

Fabienne Edern
Lycée Denis Diderot, Marseille



- VISIONS AUDITIVES -

Le clip, un médium à la frontière des émotions



Mémoire de recherche en design
DSAA Design mention Graphisme
2017 _ 18

— VISIONS
AUDITIVES —

*Le clip, un médium à
la frontière des émotions*

Mémoire de recherche en design
DSAA Design mention Graphisme
2017 – 18

Fabienne Edern
Lycée Denis Diderot, Marseille

- SOMMAIRE -

_ SYNTHÈSE	_ 7 - 25
_ FICHE DE LECTURE	_ 27 - 39
_ ARTS TECHNIQUES & CIVILISATIONS	_ 41 - 57
_ ENTRETIEN	_ 59 - 69
_ DISPOSITIF TECHNIQUE	_ 71 - 89
_ RAPPORT DE STAGE	_ 91 - 125
_ LEXIQUE	_ 127 - 141
_ BIBLIOGRAPHIE	_ 143 - 149
_ REMERCIEMENTS	_ 150 - 153

- SYNTHÈSE -

Le clip, un médium à
la frontière des émotions

- SOMMAIRE -

_ INTRODUCTION	_ 11
_ L'ÉVOLUTION DU CLIP À TRAVERS LE TEMPS	_ 13 - 16
– Un siècle de vidéalisation de la musique	
– Traductions de l'éclectisme musical	
_ DE L'ÉMOTION SONORE À L'ÉMOTION GRAPHIQUE	_ 17 - 21
– Le clip, un médium synesthésique	
– La technique garant des sentiments	
– Le poids des mots, celui des images	
_ LE RENOUVEAU D'UN MÉDIUM ABOUTIT	_ 22 - 24
– Les précurseurs source d'inspiration	
– La néophilie au service de la création	
_ CONCLUSION	_ 25

- INTRODUCTION -

Le son et l'image, l'ouïe et la vue, deux sens éminemment liés, leur fusion provoque d'importants jeux associatifs.

Des expérimentations* du peintre Kandinsky visant à représenter la musique graphiquement et à traduire les instruments en couleurs, aux notations du compositeur John Cage mêlant musique et calligraphie, la musique et l'image ont continuellement interrogé le mystère de la synesthésie* humaine⁽¹⁾. Au-delà des recherches artistiques, rapidement, ces deux domaines se sont liés pour vendre de la musique, la pochette de disque* dans un premier temps, puis le chronophone*, et le scopitone*. Au fur et à mesure du temps, le graphisme s'est animé au contact de la musique. Une relation de confiance s'est créée entre les designers sonores de l'émotion graphique et les designers graphiques de l'émotion sonore.

Dans le cadre du clip particulièrement, le graphiste est un interprète de la sensibilité musicale, il se doit de conserver la surprise de la palette sonore grâce à sa palette graphique. Designer l'émotion sonore, c'est faire confiance à la technique sonore mise en place par l'artiste et emmener de la technicité dans son équivalence graphique, traduire sans interpréter. Le clip, médium* à la frontière du cinéma* et de la publicité, se distingue donc par les réalisateurs qui s'en emparent mais aussi par ses fonctions, ses usages, son statut social et son format si particulier. Peu considéré, il reste séduisant à étudier sous ses différents prismes. L'approche que nous allons retenir est « La relation son-image ; quelles traductions du son par l'image dans les clips musicaux ? ». Afin de s'initier au mieux, nous nous intéresserons au préalable à l'évolution du clip à travers le temps, puis nous nous focaliserons sur la transition effectuée par les designers entre l'émotion sonore et l'émotion graphique, enfin nous aborderons le renouvellement d'un médium aboutit⁽²⁾.

* se rapporter au lexique

1. Matt Woolman, *Sonic Graphics quand le son devient image*, Thames & Hudson, Paris, 2000

2. Ce mémoire est essentiellement basé sur le livre de Laurent Jullier et Julien Péquignot *Le clip, Histoire et esthétique*, Armand Colin, Paris, 2013, au vu du peu d'écrits qui existent sur cet objet cinématographique.

- L'ÉVOLUTION DU CLIP À TRAVERS LE TEMPS -

Le clip a évolué très rapidement, de sa démocratisation à aujourd'hui seulement un demi-siècle s'est écoulé. Au-delà de l'histoire du clip, celles de la musique, du cinéma, de la radio, de la télévision et d'internet sont sous-jacentes. Il est en effet impossible de dissocier le médium qui nous intéresse à l'environnement qui lui a permis d'exister. De plus, ce format est empreint de mécanismes* et de figures antérieurs à sa création, réexploités au gré des styles musicaux, des courants artistiques et des réalisateurs qui s'en emparent.

UN SIÈCLE DE VIDÉALISATION DE LA MUSIQUE

De nombreux chercheurs comme Saul Austerlitz⁽³⁾, Andrew Goodwin⁽⁴⁾ et Jeff Smith⁽⁵⁾ se sont penchés sur l'histoire et l'évolution du clip. Ces études ont permis de constater l'importance de croiser l'ensemble des domaines du multimédia* afin de maîtriser les tenants et les aboutissants de l'évolution du clip à travers le temps. La progression de ce médium a été fulgurante en une dizaine d'années. Ce développement est à mettre en corrélation avec l'expansion du rock'n'roll, la structuration de l'industrie du disque et l'émergence de la télévision en tant que mass-média*. La popularité de la musique, la jeunesse du public concerné et les avancées techniques telles que la bande magnétique permettant l'enregistrement d'informations et leurs retransmissions, ont permis à cette époque un réel avènement des médias*. Dans les années 50, l'industrie musicale* des pays développés se concentre sur la diffusion de la musique au-delà de la commercialisation. Le but est en effet de diffuser pour vendre. De nombreux objets sont produits afin de pallier aux déficiences du marché. L'histoire retiendra le scopitone, une amélioration du juke-box* permettant de visualiser des films sonores dans les bars et les cafés au moyen d'une pièce ou d'un jeton. Invention française, le dispositif passera l'Atlantique

L'évolution du clip à travers le temps

Synthèse

3. Saul Austerlitz, *Money for Nothing: A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*, Continuum, New-York, 2007

4. Andrew Goodwin, *Dancing in the Distraction Factory : music TV and popular culture*, University of Minnesota Press, Londres, 1993

5. Jeff Smith, *The sounds of commerce marketing popular film music*, New-York, 1998

ultérieurement à l'invention du clip. Cet objet singulier se révélera populaire notamment pour le contenu des films sonores proposés qui sont de véritables hymnes à la libération sexuelle, la joie de vivre et l'insouciance, des thèmes absents des médias américains. La France et les États-Unis vivent en parallèle l'avènement de la musique vidéalisée. Dans l'Hexagone l'invention du scopitone a permis une avancée technique et esthétique mais a généré un retard culturel par rapport au pays de l'oncle Sam, déjà familier du clip télévisé depuis de nombreuses années. Au milieu des années 60, le rock'n'roll vit son apogée en matière de représentation télévisuelle. Rapidement, la présence des rockeurs dans l'ensemble des émissions spécialisées du petit écran devient un casse-tête pour les programmeurs, la vidéo promotionnelle s'impose. Ces vidéos sont dans un premier temps de simples enregistrements des performances musicales des groupes. L'évolution des vidéos promotionnelles engendre différents supports. Nous retrouvons la promotion vidéo capable de remplacer une tournée, le film musical où la musique s'illustre au sein d'un film* ou d'un documentaire, la mixexploitation télévisée correspondant à des caricatures des stars du moment et l'expérimentation artistique un des prémices de la plasticité des clips que nous connaissons aujourd'hui. Le développement de la musique vidéalisée passera par cette dernière forme évitant le playback et ne se contentant pas de montrer la musique, le clip a trouvé sa forme de prédilection. À partir de la deuxième moitié des années 70, le clip devient une norme exploitant les effets spéciaux et l'ensemble des techniques possibles à cette époque. La naissance du clip accompagne de fait l'ascension des chaînes de télévisions spécialisées telles que MTV, cela au détriment de la radio, passant au second plan concernant la promotion de la musique. À l'aube des années 80, le rôle du clip est clair : promouvoir. Dans cette course concurrentielle effrénée, le clip gagne en qualité faisant appel à des réalisateurs expérimentés provenant de la publicité et du cinéma afin de surpasser les concurrents toujours plus nombreux.

TRADUCTIONS DE L'ÉCLECTISME MUSICAL

Les clips de plus en plus virtuoses et ingénieux prennent des directions artistiques différentes en fonction des musiques qu'ils illustrent. Deux catégories se distinguent, l'une s'appuyant sur les principes cinématographiques, l'autre se reposant sur la plasticité offerte par les prémices de l'informatique et de la picturalité*. De manière générale, c'est cette première catégorie qui prime. La spécificité principale des clips issus de cette veine est de placer l'artiste au centre du clip, il est l'acteur de sa réalité ou d'une tout autre histoire. Dans le champ de l'art, selon la définition de Noël Carroll⁽⁶⁾ ils sont dits représentationnels. En effet, leur but est avant tout de « faire voir » la musique, tout en assurant la promotion de l'artiste et de son univers. Cette esthétique est parfois tournée autour d'un contenu thématique visant à mieux appréhender le monde qui nous entoure⁽⁷⁾. Au fil du temps, la direction artistique des clips se complexifie et leurs esthétiques s'approchent des courts-métrages. La porosité associée à la proximité du cinéma et du clip transforme alors le format musical en récit transmédia*, mélangeant alors images inédites et images provenant du film pour lequel la musique illustrée a été créée. Il est également fréquent de découvrir dorénavant de nouveaux clips, éloignés de l'original, suite à l'apparition d'une chanson déjà connue et reconnue dans un film. Cependant, dans l'univers du clip, le style cinématographique a apporté une uniformisation mondiale de l'esthétique et de la culture populaire, dû notamment à la domination de MTV qui a anéanti sa concurrence au fil des ans. Le clip, est dans le même temps devenu le laboratoire expérimental privilégié du cinéma, acceptant de repousser les limites et les codes mis en place grâce à son format vif et libre. Ce format court, ludique, populaire et gratifiant, est aussi pour les débutants un support permettant l'apprentissage des techniques relatives à l'audiovisuel. C'est pourquoi, nombreuses sont les expérimentations qui s'éloignent de la vision cinématographique. Nous pouvons observer la seconde catégorie visant à supprimer la place centrale des chanteurs-acteurs en y insérant l'animation par exemple. Selon la définition de Noël Carroll toujours, deux mouvements sont à distinguer ici, les clips expressivistes et les clips formalistes.

L'évolution du clip à travers le temps

6. Noël Carroll, *Philosophy of Art*, Routledge, New-York, 1999

7. Cf. Fiche de lecture

Mis en avant par les musiques vocales et instrumentales, le premier mouvement permet de faire passer des messages plus forts tout en détruisant le culte de l'apparence engendré par la starification des artistes. Des messages politiques, sociaux ou humanistes sont alors mis en avant dans les clips des musiques vocales présentant en leur sein ces mêmes communications. Le second mouvement séduit lui par son esthétique synesthésique, souvent représenté par les musiques instrumentales à l'instar de l'électro. Une attention toute particulière est apportée aux recherches désormais familières visant à mettre en avant la picturalité de la musique, un style souvent repris par les musiques issues des genres instrumentaux ne nécessitant pas la narration* d'une histoire à proprement parler. Le son est au centre du clip, c'est la technicité musicale, le tempo*, le rythme*... qui sont mis en avant. La direction artistique utilisée afin d'illustrer* une chanson importe finalement peu, qu'elle soit représentationnelle, expressiviste ou formaliste. Les mécanismes techniques utilisés sont sensiblement similaires, visant tous à provoquer des émotions comparables. Le clip est donc devenu grâce aux nombreuses expérimentations réalisées et à sa nécessité de transmettre des messages un objet scientifique, culturel et artistique, permettant d'analyser son esthétique propre.

- DE L'ÉMOTION SONORE À L'ÉMOTION GRAPHIQUE -

Le clip est voué à faire vivre la musique, c'est un supplément du morceau, il permet de le sublimer par son esthétique.

Afin d'illustrer au mieux la relation coexistante entre son et image au sein du clip, les réalisateurs s'appuient principalement sur deux esthétiques. La première utilisant la synesthésie, c'est à dire la capacité neurologique d'associer deux sens, la vue et l'ouïe. La seconde employant les techniques cinématographiques afin d'interpréter des sentiments. Le but de ces deux esthétiques est de coordonner fond, forme et usage. Cependant cet équilibre peut aisément être fragilisé par la place des mots au sein des chansons illustrées.

LE CLIP, UN MÉDIUM SYNESTHÉSIQUE

La synesthésie au sein du clip permet de lier de manière presque définitive le son et l'image, les sens deviennent inséparables pour le spectateur. Ce phénomène appelé en psychologie cognitive le « cross-modal checking » définit la capacité d'un médium à créer un regroupement coopératif entre deux sens. Dans l'univers des arts, deux formes de synesthésie existent et se complètent, d'une part la synesthésie plastique et d'autre part la synesthésie rythmique. La première, joue comme son nom l'indique sur la plasticité des éléments, soit les couleurs et les formes, tout en donnant une profonde unité⁽⁸⁾ avec la musique. Les clips utilisant cette méthode jouent avec les images mentales que peuvent évoquer la musique en employant une picturalité abstraite à l'écran. La seconde quant à elle transpose ce même principe à des images concrètes en reproduisant cette fois la vitesse et le rythme de la musique grâce à l'apparition d'éléments à l'écran. De simples gestes minimalistes permettent de donner l'impression d'une synchronisation parfaite. Au fur et à mesure du morceau, le cerveau du spectateur réalise seul la coordination* synesthésique par procédé mécanique.

8. Charles Baudelaire, *Les fleurs du mal - Correspondance*, Le livre de poche, France, 1972

De manière plus générale, les deux formes de synesthésie présentées permettent de créer un état hypnotique du spectateur, le poussant à regarder le clip dans son intégralité tant il est plaisant, rassurant et relaxant pour le cerveau humain d'observer une correspondance parfaite entre deux sens. Chez les réalisateurs, l'utilisation de cette correspondance est au centre de nombreuses recherches manuelle et mécanique. En effet, la révolution numérique a permis d'automatiser la relation entre le son et l'image grâce à l'analyse du rythme et du tempo des musiques par des logiciels apposant par la suite des formes et des couleurs associées. Cette méthode reste aujourd'hui encore sur le plan expérimental de par sa difficulté d'esthétisation du graphisme. Au-delà du clip, la question synesthésique interroge et crée de nouvelles manières de penser la relation. Le veejaying (contraction des mots « video » et « jockey ») est un compromis permettant de mixer en live à la fois son et image, les deux médiums s'adaptent l'un à l'autre même si dans les faits c'est à l'image de s'adapter aux exigences rythmiques de la musique. Cette pratique peut être confrontée au mickeymousing datant des débuts du cinéma parlant et visant cette fois à mettre en lien son et image grâce à un orchestre s'adaptant perpétuellement aux images de l'écran. L'importance donnée à la technique est ici moindre, le but de la synesthésie est avant tout de faire correspondre son et image sur le plan sensationnel et non sur celui de la raison. L'hypnose procurée se doit donc d'être accompagnée d'un discours permettant au spectateur de doubler cette dernière du sentiment de voyage, un périple tant sur le plan de l'humeur que des sentiments. C'est toute la technicité du cinéma qui permet alors de conjuguer l'ensemble des paramètres.

