtout, plus près de nous, à certaines formes expérimentales de cinéma<sup>13</sup>. C'est surtout sur cette définition-là que je propose de prendre appui ; non afin de « légitimer » l'objet-clip par le recours à une généalogie plus « prestigieuse » a priori que celle des phonoscènes, Vitaphone, Soundies et Scopitone (qui sont eux les ancêtres du clip en tant qu'*objet médiatique et culturel*), mais afin de mieux comprendre la nature de la sollicitation esthétique que le vidéoclip propose à ses audio-spectateurs.

Bien qu'elle ne s'y limite pas, cette sollicitation esthétique prend sa source dans la stimulation du corps spectatorial, lequel se trouve « entraîné » par la combinaison des rythmes du morceau musical et du montage des images sur les points de synchronisation. Souvent dénoncé (comme une « formule » simpliste et manipulatrice) dans les discours dépréciateurs au sujet du clip, cet effet physiologique de base peut aussi, lorsqu'on sort du rapport fétichiste à la star musicale, être mobilisé pour intensifier une idée esthétique, qui va se nourrir de cet effet afin de le questionner en retour.

---

<sup>10</sup> Souvent ramenées elles-mêmes (et les clips à leur suite) à une « culture jeune », implicitement posée comme relevant du loisir éphémère, volatile. A ce sujet, voir notamment AUSTERLITZ S., « Visions of a Youth Culture », in *Money for Nothing : a History of the Music Video, from the Beatles to the White Stripes*, New York, CIPG, 2007, pp.135-162.

<sup>11</sup> Andrew Goodwin, notamment, propose d'analyser la structure narrative et visuelle des clips en fonction de la structure des chansons qu'ils illustrent. GOODWIN A., *Dancing in the Distraction Factory : Music Television and Popular Culture*, Londres, Routledge, 1993.

<sup>12</sup> J'emploie cette expression dans le sens que lui ont conféré les travaux d'André Gaudreault sur le cinéma des premiers temps. Voir GAUDREULT A., *Cinéma et attraction : pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS Editions, 2008.

<sup>13</sup> Notamment certains films d'Oskar Fischinger (*Kreise*), Len Lye (*Color Cry*), Bruce Baillie (*All My Life*), Santiago Alvarez (*Now*), Bruce Conner (*Breakaway*), etc.

Ce mécanisme est à l'œuvre dans le clip du morceau *Rocker*, d'Alter Ego, réalisé par la vidéaste féministe Corinne Stübi (2003). Le sujet du clip est le corps féminin, ou plutôt ses stéréotypes contemporains, tels qu'ils investissent les productions audiovisuelles grand public. La réalisatrice exploite de façon systématique les possibilités de synchronisation et de synchrèse entre la musique et les images. Grâce à la technologie numérique, elle a pu modeler les corps de ses « actrices » dans un rapport d'asservissement total aux dynamiques du morceau : les *jump-cuts* visuels se multiplient sur les syncopes percussives de la musique ; les effets de réversion à l'image accompagnent systématiquement les *glissandi* musicaux, dont la nature dissonante et synthétique produit un effet de *rewind* sonore ; etc. Ainsi « embaumés » rythmiquement dans l'accomplissement méthodique de gestes quotidiens (mettre du rouge à lèvres, enfiler un bas, servir le café, etc.) esthétisés à outrance, ces modèles féminins ressemblent à de parfaits automates.

On voit ici ce qu'apporte la forme musico-visuelle du clip : l'effet produit est l'amplification, par l'ensemble des moyens de la composition, de l'idée sensible de mécanisation du corps. Cet effet concerne directement notre propre corps d'audio-spectateur : la sollicitation de nos intérocepteurs impliqués dans la sensation projective de la danse, qui opère comme dans la majorité des clips qui synchronisent des mouvements sur de la musique, introduit ici une dimension autoréflexive : en déployant à l'excès cette stratégie de synchronisation au profit d'une mise en spectacle du corps féminin devenue absurde et robotique, elle interroge notre degré d'adhésion au spectacle proposé, et questionne la façon dont les mécanismes musico-visuels de l'industrie culturelle, ceux du clip de grande consommation, mais aussi ceux de la télévision, de la publicité, sollicitent en permanence l'adhésion de notre corps de spectateur à des représentations stéréotypées et dégradantes.