LA TECHNIQUE GARANT DES SENTIMENTS

Les procédés cinématographiques sont primordiaux dans le clip afin de transmettre certaines émotions. La réalisation de ces effets est éminemment liée aux trajectoires des caméras, au choix des plans et au travail de l'image. Comme nous l'avons évoqué précédemment, le sentiment du voyage est avec la synesthésie au centre des préoccupations des réalisateurs. De ce fait, nous recensons quatre types de mouvements de caméra correspondant aux trois

dimensions de l'espace auxquels il faut ajouter le sur-place. Tout d'abord, le travelling latéral* traduit la sensation pour le spectateur d'être le passager de l'histoire, tel un étranger qui assiste à une scène camouflée derrière une vitre. Ensuite, le travelling avant* permet de donner au spectateur le point de vue du chanteur-acteur, il est immergé dans son environnement avec son passé derrière lui et son futur devant lui. Puis, le travelling vertical* peut exprimer une chose et son contraire pour le spectateur, d'une part l'ascension par l'absence de gravité et d'autre part la chute de l'individu sous le poids des contraintes. Enfin, le travelling circulaire* combine l'idée d'un voyage sur soi-même et un pouvoir hypnotique lorsqu'il est répété en boucle. L'ensemble de ces mouvements de caméra peut être réuni afin de multiplier les effets. Par exemple, le travelling hélicoïdal associe l'ascendance du travelling vertical et l'hypnose du travelling circulaire. Le travail des plans n'est pas le seul outil utilisé par les réalisateurs. La dualité du médium permet de créer une différenciation entre l'image et le son, la stabilité et l'unicité du clip sont assurées par la chanson, la vidéo en elle-même peut donc être altérée et ne nécessite pas de narration particulière. De plus, il est important de convaincre le spectateur qu'il n'a pas face à lui une vision réelle du monde mais simplement des images, c'est l'autoréflexivité. Afin de construire ce mécanisme, les réalisateurs ont en leur possession principalement cinq mécanismes. Le premier « lo-fi » réside dans l'altération de la qualité des images et la visualisation de la présence du dispositif technique. Le second « hi-fi » se sert des visions en symétrie bilatérale et des distorsions. Le troisième le décadage, consiste à enchaîner les panoramiques axiaux en 360° pour créer des boucles. Le quatrième manipule la vitesse de défilement des images, s'amusant avec les ralentis et les accélérations, le temps vécu diffère alors du temps ressenti. Le cinquième est la faculté de jouer avec des points de montage elliptiques, c'est à dire la réalisation au montage de coupures entre deux séquences sans raccords. L'ensemble de cet équilibre réalisé par les clippeurs* grâce à la technique reste fragile et ne peut s'adapter à toutes les chansons. Les paroles peuvent par leur place et leur impact gagner une position inestimée qui remet en cause l'harmonie créée.

LE POIDS DES MOTS, CELUI DES IMAGES

Au sein du clip coexiste son, image mais aussi paroles. La difficulté de ce médium est de trouver une place à chacune de ces entités. Des textes précis et descriptifs peuvent compliquer la cohabitation avec l'image particulièrement. Ce symptôme porte le nom d'hyperlittératie ⁽⁹⁾, il est relaté dans certains clips où les paroles prennent le pas à la fois sur le son et l'image. De par son format polyphonique, le médium est confronté à la concurrence entre paroles et images. De plus, les clippeurs proposent l'utilisation des mots par cinq directions différentes, les paroles de la chanson en elle-même, les mentions scripturales, les mots écrits dans le monde filmé, les mots formés par des objets filmés et les mots formés par la bouche du chanteur-acteur. Afin de pallier à cet obstacle les clippeurs utilisent trois directions artistiques différentes, soit ignorer, abuser ou déplorer l'hyperlittératie. Au poids des mots s'ajoute celui des images, nous pouvons parler d'hyperlittératie visuelle qui tend à immerger le spectateur dans un spectacle généralisé, « une inversion concrète de la vie » ⁽¹⁰⁾. En d'autres termes, cela signifie que l'abondance visuelle offerte par notre société vise à décrédibiliser l'ensemble des images, en offrant aux populations le sentiment de vivre dans une fiction ⁽¹¹⁾. Les chanteurs, conscients de ce bouleversement, tentent d'y remédier en soulignant dans leurs vidéo-clips la différenciation de leur vie dans et en dehors de l'écran. Une distinction délicate tant « la société spectacle » ⁽¹²⁾ et l'irréalisme de la société spectacle sont prégnants aujourd'hui. C'est l'impression de vivre derrière un fond vert qui conquiert les esprits tellement le miroir entre nos métropoles et les décors des clips est devenu limpide, c'est l'hyperespace ⁽¹³⁾. Face à tous ces « hyper », quelle position les réalisateurs de clips peuvent-ils adopter ? Voilà le paradoxe du clip, un médium où tout peut être réalisé sans narration préalable mais où l'importance donnée aux images influe sur la société. Toutes ces divergences sont l'invitation pour les clippeurs à un retour au « do it yourself » afin de créer un pacte de crédibilité avec le spectateur, le clip devient le miroir d'un travail manuel et non plus celui d'un quotidien infidèle à sa réalité. Au-delà de l'esthétique « do it yourself », les images non trafiquées aussi appelées « lo-fi » prennent alors tout leur sens, même si

9. Zygmunt Bauman, *Alone Again : Ethics After Certainty*, Demos, Londres, 1996

10 & 12. Guy Debord, *La société du spectacle*, Gallimard, Paris, 1996

11. Cf Fiche de lecture

13. Fredric Jameson, *Le Postmodernisme, ou la logique du capitalisme tardif*, Beaux-Arts de Paris Éditions, Paris, 2007

l'altération des images ne garantit pas forcément la sincérité d'une réalisation amateur. Dans certains cas, l'utilisation du « lo-fi » permet de souligner les qualités plastiques du médium ou encore la granularité de l'image, esthétisme* technique emprunté au cinéma expérimental. Dans le but de pallier aux difficultés auxquels les images cinématographiques se confrontent aujourd'hui, les clippeurs tentent de se renouveler grâce à deux principaux leviers, l'une s'inspirant du passé et l'autre avide d'un futur encore vierge.

- LE RENOUVEAU D'UN MÉDIUM ABOUTIT -

Après moins d'un siècle d'usage, le clip arrive à une forme d'aboutissement, divisé entre l'envie de poursuivre les méthodes déjà mises en place au fur et à mesure des années et le désir de renouveler en profondeur un médium qui tend à s'essouffler. Deux directions artistiques relativement opposées tentent de remédier à la question. D'une part, certains clippeurs puisent leurs sources d'inspiration dans le passé en réalisant des clips estampillés en « hommage à » ou en « imitation de ». D'autre part, les plus téméraires tentent de fabriquer des clips innovants et inventifs.

LES PRÉCURSEURS SOURCE D'INSPIRATION

Depuis ses débuts, le clip pratique le recyclage. En effet, étant un art très récent, il s'est construit préalablement grâce à son environnement en s'inspirant des outils, des techniques et des procédés cinématographiques majoritairement. Le travail en « hommage à » ou en « imitation de » forme un lien dit motivé* entre les deux objets concernés. L'ouvrage initial permet alors de justifier et d'expliquer rationnellement la légitimité du second, dans notre cas le clip. Afin de comprendre le bien-fondé des liens motivés dans le vidéo-clip, il faut distinguer l'attitude de l'emprunteur et l'objet emprunté. La démarche de l'emprunteur peut prendre diverses voies. Dans un premier temps, il décide de la visibilité qu'il va donner aux extraits choisis, ensuite, il détermine le degré de respect accordé (critique, moquerie, hommage... etc.). Cependant, les intentions* des réalisateurs restant souvent flou, l'intégralité du jugement final appartient au spectateur et c'est à lui seul de découvrir les clins d'oeil ou non ainsi que le ton transmis. Les objets empruntés varient énormément, les plus courants restant les films, tableaux, séries télé ou les images d'archives. Cette dominance s'explique par le fait qu'il est plus aisé de citer un matériau proche de l'objet final. Ainsi, dans le clip, les clins d'oeil

audio-visuels dominant majoritairement. Toutefois les emprunts ne se limitent pas à la présence d'un objet précis, ils peuvent également être signifiés par le style*, la technique ou le dispositif employé. L'adoption se réalise alors depuis un autre artiste ou un autre média. Aujourd'hui, la création prolifique des clips limite la possibilité de réaliser des productions originales à tous les points de vue. Parfois, un travail est désigné en « hommage à » ou en « imitation de » alors qu'il n'en est rien. De nombreux réalisateurs de clips rêvent d'une nouvelle virginité et désirent échapper à la création de productions estampillées en « hommage à » ou en « imitation de » malgré elles. Contrairement aux apparences, la nouveauté viendra probablement du côté des spectateurs et non des réalisateurs. En effet ce sont les visionneurs qui décident de l'interprétation de la rencontre entre ce qu'ils voient et ce qu'ils entendent. La ligne éditoriale des images qui fait face à la société est aujourd'hui établi et prospère, le renouvellement tant espéré viendra vraisemblablement du changement des usages du clip.

LA NÉOPHILIE AU SERVICE DE LA CRÉATION

Le désir d'innovation du vidéo-clip tend à prendre deux directions différentes. D'une part, les clippeurs avides d'innovation sont séduits par la transformation du médium grâce à la création de nouveaux liens non plus motivé mais arbitraire*. Ces liens sont créés et dépendent uniquement d'une décision individuelle et non d'un ordre préétabli ou d'une raison valable aux yeux de tous. À ce titre, l'établissement d'une imagerie inattendue ne se préoccupant pas des représentations préalables créées et associées à certains styles musicaux permet de découvrir des combinaisons originales. Cependant, la réexploitation d'un lien arbitraire pour son efficacité et son esthétisme dans un autre travail le rend motivé. En effet, lorsqu'une relation entre deux objets a été réalisée une première fois, toute reproduction sera par la suite considérée comme motivée par la forme initiale. Une renaissance du clip par le fond paraît donc délicat. Par conséquent, c'est actuellement la forme qui est la plus questionnée. Premièrement, le clip s'adapte peu à peu au média auquel il est principalement destiné. L'avènement d'internet a en effet considérablement modifié les usages. Le spectateur est

devenu un utilisateur capable de créer et gérer ses propres grilles de programmation. Ainsi, à la fin des années 2000, le médium qui s'est construit au travers de l'expérimentation, trouve une nouvelle piste à explorer, l'interactivité*. Malgré des artistes et des labels frileux notamment à cause du budget additionnel à engranger, les réalisateurs de leur côté innovent et tentent l'expérience. Le développement de cette nouveauté pourrait provenir selon Clément Durou⁽¹⁴⁾ de partenariats entre les labels et de grandes marques prêtes à coproduire ce genre de projets afin de faire évoluer la recherche et d'en bénéficier lorsque ces derniers seront aboutis. Ensuite, la musicalisation vidéalisée aspire aujourd'hui à s'étendre au-delà du clip. Les shows pyrotechniques apparaissent peu à peu et les concerts en vidéo-assistés deviennent une norme. Désormais, le chanteur n'est plus seul face à la foule, les concerts s'organisent sous forme de féeries utilisant troupe de danseurs, artifices, vidéos reprenant bien souvent des extraits des clips pour appuyer les chansons. Enfin, le clip se rapproche de plus en plus de son grand frère le septième art. Les albums, eux-mêmes, sont pensés produits et distribués différemment. Dans ce cas, le clip n'est plus un supplément du morceau, il devient le diffuseur principal des chansons concernées mettant fin aux promotions radiophoniques et télévisuelles. L'organisation de la divulgation vise alors à considérer l'ensemble des clips dans une unité proche d'un long métrage. La proximité naturelle de ce média avec les expérimentations cinématographiques lui permette de se renouveler par sa forme à défaut de son fond. De plus, les réalisateurs du fait de leur passion pour leur profession sont les garants de l'accroissement de l'innovation dans l'univers du clip.

14. Guillaume Huault-Dupuy, *L'interactivité révolutionne le clip de papa - Les Inrockuptibles*, 2013

- CONCLUSION -

Le son et l'image, l'ouïe et la vue, deux sens éminemment liés et un médium privilégié où la fusion de ces derniers prend tout son sens. Le clip a eu une évolution fulgurante et a réussi à se créer un univers riche en expérimentations, en interprétations et en innovations. Ce développement a été permis grâce à la proximité avec le septième art, lui empruntant successivement ses techniques et les traductions associées. Par conséquent, les affinités avec le cinéma sont nombreuses et tendent à se renforcer davantage. De plus, le clip et les acteurs qui en résultent ont su rebondir face aux modifications engendrées par la société. Cette dernière a transformé tour à tour la vision du spectateur sur les images et le média privilégiant l'accueil du médium. Le clip a en effet évolué avec la société tout comme la société a évolué au contact du clip. Il est un tremplin avéré pour les musiciens et les réalisateurs. Désormais un médium connu de tous, dont les principaux acteurs sont reconnus et récompensés à leur juste valeur. Le clip reste cependant majoritairement considéré comme un moyen et non comme une fin, la frilosité des labels et des artistes à innover ne permettant pas de favoriser l'aboutissement des recherches expérimentales. L'évolution du clip tel que nous le connaissons aujourd'hui prendra donc plus de temps sans compromettre pour autant son avenir certain qui se dessine grâce à la néophilie des clippeurs.

- FICHE DE LECTURE -

Le clip, reflet de notre
monde, une pellicule
postmoderne

- SOMMAIRE -

_ INTRODUCTION	_ 31
_ UN MONDE SANS REPÈRES	_ 33 - 34
_ LE FAÇONNAGE D'UNE IDENTITÉ	_ 35 - 36
_ LE CORPS TORTURÉ AU PROFIT DE LA LIBERTÉ	_ 37
_ LA NOSTALGIE D'UNE UTOPIE	_ 38
_ CONCLUSION	_ 39

- INTRODUCTION -

Le clip, Histoire et esthétique

- Laurent Jullier et Julien Péquignot -

Laurent Jullier, d'une part, professeur d'études cinématographiques à l'Institut Européen de Cinéma et d'Audiovisuel et directeur de recherches à l'Institut de Recherches sur le Cinéma et l'Audiovisuel, est expérimenté dans la relation cognitive et affective qu'entretient le spectateur avec les films ainsi que dans la technicité de l'esthétisme. Julien Péquignot, d'autre part, enseignant-chercheur en Sciences de l'Information et de la Communication, est un spécialiste du clip. Il met particulièrement en avant le clip dans sa thèse Pour une sociologie méta-interprétative. Le clip et ses discours, de la tentation postmoderne* à la nécessité pragmatique. De leur association est né l'ouvrage Le clip, Histoire et esthétique, au travers duquel les deux auteurs proposent de découvrir les différents jalons du clip. Ils abordent en effet le médium* dans son ensemble avec une vision à la fois, historique, esthétique et thématique. C'est ici l'aspect thématique qui va retenir notre attention. Ce chapitre nous aide à percevoir le vidéo-clip* comme un reflet de notre monde, une pellicule postmoderne. De par son format, le clip permet de visualiser la musique. Au-delà d'une performance des artistes, la présence d'un discours thématique sur notre civilisation attire le public et retient son attention. Les auteurs évoquent différents thèmes issus de notre société et récurrents dans le clip, un monde en manque de repères, le façonnage d'une identité, le corps torturé au profit de la liberté et la nostalgie d'une utopie. Le parallèle analytique réalisé entre le médium et le monde dans lequel nous vivons permet de prendre conscience du poids et des conséquences qu'ils s'insufflent l'un à l'autre.

* se rapporter au lexique

- UN MONDE EN MANQUE DE REPÈRES -

*« Inutile de s'attacher, parce que tout passe.
Même la vie que tu as, tu l'as empruntée.
Alors vis chaque jour comme s'il était le dernier.
Tiens-toi prêt à te débarrasser de ton passé »
(Akon, Ghetto)*

Les clips, médiums contemporains, empruntent de nombreuses figures stylistiques issues de la postmodernité. Nous retrouvons notamment l'abandon des « Grands Récits »⁽¹⁾, c'est à dire le sentiment d'être arrivé « après la certitude »⁽²⁾. Le symbole des « Grands Récits », autrefois considéré comme une source permettant aux populations de se construire à travers un passé glorieux via les écrits religieux principalement, est dans la société postmoderne empreint aux suspicions et à la défiance. En résulte une civilisation qui ne peut s'appuyer sur un passé dicté par les « Grands Récits » pour se construire tout en cumulant une perception d'incertitudes pour son futur. Les clippeurs* ont face à eux, une société enfermée dans le présent, sans perspective où les faits se suivent sans corrélation. Le format du clip, dispensé des codes traditionnels de la narration*, est alors un privilège de l'expression de ce sentiment. Il rend possible la vision d'une tragédie sans explication. En outre, l'enchaînement de plans permet de représenter une vision du monde sans interdépendances entre les événements. Ce sentiment se traduit également dans les paroles des chansons illustrées. Deux mécanismes* opposés se distinguent plus particulièrement pour représenter ces chansons, l'analogie et la dissemblance. Cependant, une illustration critique de ce monde sans certitude emprisonné dans son présent reste rare et difficile pour les clippeurs. La place grandissante de l'esthétisme* associé au regard distant des spectateurs ne tolère pas la présence même sous-jacente de cette dernière. La limite entre fiction et réalité reste fine dans les vidéo-clips*, c'est pourquoi des images a priori

1. Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne*, Éditions de Minuit, Paris, 1979

2. Zygmunt Bauman, *Alone Again : Ethics After Certainty*, Demos, Londres, 1996

violentes se transforment rapidement en spectacle. De plus critiquer un monde-image par l'image est contradictoire. Au-delà du visuel, il est donc nécessaire de trouver de nouveaux mécanismes pour évoquer ce monde sans repère. C'est là que la place de l'individu replié et désenchanté prend tout son sens. L'esthétisation de la violence est remplacée par le cynisme et le sarcasme adapté à une personnalité auquel le spectateur peut s'attacher. Le rôle idéologique des clips permettant une critique sociale demeure contraint de par le format destiné à une vision libre. Ces vidéo-clips restent donc rares et laissent place à une légèreté apparente lourde de sens.

- LE FAÇONNAGE D'UNE IDENTITÉ -

**« Viens comme tu es, comme tu étais, comme je veux
que tu sois ; comme un ami, comme un vieil ennemi ;
prends ton temps, dépêches-toi »
(Nirvana, Come as you are)**

Du fait de la difficulté à illustrer* la réalité du monde qui nous entoure par des images, l'individu est replacé au centre des clips. L'être humain n'en est pas moins tourmenté psychologiquement. Les auteurs introduisent la notion de « Théâtralisme keep cool »⁽³⁾. Soit, la faculté des individus à se regarder vivre tout en donnant l'impression qu'ils sont les acteurs du film de leur existence.

Le but est de rester de marbre afin d'échapper aux angoisses de la vie sociale. Cependant, à haute dose cette carapace se traduit par une impossibilité pour l'être humain à redevenir lui-même. Chez les chanteurs, le phénomène se répand avec prudence, même s'ils jouent un rôle le temps de leurs clips, portent des costumes de scènes, se maquillent... cela reste dans un cadre professionnel. Ce dédoublement permanent de personnalités des citoyens postmodernes et des artistes, se traduit dans les vidéo-clips par des symétries bilatérales le long de l'axe vertical. Les principales difficultés de l'Homme postmoderne sont de se réaliser et de trouver le bon rapport à l'autre dans un monde où la valeur essentielle est la réalisation de soi. Dans le clip, cinq directions artistiques se distinguent pour exprimer ces problèmes, l'autre est invisible, l'autre est un objet d'évaluation esthétique et non moral, l'autre est un outil à la réalisation de soi, l'autre est menaçant, l'autre est un miroir de soi. De cette impossibilité à créer un rapport instructif avec autrui, en découle l'empêchement des individus à se forger une identité. La construction d'une vie réussie demeure désormais dans la création de son identité ou comment devenir soi-même. Cette recherche complexe est désignée comme le « nouveau narcissisme » par Christopher Lasch. Cela implique

3. Christopher Lasch, *La culture du narcissisme*, Flammarion, Paris, 2006

une préoccupation de soi au-delà de l'amour de soi et non plus la peur d'échouer à une quête mais d'échouer à trouver une quête. L'individu se plaît à pouvoir être n'importe qui, n'importe quand pour pouvoir se comporter n'importe comment. Emprunter des signes, jouer des rôles des plus surprenants, le but est de trouver sa place. Dans les clips, les chanteurs eux-mêmes se complaisent à se grimer, de la modification de personnalité au changement de sexe, les seules limites sont celles de l'imagination. Dans le clip, toutes ces transformations sont le symbole d'une volonté de résister aux pressions d'une société où l'image projetée par l'individu domine sur ses aptitudes et son expérience. Les figures de style* utilisées par les clippeurs sont la liquidité, la mutation des corps et la nostalgie.

- LE CORPS TORTURÉ AU PROFIT DE LA LIBERTÉ -

« J'ai le sentiment d'être en mouvement.

*Une soudaine impression de liberté : je m'en fous parce que
je ne suis pas là, et si je suis là demain je m'en fous aussi »*

(New Order, True faith)

Dans la société postmoderne et les clips qui en découlent, l'être humain est tourmenté à tous les points de vue. La pression environnante et la flexibilité demandée, notamment dans le monde du travail, implique au sein des clips une dématérialisation des corps par élasticité. Les gestes sont rendus fluides par ralentissement des plans, les mouvements des danseurs sont retravaillés au montage. Les images subissent le même traitement grâce à l'utilisation de formes qui fondent pour renaître indéfiniment, à l'exploitation des raccords mouvement* à outrance. L'importance donnée à la fluidité dans les clips ne s'arrête pas là, la liquidité en tant que matériau est récurrent, l'eau devient un environnement naturel pour l'Homme. À équivalence de cette vie liquide, les clippeurs expérimentent également la vie en apesanteur. Les mécanismes sont sensiblement les mêmes, les mouvements du corps sont déformés, les traitements plastiques sont riches d'illusions. Le fantasme représenté reste, lui aussi, sensiblement le même, la liberté rêvée. Au-delà du rêve, l'absence de gravité dans le clip permet d'évoquer un monde contraint par la gravité où la liberté se paie. Un monde où la vision de soi domine, et avec ce sentiment, celle du corps. Cette obsession donnée au corps, avoir le corps parfait, transforme ce dernier en instrument de plaisir, en objet extérieur. Par ailleurs, l'appréhension d'une mutation progressive de l'espèce humaine en machines, pousse les clippeurs à interpréter cette problématique au sein de leurs réalisations sous forme de protestation. Les corps sont déformés outre mesure, une vision effrayante du futur contre lequel ils se heurtent. Cependant, l'intention* première de l'ensemble de ces représentations reste trouble, est-ce pour protéger le corps ou l'image du corps ?

- LA NOSTALGIE D'UNE UTOPIE -

*« Juin va partir pour longtemps, poussé et tiré, il s'est enfui.
C'est tellement mauvais, ces quatre murs ne m'arrêteront pas
maintenant car je suis vivant, je sors ce soir,
et toute la nuit »*

(Badly Drawn Boy, Year of the rat)

La vision d'une espèce humaine soucieuse du regard qu'elle renvoie physiquement et psychologiquement est donc au coeur du postmodernisme et de ses clips. Cependant pour échapper à ces visions, les réalisateurs de clips utilisent un dernier processus, le modtro. Une représentation nostalgique d'un monde qui n'a jamais existé, un monde inspiré du passé mais où toutes les anomalies ont été supprimées, un refuge donc, semblable au ventre maternel. C'est pourquoi dans le clip l'image du fœtus et l'inversement du défilement des images dans le but de revenir à une origine sont très fréquents. Au-delà de l'image du fœtus, le regard de l'enfance permet de produire au sein des clips l'exercice de la pensée magique. C'est à dire la possibilité d'obtenir ce que nous désirons lorsque nous le désirons, supprimer les contraintes et les règles. Un monde réenchanté où l'histoire est réécrite. Un imaginaire qui revendique toutefois la possibilité de régresser vers un univers plus sombre.

- CONCLUSION -

L'ensemble des thématiques abordées par Laurent Jullier et Julien Péquignot se concentrent sur la corrélation entre clip et postmodernité. Peu importe le style musical et le style graphique, l'ensemble de ces deux domaines se rejoignent avec des mécanismes, des approches et des associations* similaires.

Cependant ce modèle de création est-il encore viable ?

Le clip post-cool immerge non sans difficultés, ce nouveau style est considéré comme plaisant mais pas fun, ingénieux mais pas smart, apaisé mais pas cool... « *Un clip post-cool ne donnerait pas forcément envie de danser, de se vider la tête, ni d'acheter le disque même si 5% des bénéfices de sa vente vont aux baleines ou aux lépreux.* » Le but de l'attitude post-cool est d'outrepasser les styles qui le précède classique-moderne-postmoderne, c'est à dire d'abandonner les promesses sur l'avenir et la destruction du passé. Néanmoins, un changement seul de l'esthétique de l'image ne suffira pas pour amorcer le genre. En effet, le spectateur lui-même doit se réapproprier l'image et sa signification, abandonner la distance ironique à laquelle il est habitué. Produire du post-cool revient donc à tout remettre à zéro. De plus, le clip, de par son format court, complique la lutte contre le « tout est fiction » avec une impossibilité d'entrer dans la complexité de la narration. Un style immergeant donc qui peine à trouver sa place dans notre société pour le moment.

- ARTS TECHNIQUES
& CIVILISATIONS -

La place de l'esthétique
fantasque dans l'univers
des clips français

- SOMMAIRE -

_ INTRODUCTION	_ 45
_ JEAN-BAPTISTE MONDINO, LE PRÉCURSEUR	_ 46 - 48
_ MICHEL GONDRY, L'INCONTOURNABLE	_ 49 - 52
_ GREG & LIO, LE NOUVEAU SOUFFLE	_ 53 - 56
_ CONCLUSION	_ 57

- INTRODUCTION -

**« Il y a plus de recherche cinématographique dans trois minutes
de clip que dans une heure et demie de film. »**

(Jean-Jacques Beineix)

Né entre la fin du XIXème et le milieu du XXème siècle, le clip est dans un premier temps créé pour restituer aux spectateurs un instant musical, assouvir un besoin de distractions et d'attractions grandissant. Aujourd'hui et depuis les années 80, il est devenu un objet central de diffusion de la musique et un outil de communication majeur. Le clip a dépassé le stade de simple illustration du morceau. Musique et graphisme se pensent ensemble, et sont indissociables. Les réalisateurs de clips sont des designers de l'émotion sonore. Nous distinguons trois catégories principales dans les designers de clips, les publicitaires, ceux issus du cinéma* et les spécialistes. Cette dernière catégorie, plus méconnue du grand public sort peu à peu de l'ombre, notamment grâce à des représentations et à des distinctions notoires telles que « Les Victoires de la Musique ». En France, dès les années 80, les réalisateurs et photographes se sont emparés de ce nouveau médium*. L'un des précurseurs, Jean-Baptiste Mondino photographe et publicitaire, a activement participé à ce nouveau souffle vidéaste. Il a inspiré les générations suivantes notamment Michel Gondry qui a marqué le genre grâce aux codes qu'il lui a insufflés. La nouvelle génération dont fait partie Greg & Lio a également parfois réexploité ces codes. À travers ces trois protagonistes, nous étudierons la place de l'esthétique fantasque* dans l'univers des clips français.

* se rapporter au lexique



a. Cargo Axel Bauer (1984)



b. C'est comme ça Les Rita Mitsouko (1986)

- JEAN-BAPTISTE MONDINO, LE PRÉCURSEUR -

« Sil y a une French Touch du clip, elle commence par Jean-Baptiste Mondino. Il nous a tous inspirés ! »

(Michel Gondry)

Jean-Baptiste Mondino est très probablement le plus discret des quatre protagonistes présentés ci-après. Né en 1949 et issu d'une famille d'immigrés italiens, il communique peu sur son histoire personnelle et son visage reste inconnu du grand public. Il évoque avec pudeur ses premières influences artistiques, les églises, les pochettes de disques et les magazines. Particulièrement reconnu dans le monde des clippeurs*, il a débuté sa carrière dans les années 70 en tant que directeur artistique chez Publicis. Son regard de photographe l'a par la suite amené à créer pour Antoine et sa chanson « Les Élucubrations d'Antoine » un scopitone* révolutionnaire enchaînant des plans inattendus tel un mini-film où la chanson constitue la bande-son et non plus en réalisant une simple chanson filmée. Malgré une transition assumée du scopitone au clip engendrée dès les années 60, son premier clip officiel est élaboré en 1981 pour le chanteur Alain Chamfort avec la chanson « Paradis ». Jean-Baptiste Mondino est reconnu par ses prédécesseurs et est une référence pour ses successeurs. Il a été récompensé à quatre reprises de la Victoire de la Musique du Vidéo-clip*, avec en 1987 « C'est comme ça » des Rita Mistouko, en 1991 pour « Tandem » de Vanessa Paradis, en 1993 « Osez Joséphine » d'Alain Bashung et en 1994 pour « L'Ennemi dans la glace » d'Alain Chamfort.

Les premiers balbutiements stylistiques du vidéo-clip vus par Jean-Baptiste Mondino se résument par une approche photographique et contemplative. Le mouvement est accordé au protagoniste principal, dans une scène souvent fixe, où la lumière apporte l'évolution nécessaire entre les différents plans séquences*. Lors de l'introduction musicale une importance toute particulière est accordée au contexte, à l'atmosphère de la scène dans lequel va évoluer le clip. Le protagoniste, ici dans un rôle d'acteur plus que de chanteur apparaît progressivement lors de cette introduction, son visage se définit pleinement avec le commencement des paroles. Le chanteur-acteur est au coeur de sa création et vit la chanson de l'intérieur. Ses regards de photographe de mode et de publicitaire associés ont contribué à l'élaboration de ce style*. Majoritairement en noir et blanc, son regard est assumé, et entraîne le spectateur dans l'intime fantasque de la chanson du personnage qu'il met en scène^(a). Dans les années 80, là est sa signature, une grande maîtrise technique de la réalisation associée aux nuances des lumières.

Tout au long de sa carrière, il renouvelle le genre en abandonnant parfois sa signature en réintroduisant la couleur^(b). Puis à la fin des années 80, il crée les premiers clips français utilisant l'esthétique des images de synthèse, c'est le début de la création de mondes sans limites mélangeant réalité et fiction. Les limites fantasques de Jean-Baptiste Mondino sont celles des paroles, il est le traducteur intimiste et privilégié des pensées des chanteurs pour lesquels il travaille. Cependant, il ne se contente pas d'illustrer* simplement le message contenu dans les chansons mais entre dans un dialogue entre chanteur et spectateur. Au-delà de la chanson, ici, le réalisateur Jean-Baptiste Mondino permet de matérialiser la relation de proximité entre l'émetteur-chanteur et le récepteur-spectateur.

- MICHEL GONDRY, L'INCONTOURNABLE -

*« Pour beaucoup Michel Gondry est un héritier du génie créatif
d'un Georges Méliès, ou pour d'autre il est en quelque sorte le
cousin du monde burlesque de l'inventif Pierrick Sorin, mais de
fait, Gondry rappelle que bien souvent
les principales influences sont essentiellement émises par
le cercle le plus proche de soi... »
(Stéphane Courant)*

Michel Gondry, le plus emblématique pour le grand public des quatre protagonistes présentés, est sûrement le plus reconnu de par ses créations prolifiques dont l'univers a marqué l'imaginaire collectif. Né au début des années 60, il a été baigné dès son plus jeune âge dans le monde de la musique. En école supérieure dans les années 80, il crée le groupe pop Oui Oui dont il est le batteur. Il fait alors ses premières armes en tant que clippeur avec les chansons de son groupe « La Ville », « Les Cailloux » ou « Ma Maison ». La visibilité produite pour le groupe lui apportera ses premières prestigieuses collaborations comme Étienne Daho ou Björk. La chanteuse irlandaise lui confiera la réalisation d'une dizaine de ses clips. Nombreux sont les artistes de renommée mondiale à faire confiance au réalisateur français, comme The Chemical Brothers, The White Stripes, Kylie Minogue, Daft Punk, Kanye West, ou très récemment Beyoncé. Côté récompenses, le clippeur a reçu plusieurs MTV Music Video Awards et son clip de « City Lights » pour The White Stripes a été élu clip de la décennie par le site Pitchfork.