### [Emplacement illustration *Rocker*]

L'analyse de *Rocker* peut ainsi nous permettre d'entrer au cœur des expériences esthétiques singulières inscrites dans la matière expressive du vidéoclip. Ce que cet exemple nous permet de souligner, c'est que le clip ne se contente pas d'associer musique et images : il invite surtout à recevoir les images comme directement issues de la musique. Il y a une relation de *primauté* de la musique sur les images, qui opère : au niveau *génétique* (le morceau musical préexiste et il est joué dans son intégralité) ; au niveau *culturel* (la place du clip dans la chaîne de production musicale et dans les processus de consommation culturelle nous a « éduqués » à recevoir les clips sous l'angle de la subordination de l'image à la musique) ; et au niveau *esthétique* (la musique a un caractère matriciel, son rythme, ses effets, sa tonalité, ses timbres, ses dénotations déterminent de manière étroite la création des images).

## Musiques populaires et musiques électroniques

Dans le cadre de cette recherche, j'ai choisi de m'intéresser aux clips réalisés à l'intérieur d'un genre particulier : la musique électronique. Sans entrer dans les détails de la longue histoire des musiques électroniques<sup>14</sup>, on peut pointer le fait que celles-ci ont constitué une révolution stylistique et technologique à l'intérieur du champ musical<sup>15</sup>.

D'abord, au niveau génétique : la musique électronique se fonde sur des sons synthétisés ou échantillonnés par des machines. Les sonorités produites peuvent donc être entièrement originales (ou *inouïes*, au sens premier du terme). En supprimant les conditions

---

<sup>14</sup> Je renvoie pour cela à SHAPIRO P. (dir.), *Modulations : une histoire de la musique électronique*, Paris, Allia, 2001.

<sup>15</sup> Voir TAYLOR T. D., *Strange Sounds : Music, Technology and Culture*, New York, Routledge, 2001.

physiques de sa propre production, la musique se conçoit, dès lors, essentiellement comme une matière sonore évolutive, programmable, comme un signal que l'on module, que l'on sculpte dans le temps et dans l'espace. Il s'agit, ni plus ni moins, d'une nouvelle attitude conceptuelle envers le son musical.

Ensuite, au niveau esthétique : les musiques électroniques sont fondées sur des effets singuliers, qui opèrent aux niveaux temporel (l'implacable régularité machinique du *beat*) et spatial (les effets d'étendue des « nappes sonores ») ; elles reposent également sur des pratiques spécifiques (*deejaying, sampling, mash-up*) ; et sur des principes fondamentaux de composition (le fragment, la boucle, la répétition, la superposition, etc.) – qui peuvent bien sûr exister dans d'autres genres musicaux, mais que ces musiques systématisent.

Au niveau culturel, enfin : les musiques électroniques populaires sont nées sur les friches de la société industrielle<sup>16</sup>. Elles-mêmes issues de la technologie, ces musiques prennent pour matériau formel et thématique l'environnement des machines contemporaines, en le convoquant dans leurs rythmes<sup>17</sup> et leurs échantillons<sup>18</sup>. Elles conjuguent ce « poids matériel » avec un haut degré d'abstraction (ce sont des musiques souvent sans paroles chantées, voire sans « sujet » apparent). Ce faisant, elles génèrent des « paysages sonores » auxquels leurs exégètes<sup>19</sup> reconnaissent une forme autonome de spiritualité – non au sens d'un œcuménisme ou d'un panthéisme psychédélique, mais au sens d'une métaphysique prenant sa source dans les aspects concrets de notre environnement technologique, notamment dans les configurations sensibles et cognitives de nos interactions quotidiennes avec les machines.