Rapidement, Michel Gondry impose son style. Reconnu pour ses trouvailles visuelles et techniques, il a un goût prononcé pour le bricolage, apprécie le mélange des prises de vues réelles aux animations graphiques, parcourt les limites du plan séquence, se plaît à créer des représentations visuelles des instruments. L'ensemble de ses explorations a permis de renouveler profondément le genre du clip en y apportant toute l'énergie qu'il y manquait. Véritable maître dans l'utilisation du morphing*, il le détourne en élargissant ses champs d'action^(c). Habituellement exploité pour réaliser des transitions entre deux personnages, Michel Gondry interpole les trajets de caméra, transforme les vidéos en objets abstraits, simule des mouvements à partir de photographies fixes. Cette technique permet notamment de faire coïncider les effets rythmiques de la musique et les effets graphiques de la vidéo, relation chère à Michel Gondry qui donne un impact visuel fort à ses clips. Son univers, enfantin et onirique, est fait de bidouilles low-tech et de maîtrises high-tech. L'ensemble de ses réalisations se joue de cette dualité ce qui leur apporte variété, transversalité et innovation. Les mélanges de ces techniques ont permis de construire le grain fantasque des clips de Michel Gondry, aujourd'hui synonyme de sa patte graphique. Ces mélanges peuvent être associés aux nombreux codes usuels du réalisateur. Loin d'adopter une narration* classique, il utilise les univers clos, le cadrage* proche des personnages, la mélancolie enfantine, le basculement entre réalité et rêve. Au-delà de l'univers créé, la musique demeure le point central de ses réalisations, telle une partition, les images des vidéo-clips reconstruisent des chorégraphies visuelles jouant avec les multiples rythmes* des musiques illustrées^(d & e). Le réalisateur transporte le spectateur dans son univers propre, qui est un emprunt fantasque de la vie, tel un funambule à la frontière entre une réalité et une enfance rêvée. Les clips de Michel Gondry sont une invitation à un voyage intérieur rythmé et emporté par la musique.



c. le danse le MIA IAM (1993)

Clip entièrement réalisé en morphing, de la même manière qu'un plan séquence, le spectateur ne peut observer de coupures d'un plan à l'autre.



d. Around the world Daft Punk (1997)

Chaque groupe de danseurs représente ici un instrument, la chorégraphie s'organise en fonction du rythme des instruments, mimés par les danseurs.



e. Star Guitar The Chemical Brothers (2002)

L'apparition de chaque obstacle dans le champ de vision du spectateur est dictée par la musique et représente de nouveau le tempo et le rythme.

- GREG & LIO, LE NOUVEAU SOUFFLE -

*« De leur utilisation de perspectives créatives et de transitions
intelligentes, à leur utilisation fascinante
de la double exposition et des effets, Greg & Lio insufflent
la vie dans chaque image qu'ils tournent. »
(QUAD Production)*

Grégory Ohrel et Lionel Hirlé ou plus communément Greg & Lio sont les nouveaux prodiges français du clip. Après seulement dix ans dans la vie active, leur collaboration cumule près d'une vingtaine de clips réalisés pour des artistes de renommées nationale et internationale. Outre la liste vertigineuse des collaborations effectuées par le duo de clippeurs français, c'est avec « Makeba » de Jain que le duo se fait connaître du grand public, notamment grâce à leur Victoires de la Musique de la création audiovisuelle de l'année 2017. Pour ce vidéo-clip, ils remporteront cinq autres récompenses et sont nommés à la soixantième édition des Grammy Awards dans la catégorie Best Music Video. Cette année, ils sont de nouveau nommés pour la Victoire de la Musique de la création audiovisuelle de l'année pour « Basique » d'Orelsan (résultats inconnus au moment de l'écriture). Le duo strasbourgeois s'est rencontré et formé à l'École Supérieure de Réalisation Audiovisuelle de Paris dans la promotion 2007. Malgré une grande notoriété auprès du public français, leurs personnalités restent secrètes. Sur leur site internet ils se décrivent succinctement, « Nous sommes nés à Namek » (planète du manga Dragon Ball) et « Nous adorons le poulet », difficile d'en savoir plus, hormis leurs visages, désormais familiers suite à leur Victoire de la Musique l'an passé.

L'aventure des deux alsaciens a commencé en 2009 avec l'artiste électro Knlght et son titre « Hunt (Part 1) », pour lequel le style des deux jeunes diplômés est déjà très présent. Nous retrouvons, un certain goût pour les mécanismes* de l'absurde, l'intelligence de la variété des plans de l'intimiste au dynamique en passant par le descriptif, un scénario* bien ficelé qui projette le spectateur dans le rôle du personnage principal. Leur volonté première avec ce clip initial était de travailler l'image, tout en maintenant la narration présente avec un court-métrage*, cap qu'ils conservent aujourd'hui encore. L'impact de l'image est au service d'une histoire complémentaire, parallèle à celle racontée par les paroles de la chanson^(f). Les clippeurs strasbourgeois dépassent l'illustration des paroles en ajoutant dans chacun des plans leurs grains de folie, d'abstraction et d'extravagance. Le spectateur est progressivement plongé dans un univers irrationnel avec des effets spéciaux qui n'en sont pas et des images irréelles qui sont en réalité authentiques^(g). La dynamique des transitions permet ce glissement en douceur d'un monde tangible à un monde chimérique. Perdre l'oeil du spectateur, voilà leur créneau. Dotés d'une grande culture cinématographique et musicale, Greg & Lio glissent en permanence de nombreuses références et clins d'oeil que la plupart des spectateurs ne soupçonneront jamais. Le référencement de leurs vidéo-clips est tout aussi artistique que personnel, il renvoie aux paroles de la chanson, aux réalisations précédentes des clippeurs^(h), à la vie de l'artiste... L'ensemble de ce processus permet un nombre conséquent de degrés de lecture des vidéo-clips du duo. L'esprit hypnotique des deux compatriotes n'a donc pas fini de défier les limites de la perception humaine. Cet intérêt grandissant porté aux réalisations de Greg & Lio provient non seulement des performances techniques engendrées (anamorphoses*, jeux de symétries, illusions d'optique, superpositions, chorégraphies en apesanteur, effets spéciaux...) mais aussi de l'alchimie des univers surréalistes mêlant la grâce et la légèreté des poésies espiègles racontées par les deux créateurs.



f. O6hl6 - Des histoires à raconter Casseurs Flowters (2013)

Image correspondant au couplet :

« Quand les gamins font des gamins

Personne contrôle, c'est la loi d'évolution

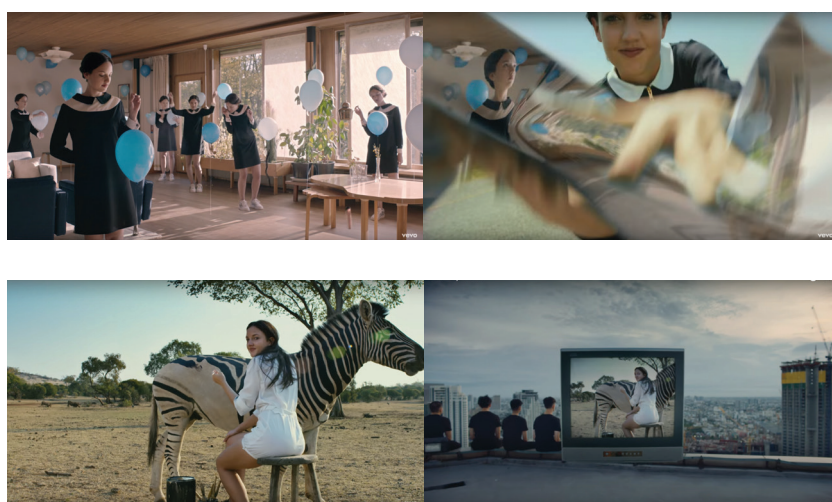
Tu crèves si tu joues pas l'bon rôle »

Greg & Lio, le nouveau souffle



g. Tout va bien Orelsan (2017)

Extrait du making off et la scène correspondante dans le clip.



h. Come ; Makeba et Dynabeat Jain (2015, 2016 et 2017)

Ces trois clips, sortis successivement en juin 2015, novembre 2016 et juillet 2017, s'amorcent avec le dernier plan du clip qui le précède.

- CONCLUSION -

L'esthétique fantasque dans l'univers des clips français, se distingue particulièrement par sa longévité, son renouvellement au travers des époques et des styles musicaux. Les clippeurs français s'exportent à l'international, reconnus pour leurs qualités techniques, leurs inventivités et le soin apporté à leurs narrations. À travers ces réalisateurs français différents mécanismes de création se sont distingués, de par leur formation initiale notamment, du publicitaire au cinéphile en passant par le spécialiste, les visions changent. Cette diversité conserve toujours en son sein la place centrale donnée aux paroles, à l'histoire de la chanson, à l'interprète. L'esthétique fantasque se singularise par les nombreuses libertés prises par les réalisateurs, au-delà de l'illustration d'une chanson, c'est la transmission d'une émotion qui prime. Peu à peu, le clip s'ouvre aux extravagances, de réelles sensibilité et intelligence se mettent en place, les renaissances perpétuelles du genre permettent de le dynamiser mais l'obsolescence s'accélère. Contrairement aux idées reçues, le clip de par son format court, permet un champ d'expérimentation* beaucoup plus large que le film.* Voilà les clés pour ne jamais être dépassé, une grande dose de technicité, associé à un soupçon de folie et une pincée d'évasion narrative, c'est le point commun entre Jean-Baptiste Mondino, Michel Gondry et Greg & Lio. Tant que les styles musicaux se renouvelleront et seront présents pour nous raconter des histoires, les clips évolueront avec toujours plus de rêveries. L'esthétique fantasque ajoutée à la french touch désormais reconnue, les clippeurs de l'hexagone ont donc de beaux jours devant-eux.

- ENTRETIEN -

Entre l'ouïe et la vue,
rencontre avec un
technicien de l'émotion

- SOMMAIRE -

- ÊTRE RÉALISATEUR	- 64 - 65
- UN POINT DE VUE PLUS PERSONNEL	- 66 - 67
- LE CLIP, UN MÉDIUM	- 68 - 69

Rencontre avec Maxime Mineau, technicien chef-opérateur (conception des images, cadrage*, lumière...) de La liste noire et avant tout technicien image, il est également réalisateur de quelques clips que réalise l'association. La liste noire est une association nantaise de production audio-visuelle de plusieurs camarades de classes issues de CinéCréatis. Elle réalise des vidéos institutionnelles, des clips, de la fiction (son domaine de prédilection). Le but des camarades est de se faire un nom auprès de la scène nantaise riche d'artistes mais pauvre en boîtes de productions.

* se rapporter au lexique

- ÊTRE RÉALISATEUR -

Comment êtes-vous devenu réalisateur (de clip), quel est votre parcours (personnel, scolaire et professionnel) ?

En tant que réalisateur, que représentent l'univers du clip et le clip en lui-même pour vous ?

Pour ma part, je ne suis pas encore réalisateur professionnel dans le sens où je n'ai pas de statut pour le moment. J'ai une formation plutôt classique, après mon bac Littéraire sans option particulière, je suis entré dans une école de cinéma à Nantes, CinéCréatis, une école privée avec un cursus en 3 ans. N'étant pas accepté en troisième année, je me suis arrêté en fin de deuxième année. Avant même la fin de ma scolarité, j'avais commencé à réaliser des clips pour des amis, les contacts sont restés. Par conséquent à ma sortie de l'école, la jonction s'est rapidement faite avec le travail. Le clip c'est avant tout une passion parce que c'est de la vidéo et j'aime tout ce qui touche à ce domaine. C'est aussi un moyen facile de gagner de l'argent lorsque nous commençons dans le métier. Dans l'idéal nous aimerions tous faire des films* mais ce n'est pas évident. Pour le moment, c'est donc un moyen de gagner de l'argent puisque je débute. Un professionnel gagne sa vie en réalisant des clips sans nécessairement faire autre chose à côté comme des vidéos institutionnelles par exemple. Malgré tout, réaliser des clips reste pour moi une passion, l'univers du clip me plaît. Si un jour je « perce » dans le métier les projets de clips m'intéresseront toujours. À mon échelle, le clip est le médium* le plus abordable tout en restant un réel plaisir.

Comment travaillez-vous ? Quel est le déroulement de la réalisation d'un clip, quelles en sont les étapes ?

Tout dépend du degré d'implication de l'artiste. Certains viennent nous voir sans idées précises dans ce cas nous lui proposons la mise en scène, les ambiances... Alors que d'autres arrivent avec des idées précises. Ce deuxième cas n'est pas forcément plus compliqué,

il est plus riche. Un réel dialogue s'installe afin que les deux parties puissent s'entendre et trouvent des compromis. Nous ne proposons jamais de story-board, par manque de temps et de savoir-faire, nous passons par des planches d'ambiances mettant d'autres clips en avant, des mises en scène qui nous parlent... Après validation, nous partons en tournage puis en post-production*.

Quelle est votre signature ?

Je ne pense pas avoir de signature, je commence donc il est difficile pour moi de me positionner. C'est un peu stéréotypé d'apposer une patte graphique à un réalisateur, avant tout parce que ce n'est pas vrai pour tous, même les plus connus. De plus, mes projets sont pour le moment trop différents les uns des autres pour y voir une continuité. J'ai réalisé beaucoup de clips assez sombres et mystérieux parce qu'ils étaient destinés à des rappeurs, cependant à côté de ça j'ai aussi réalisé des ambiances pastel-rose, tout dépend du projet. Mon travail est d'imager la chanson, je ne suis pas là pour mettre mon style* en avant en insérant dans chacun des clips des renvois et des clins d'oeil. Pour le moment, je n'ai pas trouvé le truc !

Quelles sont vos ambitions pour l'avenir, vos plus grands rêves ?

Pour être concret, je suis en train d'écrire le scénario* d'un court-métrage. Je souhaiterais que d'ici 2020 il soit sorti tout en continuant la réalisation de clips et de fictions. En rêvant un peu plus, j'adorerais travailler sur un film de Gaspar Noé, réalisateur que j'affectionne particulièrement. Pour revenir à mon film, j'aimerais qu'il soit sélectionné en festival, qu'il remporte des prix, que je commence à me faire connaître grâce à lui. Je ne pense pas aux Oscars mais avoir quelques prix pour mon travail serait cool !

- UN POINT DE VUE PLUS PERSONNEL -

En tant que créatif à part entière, préférez-vous travailler en liberté ou sous la contrainte ?

Quelles contraintes rencontrez-vous le plus souvent ?

Je ne sais pas si je préfère travailler en liberté ou sous la contrainte. D'un côté, la liberté signifie que nous devons tout trouver par nous-même. De l'autre côté, si nous considérons l'artiste comme une contrainte, le travail reste intéressant par la nécessité de réussir à façonner quelque chose ensemble en prenant en considération ce qui a déjà été créé par l'artiste, ses idées, sa chanson. Les contraintes sont nombreuses. La plus fréquente est celle du budget, il y a souvent un fossé entre les envies de l'artiste et nos réalités matérielles et budgétaires. Parfois, les idées de l'artiste deviennent handicapantes lorsqu'elles sont trop arrêtées. En effet, en fonction de leur chanson les interprètes imaginent parfois un scénario qui n'est pas légitime. Notre travail est de les accompagner vers notre réflexion. Malgré tout, cette dernière catégorie de contraintes lorsqu'elle est maîtrisée permet de donner un cadre à notre création.

Lorsque vous réalisez un clip, vous considérez que votre discours s'adresse plus particulièrement à l'artiste, à la chanson illustrée ou au public susceptible de le regarder ?

Le clip est pour moi au service de la chanson, il est là pour l'illustrer*. Il doit plaire à l'artiste, retranscrire les paroles ou du moins ce que l'on entend. Le public est selon moi au second plan. C'est à l'interprète de toucher le public avec sa chanson et non au clip de toucher le public, du moins pas dans un premier temps. Le clip s'adresse à la chanson, au-delà de l'artiste en lui-même. En effet si nous devons projeter dans chacun des clips l'univers, le vocabulaire ou l'aura de l'interprète, tous les clips de cette personne se ressembleraient.

On retrouve aujourd'hui des styles graphiques très marqués en fonction des styles musicaux, comment définiriez-vous la place de votre direction artistique au sein des mouvances actuelles du clip ?

Aujourd'hui beaucoup de clips se ressemblent or ce n'est pas le but. C'est de l'art et comme tout art le clip doit se renouveler. Par conséquent, dans mon travail j'essaie toujours d'apporter de la nouveauté, cependant lorsque les univers des chansons se ressemblent il est difficile de sortir de ce qui a déjà été fait précédemment. Je n'ai pas de positionnement à proprement parler dans les mouvances actuelles du clip. J'aime les regarder, les analyser pour comprendre ce qui fonctionne et réexploiter leurs codes dans mon travail, dans mon univers, en élargissant le champ des possibles. Le copier/coller ne m'intéresse pas, les clips existants sont une source d'inspiration pour refaire différemment, assembler plusieurs idées.

Être réalisateur c'est traduire une émotion par une autre émotion, une forme de synesthésie*, comment appréhendez-vous le fait d'associer deux univers (musique et graphisme) déjà eux-mêmes associatifs ?

Il m'est difficile de répondre à cette question. Je m'imprègne d'abord de la musique et des paroles qui l'accompagne en l'écoutant cinq à six fois de suite. À partir de la première écoute, je commence déjà à imaginer, à visualiser certaines choses qui correspondent à l'univers proposé. Les idées viennent au fur et à mesure, seules dans un premier temps, mais aussi grâce au dialogue avec l'artiste. Pour moi il n'y a qu'un seul univers, celui de la musique, la vidéo permet simplement de le renforcer. Le clip est au service de la musique puisqu'il lui succède.

- LE CLIP, UN MÉDIUM -

Aujourd'hui, on retrouve dans la classification des arts dix catégories, l'architecture, la sculpture, les arts visuels, la musique, la littérature, les arts de la scène, le cinéma, les arts médiatiques, la bande dessinée et les arts numériques.

Dans laquelle placeriez-vous le clip (arts visuels, cinéma, arts médiatiques ou arts numériques), faut-il créer un onzième art ?

La question est compliquée. D'abord, j'ignorais les dix catégories présentées ici, je pensais tout bonnement qu'il n'en existait que sept. Selon moi, le clip reste plus proche du cinéma et est du cinéma. Le septième art regroupe d'ailleurs en son sein plusieurs catégories comme l'architecture avec les décors, la musique, la littérature avec les dialogues... De par ma sensibilité cinématographique, je classe donc le clip arbitrairement dans le cinéma mais tout dépend de l'individu à qui la question sera posée. À bien y réfléchir, les frontières du clip sont si minces entre son origine télévisuelle et son actualité proche des courts-métrages, la création d'un onzième art serait justifiée.

L'ensemble de l'imagerie que nous recevons aujourd'hui, fixe et animée est motivée par le passé avec des retours en arrière permanent, en « hommage à » ou « imitation de », pensez-vous qu'il est possible de renouveler le genre dans sa profondeur ?

Peu importe ce qui va arriver, je pense que tout a déjà été fait. S'il y a une chose qui n'a pas encore été faite, il y a forcément quelqu'un en train d'y penser ou de le faire. Nous sommes en permanence sous l'influence des clips déjà réalisés afin de recréer sans forcément s'attacher en « hommage à » ou « imitation de », le but est de s'approprier des mécanismes* qui nous parlent. Tout a déjà été fait, renouveler oui mais tout dépend de la profondeur attendue.

Le clip est un art très récent, et pour cause on lui recense moins d'un siècle d'histoire, que pensez-vous de son développement ?

Le développement du clip est allé très vite il est vrai, mais si nous y réfléchissons bien, c'est logique. Tout le monde aime la musique, en écoute, est touché par cet art, le clip n'est donc qu'une suite logique avec l'avènement de la télévision. Toutefois c'est un art qui peut encore évoluer.

Selon vous, comment le clip peut-il évoluer dans les années à venir ? Y a-t-il une place pour les technologies numériques telle que l'interactivité*, qui laisserait plus de place au hasard ?

L'évolution du clip, à mon avis, passera forcément par les nouvelles technologies. L'interactivité a toute sa place, comme les prises en direct projeté au même moment pour le spectateur ou encore les choix multiples permettant de décider du déroulement de l'action... Les clips resteront néanmoins sensiblement les mêmes, de l'image sur une chanson. Nous pourrions retrouver aussi à l'image de PNL des albums supports d'un long-métrage* où l'ensemble des chansons forment un seul et même clip d'une heure et demie. Un changement de style radical est peu envisageable même si nous arrivons à une forme d'essoufflement stylistique depuis une dizaine d'années déjà. Tant qu'il y aura des innovations et des inventions pour redonner un peu d'originalité, le clip sera là.

- DISPOSITIF
TECHNIQUE -

Devenir un
designer graphique
de l'émotion sonore

- SOMMAIRE -

Dispositif technique

_ INTRODUCTION	_ 75
_ PROTOTYPES RÉALISÉS, MISE AU POINT	_ 76 - 79
_ MACRO-PROJET, PLAN D'ENSEMBLE	_ 80 - 89

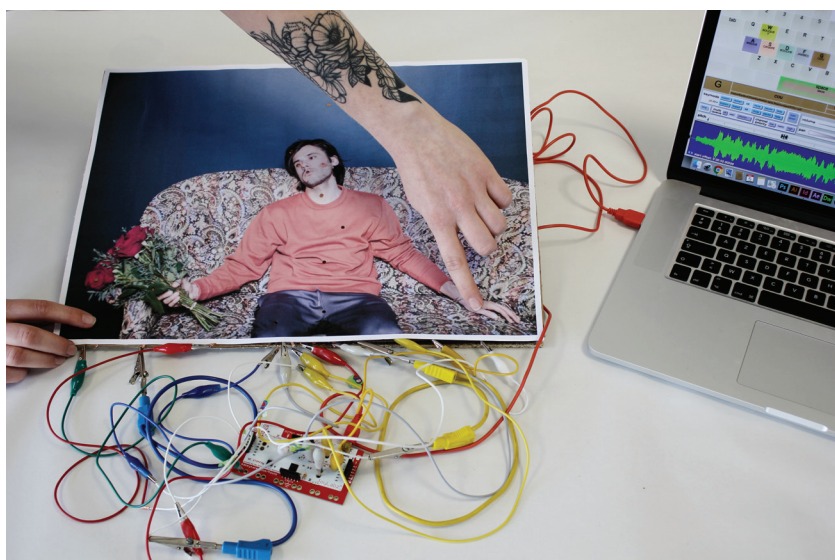
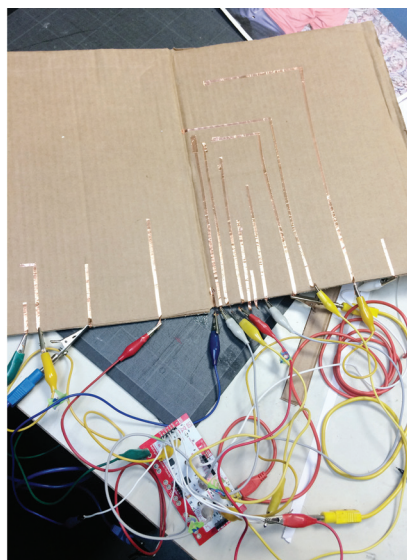
Sommaire

- INTRODUCTION -

Le clip, un médium* à la frontière des sens et en perpétuel recherche de nouveaux dispositifs techniques visant à éveiller continuellement davantage l'ouïe et la vue. Comme nous l'avons vu précédemment, les pistes vers lesquelles il s'oriente aujourd'hui sont nombreuses.

L'intention principale de toutes ces recherches reste la vente de musique au travers de la gratuité d'un médium, procurant à ce dernier succès et légèreté. La direction artistique qui me paraît la plus tangible est la considération des clips dans une unité proche d'un long métrage, c'est pourquoi j'ai décidé de m'y consacrer.

* se rapporter au lexique



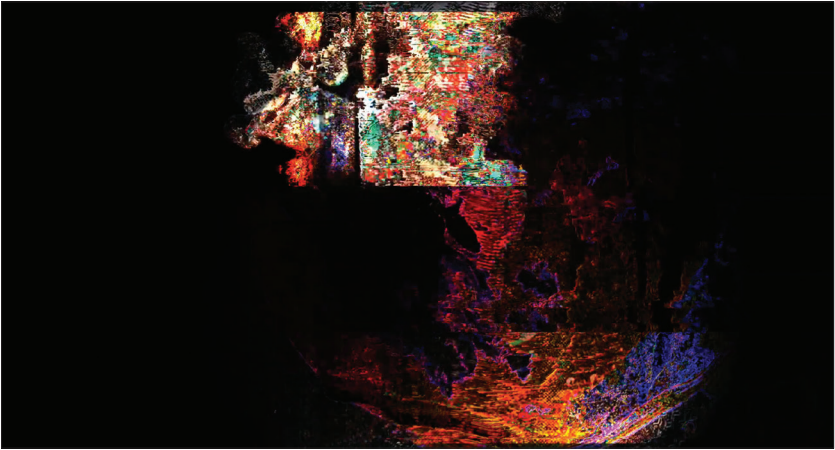
a. dispositif permettant de percevoir l'ensemble du nouvel album d'Orelsan La fête est finie.

- PROTOTYPES RÉALISÉS, MISE AU POINT -

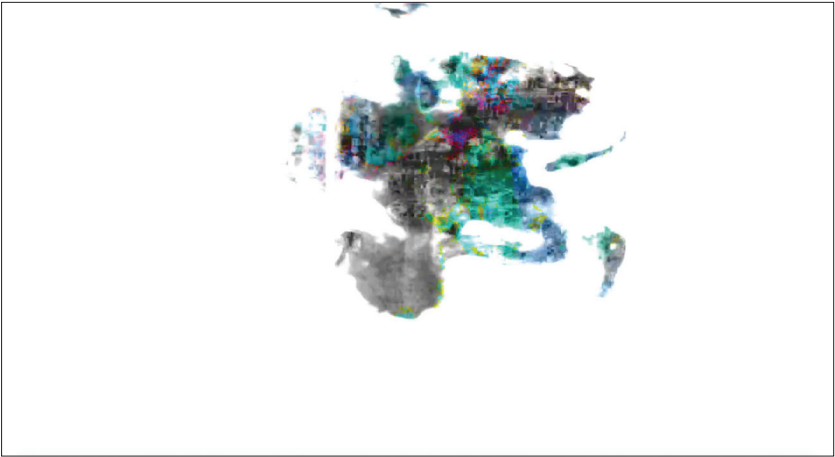
Mes deux années de cursus en DSAA Design mention Graphisme, m'ont permis d'entreprendre différents projets visant à alimenter ma recherche en design. Dans un premier temps, j'ai participé à la demande de l'auteur-compositeur-musicien FAKEAR à la réalisation d'une maquette* de clip pour sa musique ANKARA. Lors de ce travail, j'ai recherché à traduire la fluidité, les liens numérique-traditionnel et son-image, le déplacement progressif de l'énergie, le mélange des cultures... Ce premier projet m'a permis d'évaluer la difficulté de proposer un graphisme à partir de la musique imposée, ayant pour habitude d'apposer une musique à un graphisme préexistant^(b). Dans un second temps, la participation à l'atelier "Makey Makey" organisé par Alycia Rainaud et Marine Espinasse, a été pour moi l'occasion de découvrir comment réaliser des affiches interactives. À ce titre, j'ai créé avec mon groupe (Coline Januel, Gaetan Olias, Laura Fournier, Nytia Tchangodei) un objet permettant de percevoir l'ensemble du nouvel album d'Orelsan « La fête est finie », lorsque l'utilisateur appuie sur certaines parties du corps du rappeur ou du décor, un morceau de chanson choisi du nouvel album se lance^(a).



Prototypes réalisés, mise au point

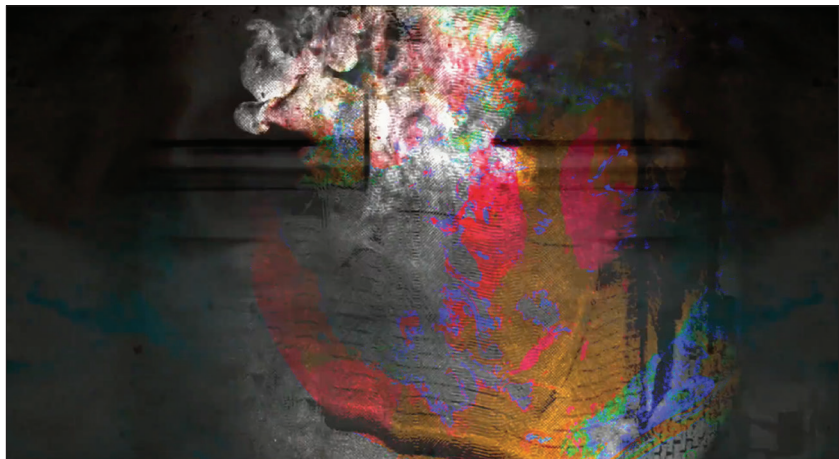


Dispositif technique

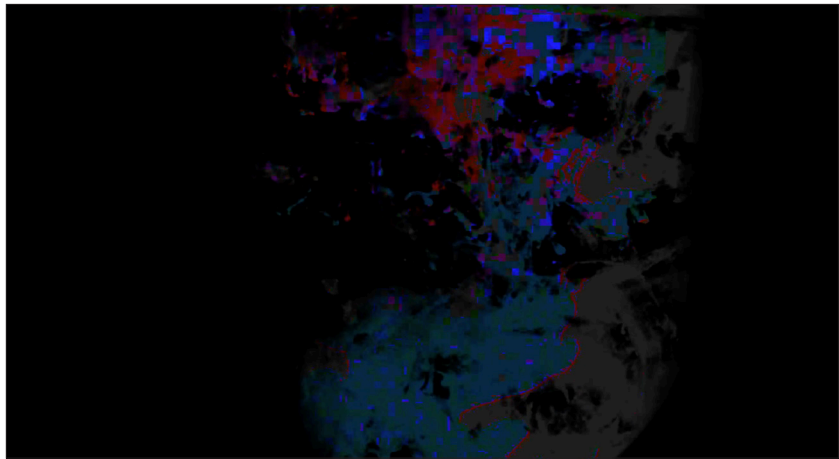


b. extraits de la maquette pour Ankara de Fakear.

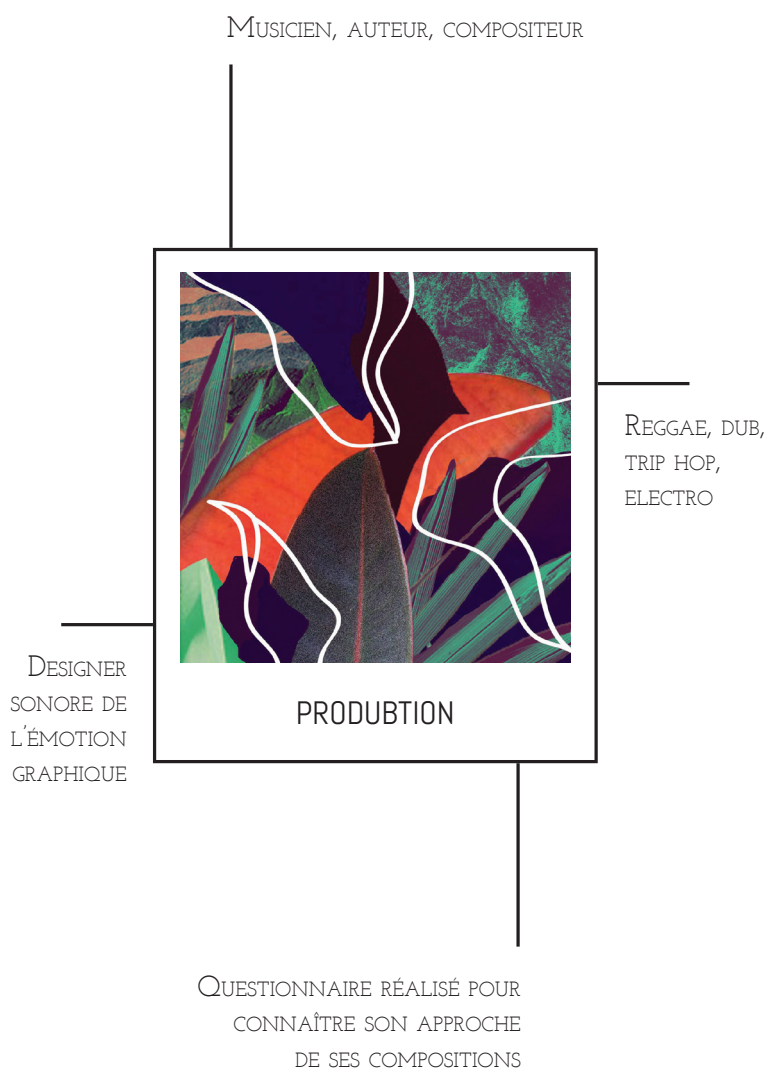
Prototypes réalisés, mise au point



Dispositif technique



Macro-projet, plan d'ensemble



Dispositif technique

- MACRO-PROJET, PLAN D'ENSEMBLE -

Les prototypes réalisés associés aux recherches théoriques effectuées laissent dorénavant place à plus de projection. Dans un souci de professionnalisation, j'ai décidé d'ancrer mon macro-projet au plus près de la réalité en y incluant des acteurs de la vie professionnelle. J'oriente donc ce dernier vers une réalisation "main dans la main" avec le musicien-compositeur Produbtion. Le but est de lui créer des clips pour l'ensemble de son premier album en utilisant des formes alternatives de recherches et créations. Le dispositif replacera au centre de l'utilisation le spectateur et repensera la consommation de la musique vidéalisée aujourd'hui passive. Grâce à la combinaison de deux outils, l'un physique et l'autre numérique, à savoir une affiche interactive et un site internet, la découverte de l'album de l'artiste se fera via l'utilisateur. Le spectateur choisira les vidéos qu'il veut regarder, chacune étant associée à un son précis de l'album. L'album est représenté comme un long métrage sectionné, peu importe l'ordre, les personnages évoluent et l'histoire avance. L'univers évolue, se transforme au gré des choix des utilisateurs. Les nombreux clins d'oeil d'un clip à l'autre de par la similarité des images feront le lien. En effet, les dix vidéo-clips utiliseront tous les mêmes rushs* vidéo tout en utilisant un travail graphique et textural différents^(c-i). Afin de travailler avec Produbtion et non pour ce dernier, nous avons rapidement conversé dans l'intention de cerner au mieux sa pensée, ses aspirations, ses envies... Voici une restitution de notre discussion :

Dans quelles conditions les sons ont-ils été créés ?