Cette dynamique trouve un prolongement dans la vidéo du morceau *LFO* (réalisée par Jarvis Cocker pour le duo d'artistes musicaux éponyme), qui constitue une véritable allégorie musico-visuelle de l'univers des données électroniques et informatiques. Ces dernières sont, en effet, à la fois le *sujet* (visuel) et le *matériau* (sonore) avec lequel l'œuvre est composée. L'acronyme LFO désigne initialement l'« oscillateur basse fréquence » (*low frequency oscillator*), c'est-à-dire l'outil de modulation des ondes sonores intégré dans les synthétiseurs – un des fondements du « langage » des musiques électroniques. Dans le clip, les images de circuits imprimés sont montées avec des images de signes pour malentendants, comme pour suggérer, justement, qu'un nouveau « langage » est utilisé. Le clip inclut également dans son circuit d'images des codes-barres de logiciels, qui renvoient à ses propres origines techno-industrielles, et des chronophotographies, dont le mouvement saccadé fournit un contrepoint historique à l'animation image par image, synchronisée sur les boucles arpégées du synthétiseur. Cette stratégie musico-visuelle de présentification de l'objet technologique ouvre à un questionnement dynamique sur la part matérielle des objets informatisés. C'est, pour reprendre les termes de Manovich<sup>20</sup>, un dialogue entre la « couche informatique » et la « couche culturelle » qui se met en place, au rythme de la matière vibrante et synthétique de la forme musico-visuelle.

Tous ces aspects (génétiques, esthétiques, culturels) nécessitent d'être pris en compte, car l'impact des musiques électroniques sur les évolutions stylistiques du vidéoclip,

---

<sup>16</sup> La plupart des grands mouvements de musique électronique populaire nés dans les années 70 et 80 sont issus de régions industrielles sinistrées (Detroit, Sheffield, la Ruhr).

<sup>17</sup> Pour une analyse du *beat* en tant que phénomène symbolique-organique liant la machine en action au corps des danseurs, voir KOSMICKI G., « La musique techno : une relecture utopique de l'urbanité », actes du *Seminar on Musical Semiotics*, Imatra, 10-13 juin 1999.

<sup>18</sup> La musique électronique est sans doute, parmi les grands courants musicaux populaires, celui qui s'inscrit aujourd'hui le mieux dans le sillage du manifeste futuriste de Luigi Russolo, « L'art des bruits » (1913) : « Nous nous approchons ainsi du son-bruit. Cette évolution de la musique est parallèle à la multiplication grandissante des machines qui participent au travail humain. »

<sup>19</sup> KYROU A., *Techno rebelle : un siècle de musiques électroniques*, Paris, Denoël, 2002.

<sup>20</sup> MANOVICH L., *Le langage des nouveaux médias*, Paris, Les Presses du réel, 2010 (2001).

notamment à partir des années 90, est considérable. L'exemple le plus net concerne la « culture de l'anonymat », très présente chez les compositeurs d'électro, qui a contribué à dégager les réalisateurs de clips d'une contrainte particulièrement lourde dans les autres genres musicaux : celle de la représentation « promotionnelle » de l'artiste musical en situation d'interprétation. La disparition (ou l'effacement) de la « star » à l'écran ouvre en effet la voie à des dispositifs musico-visuels originaux, qui reposent sur l'exploitation intensive d'une « idée esthétique » singulière.

Ainsi, dans le clip de *Brown Paper Bag*, réalisé par Nick Gordon pour Roni Size (1997), l'artiste musical n'est pas là pour « interpréter » son morceau, mais pour incarner le rôle du flâneur, à vitesse constante, dans un environnement urbain soumis de son côté à de brusques variations de vitesse de l'image (accélération, réversion). Ce qui s'apparente initialement à une « symphonie urbaine », dans la lignée tracée par les cinéastes du muet, se recompose ainsi numériquement à l'écran, sur le principe de la technologie musicale du *time-stretching*. Ce procédé, qui est au fondement des musiques *jungle* et *drum'n'bass*, permet de superposer et d'articuler des échantillons musicaux enregistrés à des tempi différents. Cette confrontation simultanée entre les rythmes frénétiques des percussions et les rythmes plus lents des lignes mélodiques ou des vocaux, est à l'origine de la dynamique particulière de la *drum'n'bass*. Elle trouve dans ce clip une traduction visuelle, dans la diversité des variations de vitesse de l'image qui affectent les corps mobiles au sein d'un même plan. On notera au passage que les mouvements d'aller et retour de l'image renvoient, là encore, à un principe technologique et musical, à savoir aux *scratches* du hip-hop (ces mouvements d'aller et retour du disque sur son sillon), souvent présents dans la musique *drum'n'bass*. Au final, ce qui est nous est proposé, c'est une représentation singulière de la ville, dont la « plasticité » visuelle (modélée par la technologie numérique) est sous-tendue par les processus esthétiques des musiques électroniques.