Les conditions... je ne sais pas trop quoi te dire. Chaque son s'est fait de manières différentes, certains en deux jours comme d'autres en six mois... mais c'est dans une certaine intimité, dans mon petit monde !

Y a-t-il des ambiances affiliées à des sons précis ?

Après, concernant la recherche de sons... soit je recherche soit je tombe par hasard sur un son qui me plaît auquel je ne pensais pas. Ensuite, je sais forcément quel type de son chercher pour une ambiance recherchée, l'un va dans l'autre... J'aime aussi beaucoup utiliser des sons dans des ambiances ou styles décalés à ce à qu'il serait affilié a priori.

Certains imaginaires te tiennent-ils à coeur ?

Des imaginaires qui me tiennent à coeur... Oui mais sur l'album il y a quasiment une ambiance différente à chaque fois. Il y en a qui me touchent plus que d'autres c'est sur... j'étais pas mal à la recherche d'ambiances naturelles, végétales, tout en prenant de l'électronique.

Les sons sont-ils à écouter dans un ordre précis ?

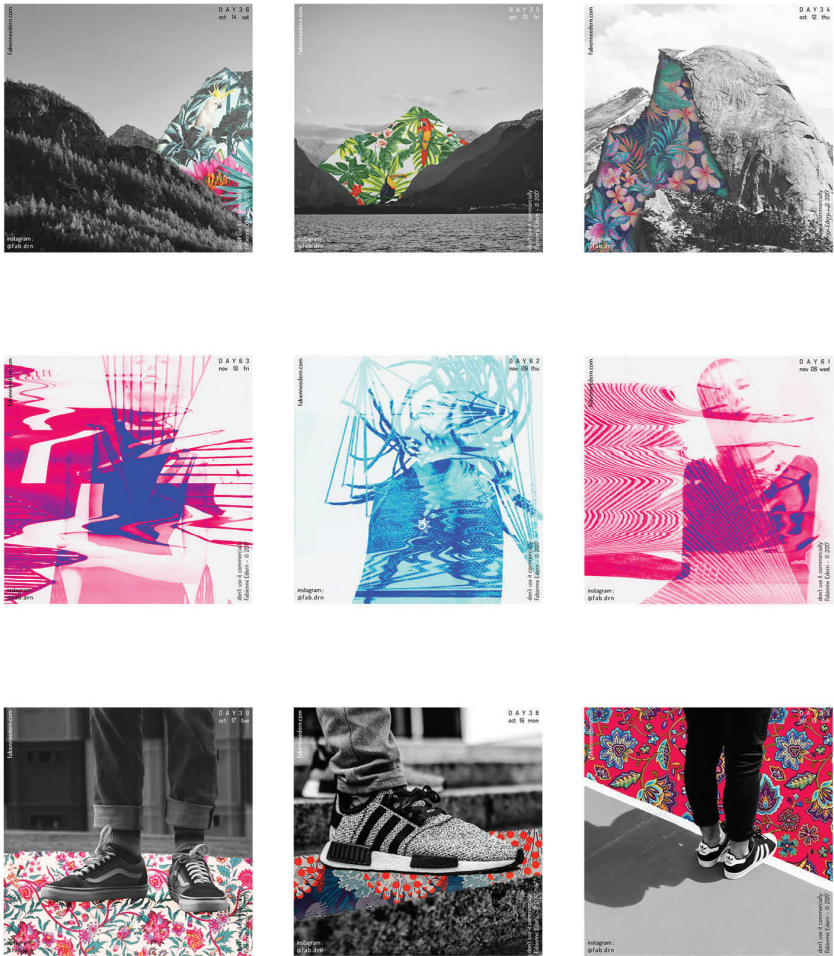
Non, il n'y a pas d'ordre car l'album n'a aucun fil rouge, chose que je me reproche parfois, il n'y a pas de cohérence, ce sont des inspirations complètement différentes. L'ordre des morceaux s'est fait à la toute fin, il est ni chronologique et ne suit pas un quelconque ordre logique, c'est le feeling.

Faut-il suivre la direction artistique déjà mise en place ?

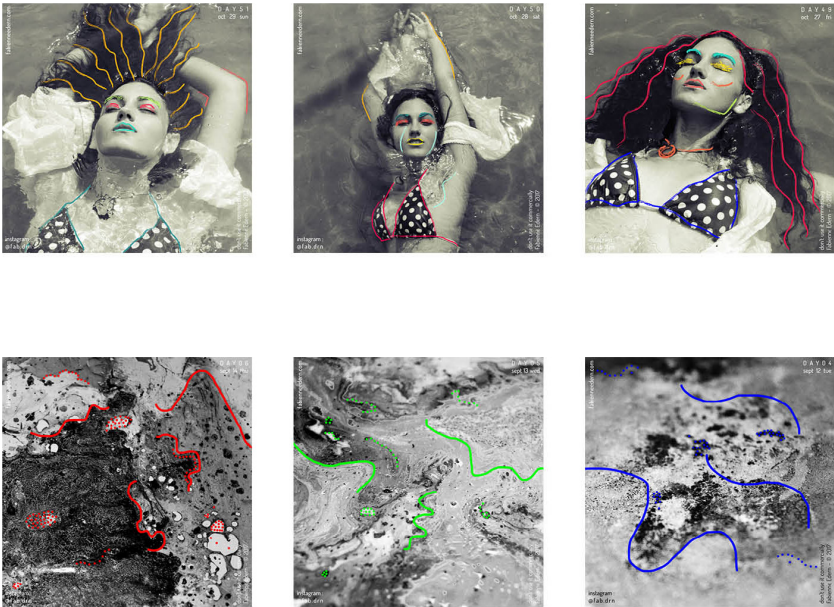
Pour moi ma musique est subjective dans l'interprétation visuelle, c'est ce qui est intéressant. Moi j'ai des images de mes morceaux très précises mais ce que les autres voient est encore plus intéressant !

Ai-je carte blanche ou une ligne directrice est à suivre ?**As-tu des idées préconçues des clips associés à certains sons ?**

Donc carte blanche, après je peux tenter de te donner un peu « l'âme visuelle » du morceau mais bon... laissons la créativité totale faire les choses :)

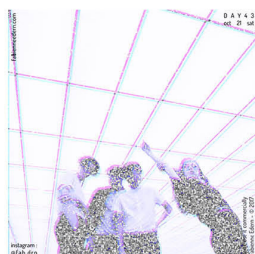
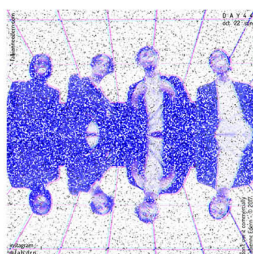
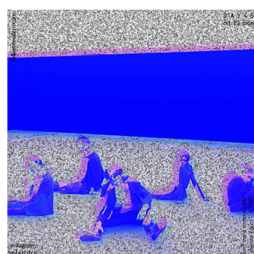
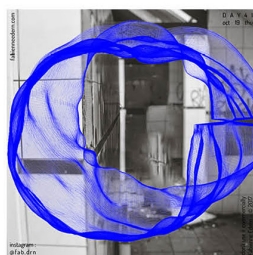
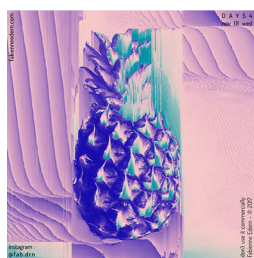


c. recherche de textures, classées par familles, ici « COUSU ».



d. famille « LINÉAIRE »

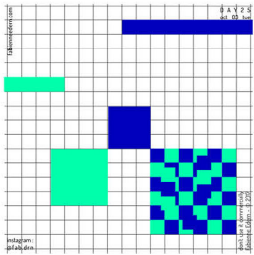
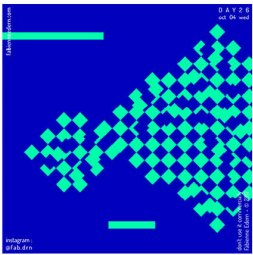
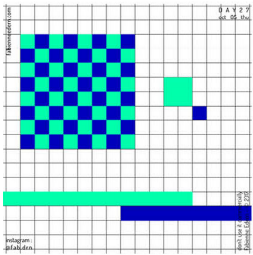
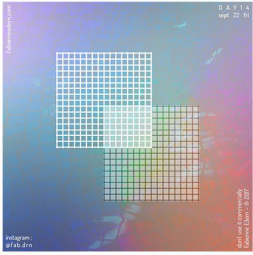
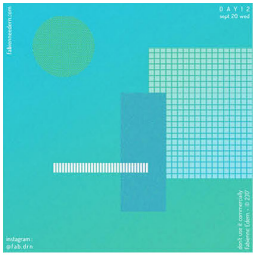
Macro-projet, plan d'ensemble



e. famille « NUMÉRIQUE »

Dispositif technique

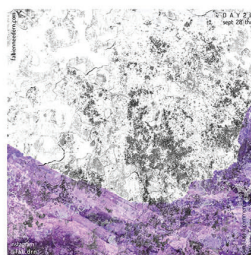
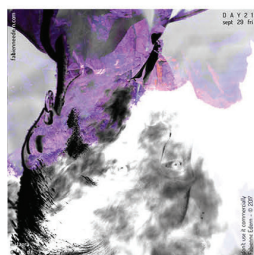
Dispositif technique



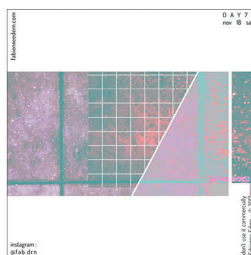
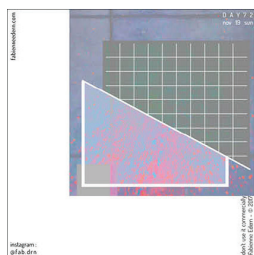
f. famille « GÉOMÉTRIQUE »

Macro-projet, plan d'ensemble

Macro-projet, plan d'ensemble



Dispositif technique



g. famille « HYBRIDE »

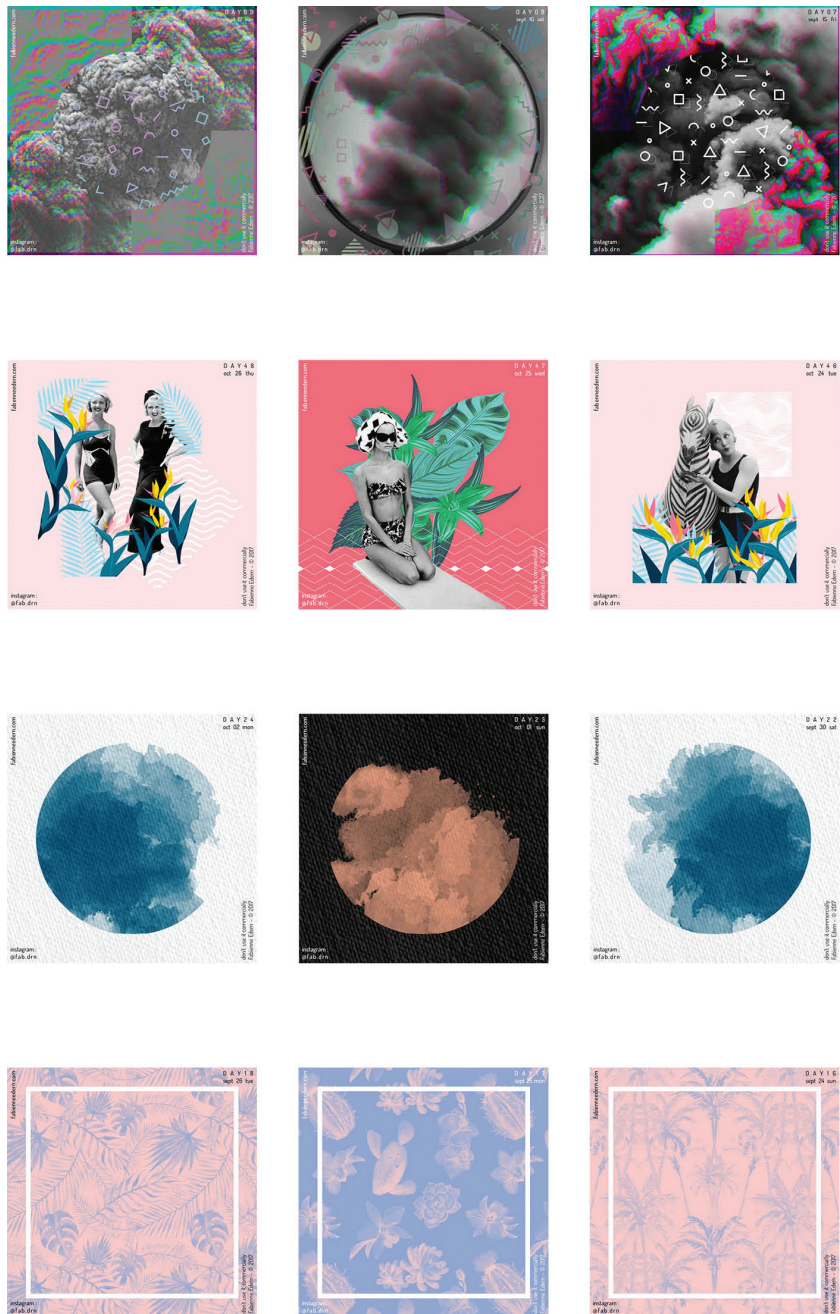
Dispositif technique



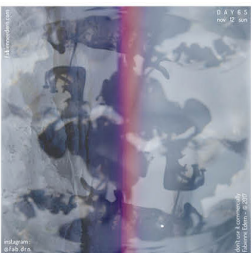
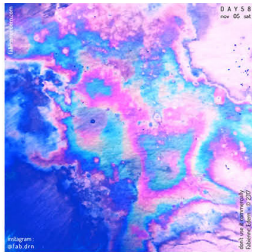
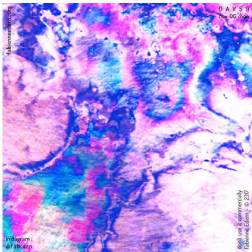
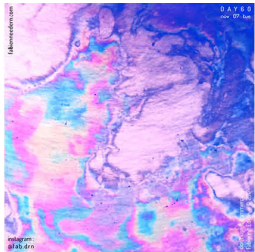
Macro-projet, plan d'ensemble



h. famille « TYPOGRAPHIQUE »



i. famille « ILLUSTRATIF »



j. famille « HYDROGRAPHIQUE »

- RAPPORT DE STAGE -

Parenthèse estivale,
le temps de la
professionnalisation

- SOMMAIRE -

_ PRÉSENTATION PERSONNELLE	_ 95 - 97
_ TROUVER DES STAGES QUI ME CORRESPONDENT	_ 99 - 101
_ DEUX AGENCES COMPLÉMENTAIRES	_ 103 - 105
_ MA PLACE DE GRAPHISTE	_ 107 - 119
_ CONCLUSION	_ 121 - 123
_ REMERCIEMENTS	_ 124 - 125

[...] Je me tiens à votre disposition pour tous renseignements complémentaires. En vous remerciant de l'attention que vous porterez à ma candidature, dans l'attente de vous rencontrer, je vous prie d'agréer Madame, Monsieur, l'expression de mes respectueuses salutations,

Fabienne Edern

- extrait de lettre de motivation -



Fabienne Edern ► Webdesigners / Graphistes
Francophones
23 février · 🌐



Bonjour tout le monde 😊

Actuellement étudiante en DSAA Design mention Graphisme, je suis organisée, consciencieuse, spontanée et passionnée. J'aime les expérimentations manuelles et numériques, le graphisme événementiel et d'identité.

Contactez-moi !! (www.fabienneedern.com)

#stage #internship #nantes #ineedyou #graphisme #graphicdesign
#webdesign #printdesign #glitch #pattern #photography



👍 17

9 commentaires



J'aime



Commenter



Partager

- PRÉSENTATION PERSONNELLE -

Passionnée par l'expérimentation* graphique sur différents médias, le graphisme identitaire ainsi que la relation entre le son et l'image m'intéressent depuis mon entrée en Arts Appliqués. L'ensemble de mon apprentissage m'a par ailleurs permis de m'épanouir à la fois dans le graphisme numérique et imprimé. Ma curiosité m'a amenée à m'enthousiasmer pour la culture générale, la photographie, l'actualité et le sport. Je souhaitais, avec ces stages, contribuer à l'élaboration de projets diversifiés, riches et contemporains, en utilisant ma nature organisée, travailleuse et consciencieuse ainsi que ma spontanéité, mon imagination et ma passion pour le métier de graphiste.

Il était primordial pour moi de réussir à combiner la majeure partie des domaines du design graphique durant cette période de stage. C'est en cela que ma démarche de recherche s'est trouvée délicate.

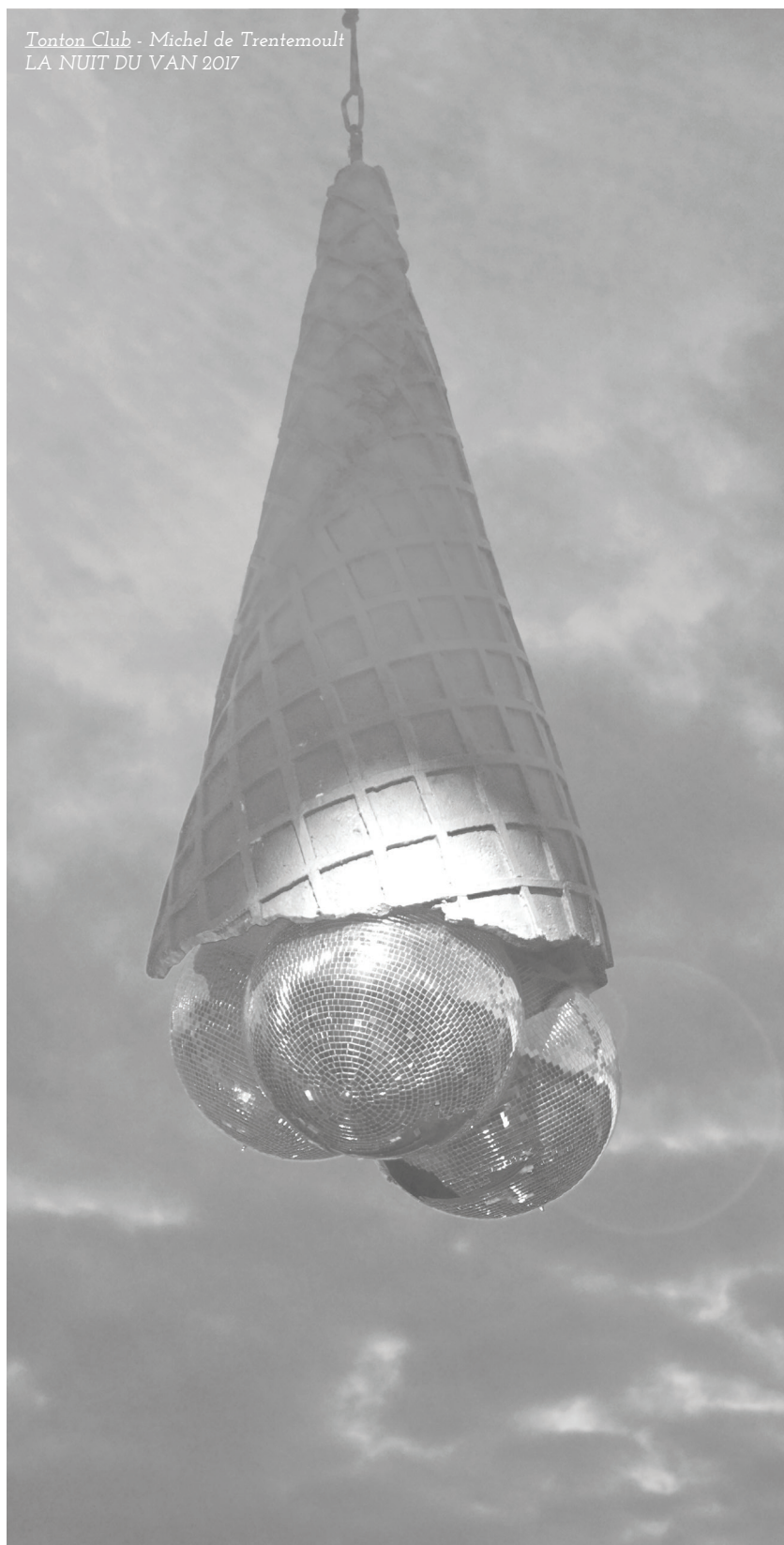
* se rapporter au lexique

Bonjour Fabienne,

Merci pour votre mail et votre intérêt, malheureusement notre structure est trop petite pour nous permettre de recruter des stagiaires actuellement... Nous espérons que vous trouverez votre bonheur rapidement !

Belle journée, Claire

- un refus parmi d'autres -



- TROUVER DES STAGES QUI ME CORRESPONDENT -

L'opportunité de réaliser un stage de trois mois au sein de mon cursus de Diplôme Supérieur en Arts Appliqués mention Graphisme, était pour moi l'occasion de me plonger pleinement dans l'univers des agences de graphisme.

J'ai concentré mes recherches vers des agences polyvalentes tant au niveau des supports mais également des domaines abordés, donnant lieu à des projets variés, transversaux et innovants. Le but, était de trouver des studios proches de mes aspirations personnelles telles que la manipulation de la dualité médias* numérique et imprimé, le travail du motif, le graphisme identitaire... tout en conservant un univers pérenne et dans les tendances du moment.

J'ai déployé mes prospections principalement sur le territoire nantais. Ayant une bonne connaissance de la dynamique numérique et imprimée de cette région, il me paraissait intéressant de l'approfondir et de créer du lien pour l'avenir. Nantes et sa région sont en effet fort d'une énergie portant les arts appliqués, contemporains, numériques et classiques à leur excellence. C'est donc un espace riche, diversifié et innovant. J'ai rapidement décidé de scinder cette phase de travail en deux période distinctes.

La première, du 29 mai au 21 juillet 2017, chez Mon Pote Graphiste, orientée vers le packaging, la communication imprimée (édition, cartographie) et les graphismes appliqués au design de mode.

La seconde, du 28 août au 29 septembre 2017, chez FlyDesigners, dirigée vers l'identité, le webdesign, le motiondesign et le design sonore.

La finalité de ces deux stages était de conjuguer en une courte période un maximum de domaines du design graphique.

Bonjour Fabienne,

Merci de ton intérêt pour notre agence ! Nous souhaiterions te rencontrer, comme tu n'es pas sur Nantes as-tu des dispos ?
Juste pour info nous faisons les entretiens vers 11h30 sauf les lundis.
En attente de ton retour.

À bientôt, Marie

- le début de la délivrance -



- DEUX AGENCES COMPLÉMENTAIRES -

Mon Pote Graphiste est une agence de communication globale, elle accompagne ses clients sur l'identité, le packaging, le webdesign et le design textile. Créée en 2016 sur la côte Atlantique, elle entretient une étroite relation avec l'atelier d'impression textile Playart. Cette collaboration leur apporte de nombreux clients provenant du design textile ou ayant pour projet une finalité textile. Proche du milieu de la mode, et de l'artisanat, les réalisations se concentrent sur un univers sensible et contemporain.

Fly Designers est un studio de création visuelle qui propose une offre globale pour des projets variés, mettant en relation identité, webdesign, motiondesign et design sonore. Ses compétences technologiques et artistiques sont mises au service des besoins des clients afin de diffuser leurs image, actualité et valeurs sur de multiples supports. Créé et implanté dans le paysage nantais depuis 1998, il est aujourd'hui une institution nantaise, particulièrement reconnu pour son expertise en motiondesign. Ce statut a été acquis notamment grâce à un univers graphique pleinement assumé usant de l'illustration vectorielle aux couleurs vives.

Bonjour,

J'ai plusieurs idées que j'aimerais que vous développiez. Pour la première, je vous en avais déjà parlé,

L'attrape-cœurs :

Ce serait pour un sweat,
pas un t-shirt et la typographie
serait ensuite réalisée en broderie.
J'aimerais une typo assez simple,
plutôt épaisse je pense. Mais, je
voudrais lui apporter une touche
un peu originale, que ça ne fasse
pas le truc lambda qu'on trouve un
peu partout (d'où la broderie aussi).
Je voyais, pourquoi pas, une sorte
de pince/main, qu'on trouve dans
les fêtes foraines pour attraper
des peluches ou autres, qui serait
organique avec la typo.
Elle pourrait se "balancer" à partir
des deux "T" de "L'attrape" et
pourquoi pas tenir un cœur.
Sinon, plus simplement, je pensais
à avoir le "cœurs" en rouge
et "l'attrape" en blanc. .

[..]

Comme toujours, je suis ouvert
à toute proposition, d'autres axes,
idées, ...

J'attends votre retour, bonne
journée ! Alexis

- un client original -



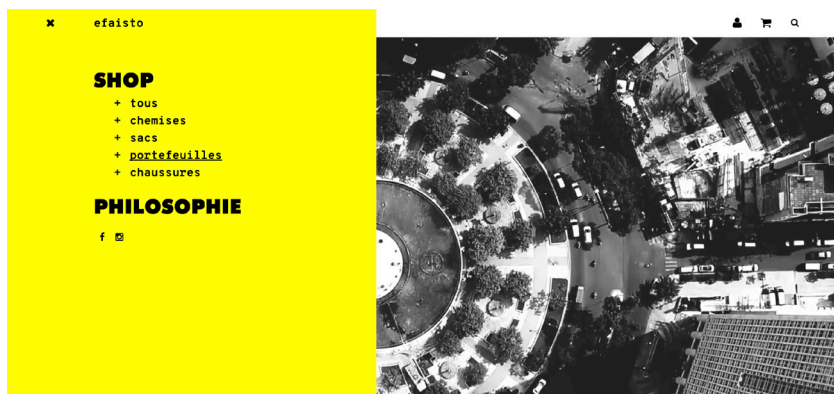
- MA PLACE DE GRAPHISTE -

Durant ces deux stages, j'ai occupé une place de graphiste à part entière. Les projets qui m'ont été confiés, étaient variés tant du point de vu des supports, des univers, des domaines mais également des clients, auxquels je devais m'adresser.

Dans un premier temps chez Mon Pote Graphiste, j'étais chargée de répondre à toute la demande graphique qui parvenait à l'agence. En effet, étant la seule graphiste sur-place, il a rapidement fallu que je m'adapte aux styles* mis en place tout en y apportant ma touche personnelle.

Dans un second temps, chez Fly Designers, je m'occupais des nouveaux projets, en concurrence avec les trois graphistes du studio tout en déchargeant ces derniers sur certains de leurs dossiers. Effectivement, chez Fly Designers chaque nouveau brief est proposé à l'ensemble de l'équipe graphique, suite aux diverses pistes explorées, une sélection de trois propositions est envoyée au client. Le graphiste choisi par le client est alors en charge du dossier et le suit jusqu'à son aboutissement.

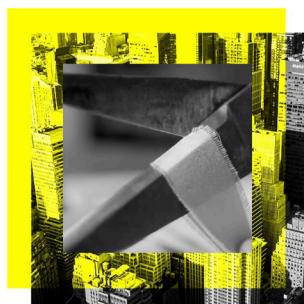
Voici, une sélection d'extraits choisis des projets sur lesquels j'ai travaillé :