## **Le clip et le numérique : vers la numérisation de la composition musico-visuelle**

Lorsqu'on pose la question des enjeux liés au numérique au sein du clip, il ne saurait donc être question de se limiter à la fabrication et à la diffusion des images. C'est bien au confluent du musical et du visuel que ces enjeux opèrent. A cet égard, le numérique désigne, à la fois : un support de diffusion (Internet) ; une modalité de création ; et une nouvelle « matière » musico-visuelle à travailler ou à modeler.

Premièrement, en tant que support, la « remédiation<sup>21</sup> » sur Internet constitue un bouleversement considérable, qui modifie radicalement le statut sémiotique du clip. Le Web 2.0 a en effet extrait le clip des logiques éphémères de l'industrie musicale et du flux continu du « robinet à images », en permettant la constitution d'une véritable « archive virtuelle ». A la faveur de ce bouleversement, le clip s'est ni plus ni moins doté d'une *mémoire*. Il est, par ailleurs, passé d'une mise en spectacle continue et collective à la télévision (on regarde un programme de flux, qui diffuse des clips) à une consommation ponctuelle et ciblée sur Internet (on regarde un clip particulier, en effectuant en amont un geste de sélection). Il y a enfin eu l'apparition très récente de « clips interactifs », conçus par programmation logicielle et créés spécifiquement pour le navigateur Internet, qui tirent parti des possibilités ludico-fonctionnelles de l'outil informatique, pour offrir, en ligne, un nouveau type de couplage dynamique entre la musique et l'image, entre le corps du récepteur et ses extensions (la souris, la webcam), et entre l'espace domestique concret et le *cyberspace*. Il est donc important de

---

<sup>21</sup> BOLTER J. D. et GRUSIN R., *Remediation : Understanding New Media*, Boston, MIT Press, 2000.

souligner que le médium Internet n'est pas seulement une structure technique qui permet la diffusion des clips ; c'est, aussi et surtout, un dispositif formel et culturel qui leur confère une certaine signification, qui les « implémente<sup>22</sup> », qui les fait fonctionner esthétiquement d'une certaine façon.

Deuxièmement, en tant que modalité de création, les technologies numériques renforcent la « malléabilité » de l'image. Celle-ci devient information, système dynamique, elle peut donc être modifiée dans le moindre de ses éléments, soumise à une continuelle manipulation algorithmique. Cela concerne à la fois : les motifs présents à l'image (images de synthèse, animations infographiques, etc.) et les procédés de mise en scène et de montage : par exemple, le sur-découpage, souvent analysé comme la marque formelle du clip, laisse de plus en plus souvent place à une logique du plan-séquence, au sein duquel les trucages numériques déploient un univers protéiforme et évolutif. Grâce à ces évolutions, les formes d'association entre musique et image se complexifient. On peut à présent composer de véritables « polyphonies visuelles » entrant en correspondance harmonique totale avec l'orchestration musicale. On parlera alors de « numérisation de la composition musico-visuelle », et « d'expériences-limites » d'association entre musique et image.

Un des meilleurs exemples de ce processus créatif est le clip de Michel Gondry pour le morceau *Star Guitar* des Chemical Brothers (2002), dans lequel la recomposition numérique du paysage défilant à la fenêtre du train devient, ni plus ni moins la partition rythmique et plastique de la musique – cela, par la synchronisation parfaite entre le passage à l'écran des structures visuelles et l'intervention dans la bande-son des divers fragments musicaux qui composent le morceau. On sait que les musiques populaires sont des musiques non-écrites. L'intérêt du geste de Gondry est ici d'offrir au morceau electro une « partition visuelle » métaphorique, tout en investissant une situation poétique courante de la vie moderne (l'attitude contemplative du passager de train, qui écoute son baladeur MP3, et qui constate des points de synchronisation aléatoires entre la musique et les éléments du paysage qui défile) ; une situation poétique « de poche », si l'on peut dire, directement liée à l'ère contemporaine, au numérique et à sa technologie. En adoptant un dispositif de « prise de vues » (le « travelling naturel » en plan-séquence) qui renvoie aux travellings ferroviaires des débuts du cinématographe, le réalisateur semble ici manifester la volonté de souligner l'exploration fascinée d'un nouveau langage audiovisuel.

Bref, si dans d'autres secteurs audiovisuels le numérique n'a fait que réactiver d'anciennes questions de représentation, dans le cas du clip, c'est bien une nouvelle « grammaire » expressive, voire une nouvelle poétique, qui a surgi, et qui a ouvert la voie à de nouveaux domaines de sensation et d'intellection.

## **De nouvelles formes de plasticité pour de nouvelles situations sensibles**

Cela nous amène au troisième et dernier point concernant les enjeux liés au numérique au sein du clip. L'enjeu tient en ceci : la numérisation de la composition musico-visuelle entraîne de nouvelles formes de plasticité, qui mobilisent le corps de l'audio-spectateur en le plaçant au contact d'une matière sonore et visuelle directement parente de la technologie qui, à travers les instruments numériques dont il a l'usage tous les jours, investit son univers quotidien. Je fais ici l'hypothèse que la forme musico-visuelle permet à l'audio-spectateur de clip *une implication spécifique* à cette technologie que, dans l'expérience courante, l'on réduit

---

<sup>22</sup> Selon l'expression de N. GOODMAN, « L'implémentation dans les arts », in *L'art en théorie et en action*, Paris, Eclat, 1996, pp.54-59.



trop souvent à ses fonctionnalités, que l'on décrit trop souvent comme « dématérialisée », et que l'on pense rarement pour elle-même, comme un *phénomène* sensible.

Cette implication peut passer par une exploration plus directe et plus austère de la *matière* numérique, comme dans le clip de *Gantz Graf*, réalisé par Alex Rutterford pour le groupe Autechre (2002). Il s'agit d'une sorte de « *Danse serpentine* pour micro-processeur », c'est-à-dire d'une présentification presque primitive des mouvements d'un objet numérique abstrait, synchronisé sur la musique. Le clip repose lui-même sur un morceau musical conçu aléatoirement par programmation logicielle (disciples de John Cage, les membres d'Autechre explorent à cette époque les possibilités de composition aléatoire en créant leurs propres algorithmes, et en laissant ensuite « jouer l'ordinateur » sur ces structures). L'exemplification visuelle des conditions infographiques de ce procédé se double de l'exploration d'un objet numérique 3D à son tour *programmé* pour être façonné par les fréquences de la musique. Le sentiment d'austérité et de solitude face à cette matière numérique concassée et parasitée, dont le « modelage » musico-visuel nous révèle le spectre et les imperfections, renvoie alors à notre *condition* d'utilisateur d'ordinateur, dont il nous dit la vérité : nous nous pensons connectés au monde, alors que nous sommes en réalité tous seuls, face à des logiciels que l'on programme pour nous.

### [Emplacement illustration *Gantz Graf*]

Certains clips peuvent ainsi structurer notre expérience perceptive en *problématisant* la greffe de nos sens sur les outils technologiques, en exemplifiant les émanations sensorielles de ces outils, et en contribuant à mettre en perspective leur impact, éventuellement dans un registre critique. Pour en rendre compte, le défi de l'analyse du clip consiste à tirer toutes les conséquences, sur le plan phénoménologique et anthropologique, de la singularité musico-visuelle de ce secteur de création, en cherchant à définir, à partir de la sollicitation du corps de l'audio-spectateur, une *aisthesis* mieux adaptée à la forme brève du clip, dans le dialogue qu'elle entretient avec les processus informatisés auxquels nous sommes quotidiennement exposés.

## Prospectives pour une esthétique du vidéoclip à l'ère numérique

Ce défi peut être à mon sens relevé en greffant le paradigme musico-visuel du vidéoclip sur deux piliers principaux (énoncés ici à titre essentiellement prospectif). D'une part, le matérialisme numérique préconisé par Lev Manovich<sup>23</sup>, qui fait de l'examen attentif des principes du matériel informatique le fondement d'une « info-esthétique » des objets néo-médiatiques. En posant les procédures informatiques comme inséparables du contenu et de la signification de ces objets, l'analyse des clips de musique électronique peut ainsi trouver, dans la confrontation avec l'expérience perceptive quotidienne augmentée (ou diminuée) par ses prolongements numériques, un terrain d'exploration à la hauteur du statut esthétique (modeste, quotidien, non-sanctuarisé) du vidéoclip.

Cela nous amène au second pilier prospectif, dont les principes sont bien antérieurs à l'apparition du clip et du numérique. Je veux parler de la notion d'« expérience esthétique », dans le sens que lui donne la philosophie pragmatiste de John Dewey. Assez peu connue et commentée en France, l'œuvre de Dewey<sup>24</sup> constitue pourtant une introduction intéressante à la pensée des bouleversements entraînés par les évolutions technologiques, dans

---

<sup>23</sup> MANOVICH L., *Le langage des nouveaux médias*, op.cit.

<sup>24</sup> DEWEY J., *L'art comme expérience* (1934), Paris, Gallimard, 2010.

les formes esthétiques comme dans les structures sensibles de la vie quotidienne (l'approche pragmatiste de Dewey consiste justement à penser ensemble ces deux sphères d'expérience).

L'art est en effet considéré par Dewey comme une « organisation incarnée, expressivement épurée, des énergies naturelles présentes dans nos transactions vivantes avec notre environnement de tous les jours ». L'expérience esthétique est donc liée à nos activités dites « ordinaires » en ce qu'elle préserve une continuité avec les *traits génériques* de notre expérience « courante » – de manière amplifiée ou intensifiée, cependant. Dans l'expérience *esthétique* en effet, ces « traits » sont portés à « l'avant-plan » de notre conscience par une opération de l'esprit et du corps qui leur octroie une importance accrue, un sens et une valeur intrinsèque. Une expérience sensorielle n'est donc dite « esthétique » que lorsqu'elle atteint sa plénitude, son point de consommation – ce que l'organisation chosiste et fonctionnelle de la vie quotidienne entrave trop souvent selon Dewey. C'est pourquoi le philosophe en appelait à des formes d'art non transcendantes vis-à-vis de l'expérience quotidienne (il était assez critique sur la muséification, qui relègue selon lui les œuvres dans un monde à part, éloigné de l'existence ordinaire et collective), mais au contraire insérés au cœur de cette dernière. Il militait ainsi pour des arts accessibles à tous sans concept, et qui s'adressent au corps, à nos sens, pour les sensibiliser à la configuration matérielle de la vie ordinaire, et leur permettre d'esthétiser cette dernière (pas forcément de *l'approuver*, mais de *l'éprouver* comme une véritable expérience, c'est-à-dire comme un mode organique d'être-en-relation).

Dans cette perspective, il apparaît qu'à leur manière, humble, ludique et populaire, les clips de musique électronique sont susceptibles de porter un questionnement sensible sur une révolution technologique dont nous sommes les témoins-usagers. Avec quels effets ou quel impact ? Cela reste à déterminer. Mais il est certain qu'il y a dans ces objets musico-visuels numérisés, qui constituent un « laboratoire » pour l'industrie culturelle de masse, une passionnante « matière » à réflexion.

**Antoine Gaudin**