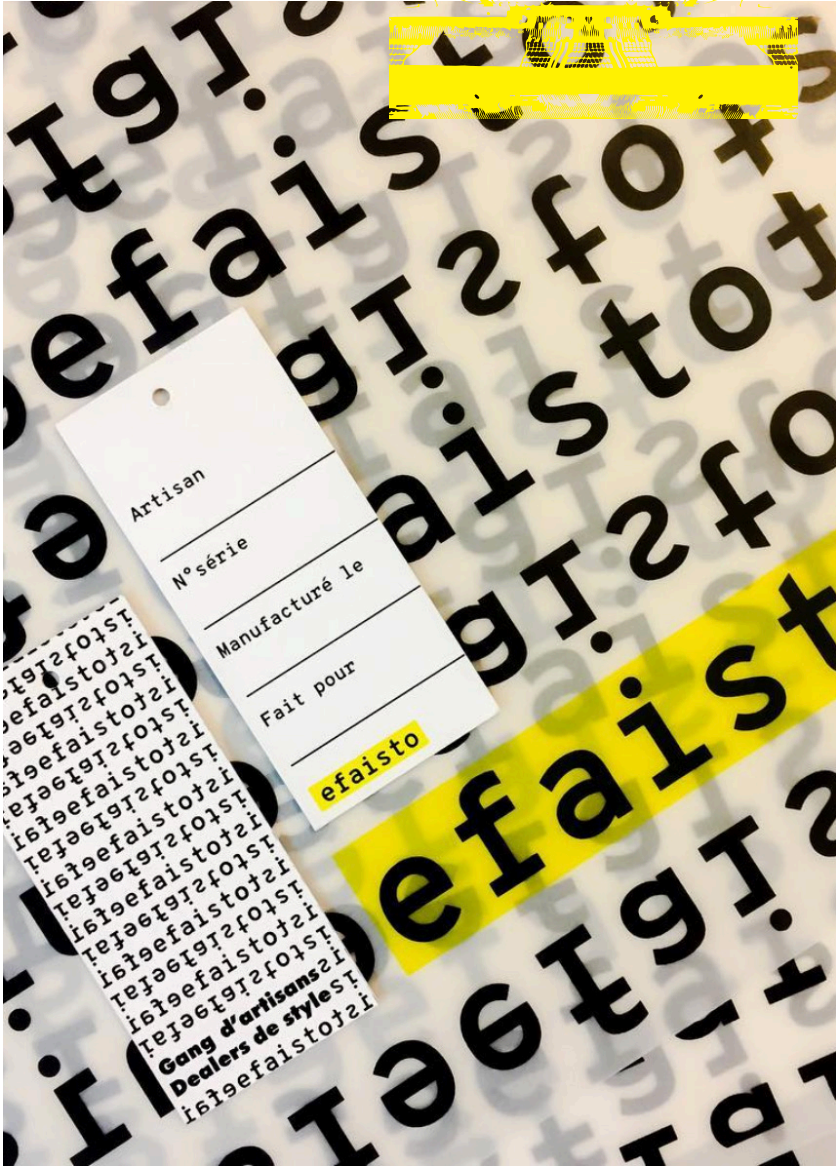


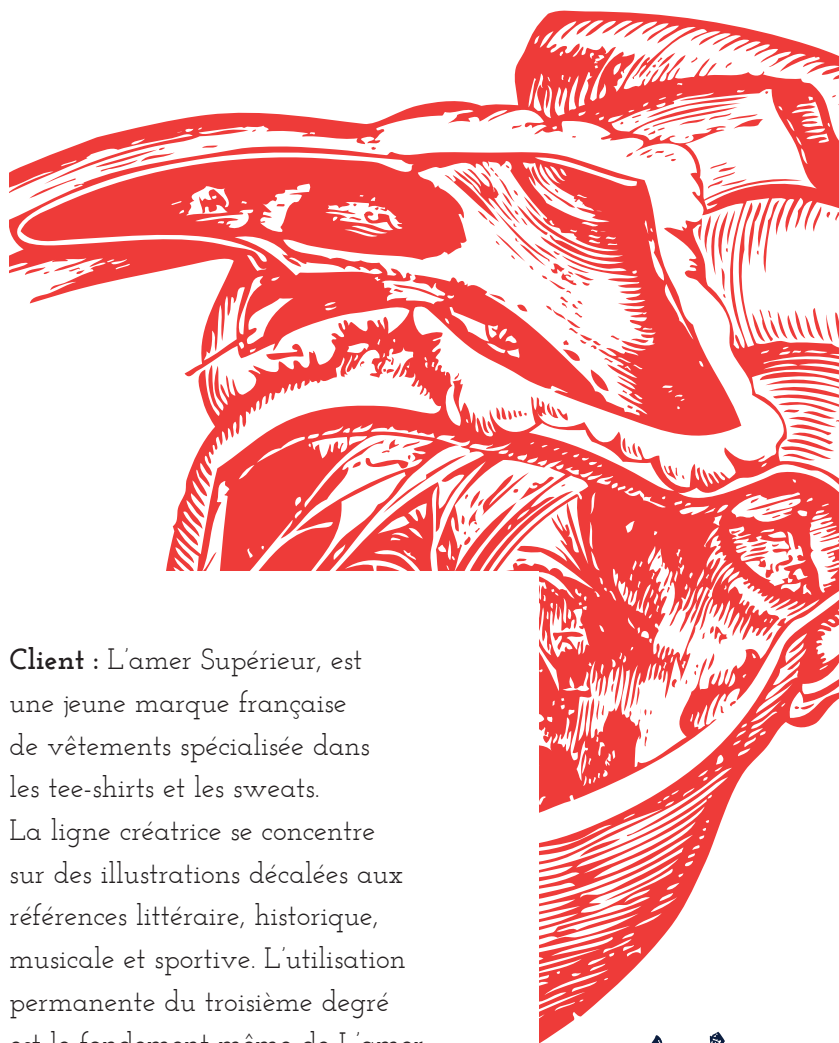
Client : Efaisto, née en mai 2016 à Saigon, est une marque produite en atelier par des artisans indépendants. Toutes les collections sont faites main, chaque modèle est confectionné exclusivement à la demande pour une disponibilité située entre 1 et 100 exemplaires. La production est donc garantie sans stock, sans surproduction, sans gaspillage. La marque s'inscrit dans une démarche responsable, exigeante en qualité et authentique.

Demande : suite à la création préalable du site internet par Mon Pote Graphiste, la marque nécessitait un ensemble packaging utilisant le style graphique déjà installé. L'identité est caractérisée par ces mots clés, «street - gang d'artisans - dealers de style - bichromie - glitch »

Support(s) : sticker ; étiquette ; hangtag ; stamp ; wrapper.



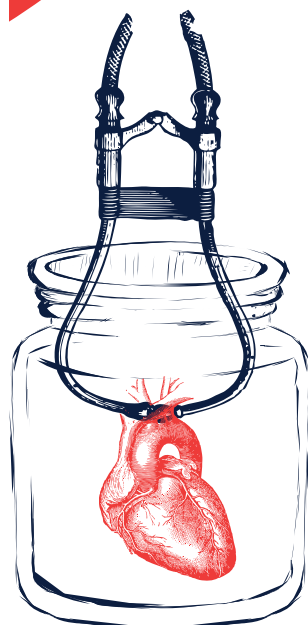




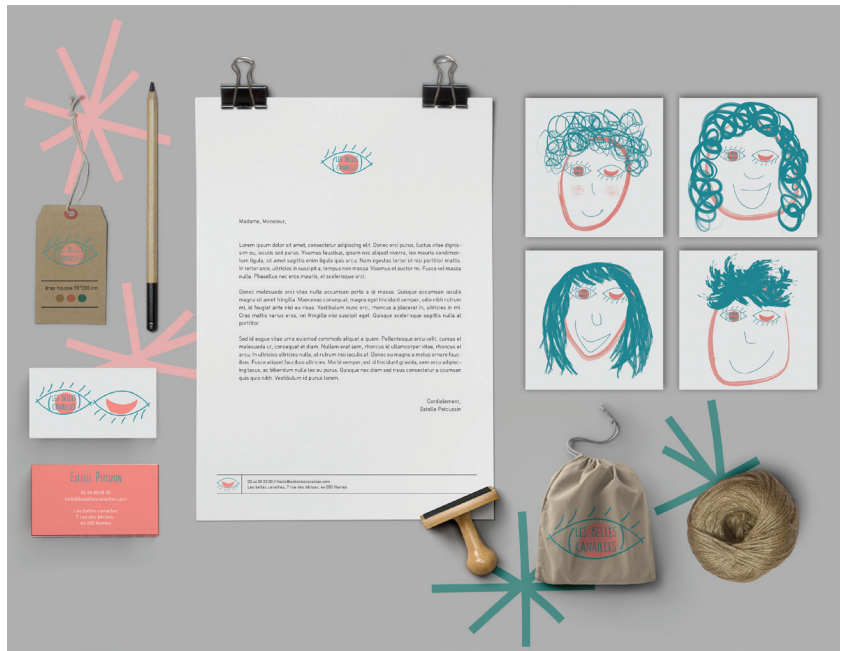
Client : L'amer Supérieur, est une jeune marque française de vêtements spécialisée dans les tee-shirts et les sweats. La ligne créatrice se concentre sur des illustrations décalées aux références littéraire, historique, musicale et sportive. L'utilisation permanente du troisième degré est le fondement même de L'amer Supérieur, tant dans le concept que dans le visuel associé.

Demande : suite à une précédente collaboration, la marque souhaitait réaliser trois visuels de sweat. Les concepts absurdes devaient suivre cet axe en étant colorés, épurés, jouant avec les formes et les couleurs. Les trois concepts sont les suivants, « l'attrape cœurs - les maux bleus - caesar salad ».

Support(s) : broderie sur sweat.







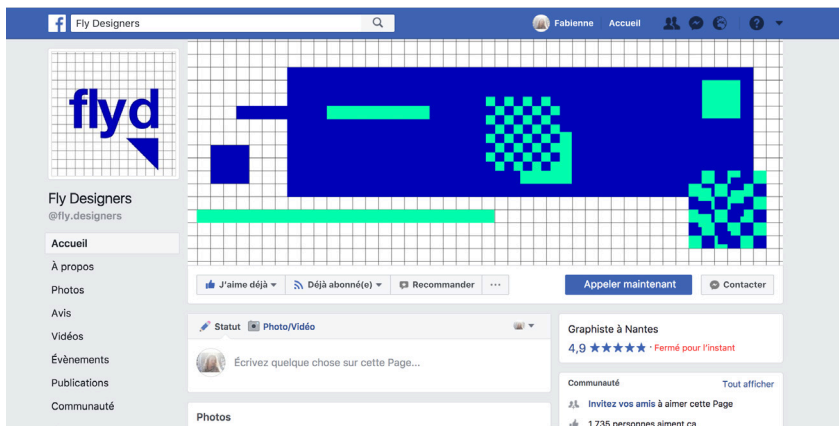
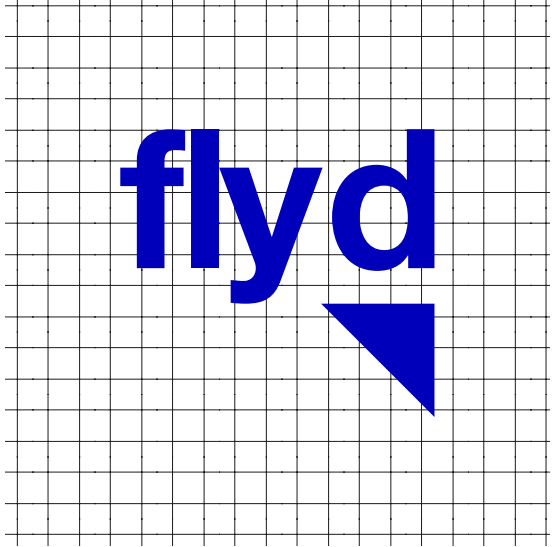
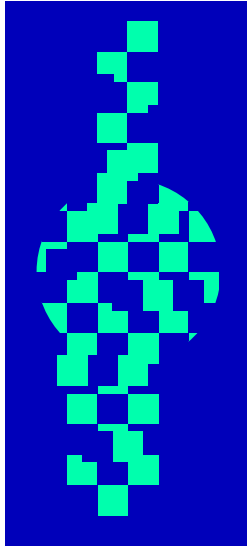
Client : Les belles canailles, est le projet d'une marque de confection de linge de lit pour enfant éco-conçue. Les tissus sont créés à partir de lin provenant de l'Union Européenne et sont teintés avec des essences naturelles issues de plantes. La communication de la future marque se base sur des histoires, des personnalités.

Demande : la créatrice de la marque souhaitait la constitution de son identité en s'appuyant sur la vision qu'elle avait insufflée ; une marque « authentique - libre - respectueuse - ouverte ».

Support(s) : carte de visite ; tampon ; signature papeterie ; signature électronique ; avatars réseaux sociaux ; photographies...



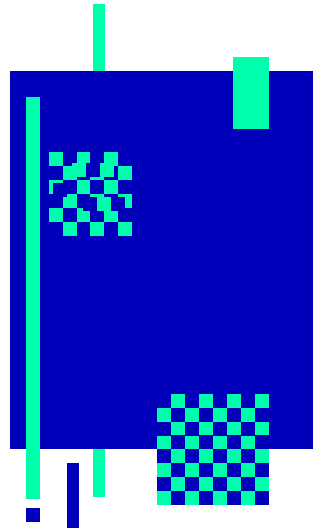


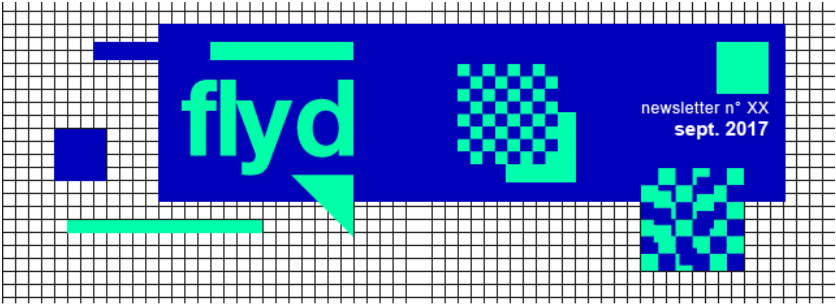


Client : Fly Designers

Demande : l'agence désirait renouveler l'ensemble de son pack visuel sur le web et ainsi créer une unité générique à utiliser en dehors des événements ponctuels tels que les vacances scolaire, la rentrée...

Support(s) : couverture réseaux sociaux ; avatar ; signature électronique ; newsletter.





NOM DU PROJET

- réalisation 1
- réalisation 2
- réalisation 3
- réalisation 4



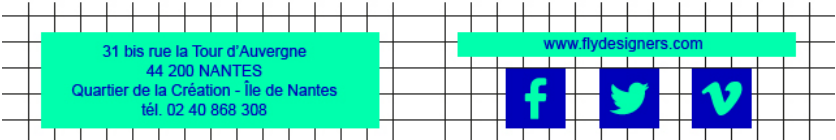
NOM DU PROJET

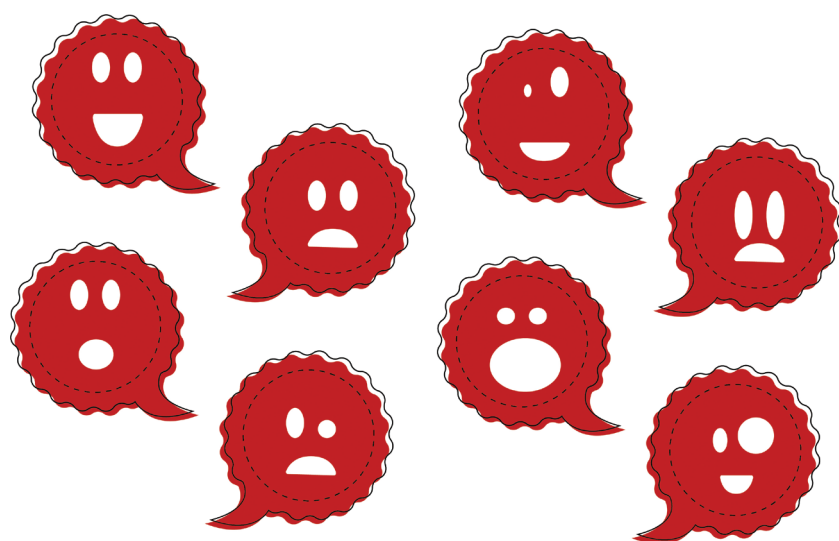
- réalisation 1
- réalisation 2
- réalisation 3
- réalisation 4



NOM DU PROJET

- réalisation 1
- réalisation 2
- réalisation 3
- réalisation 4

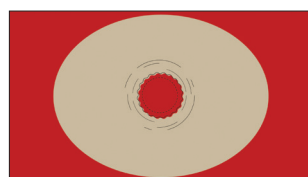
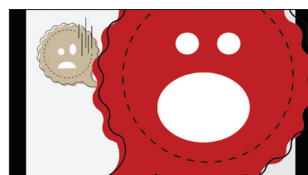




Client : Collectif Culture Bars-Bar est une fédération nationale des cafés cultures. Ses actions permettent de structurer, accompagner et représenter les cafés-concerts depuis 1999. Il regroupe plus de 500 lieux et y organise un événement annuel intitulé «festival culture bar-bars», permettant de diversifier leur engagement.

Demande : le collectif lance une campagne de crowdfunding afin de récolter des fonds pour financer le festival et avoir la possibilité de poursuivre leurs actions. Le concept de la campagne s'appuie sur un dialogue à animer dont en découle l'esprit « transparent - réfléchit - chaleureux - universel ».

Support(s) : flyer ; encart presse ; affiche ; tote-bag ; stickers ; motion ; couverture réseaux sociaux ; avatar.





Fabienne,

C'est sur cette feuille de brouillon
tachée de ton pain au choco' que
je t'écris ce mot d'au-revoir ! [...]

Merci pour ton travail et ton
sérieux. Les belles canailles, c'est
frustrant de ne pas le finir avec toi.
T'as assuré grave. Je te souhaite une
bonne continuation et donnes de tes
news. Des talents comme toi, on les
garde sous nos aisselles bien chaudes
et moites :). Bon courage pour ta
rentrée à Marseille.

Winneuse Fabienne,
bien cordialement Cee-dji alias Cajot

- un mot de fin de stage touchant -

Narcisse V2 - Nonotak
SCOPITONE 2017



Conclusion

Rapport de stage

- CONCLUSION -

La réalisation de ces deux stages m'a permis de confirmer ma vocation pour cette profession. J'ai eu l'occasion de saisir la place réelle du graphiste au sein d'une agence ou d'un studio ; de connaître ses difficultés, ses libertés...

Ma liberté obtenue chez Mon Pote Graphiste de par mon statut m'a apportée assurance et confiance dans mes productions. De plus, j'ai découvert le métier de graphiste textile avec ses affranchissements et ses contraintes techniques, ce qui m'a donné envie d'approfondir cette voie. Chez Fly Designers, mon travail m'a permis de constater la place des différents corps de métier qui entourent le graphiste.

Le motion designer, notamment, travaille main dans la main avec ce dernier, ils s'accompagnent tout au long du projet, du story-board à l'animation. En effet, c'est le graphiste à l'origine du concept de la cinématographie qui choisit l'ensemble des mouvements, des transitions, à créer par le motion designer lors du montage.

Enfin, grâce à la proximité de Nantes durant ces trois mois, j'ai redécouvert la ville, ses festivals artistiques et culturels tels que Le Voyage à Nantes ou Scopitone.



- REMERCIEMENTS -

Je remercie grandement, les agences Mon Pote Graphiste ainsi que Fly Designers pour leur accueil respectif, leur accompagnement et leurs conseils.

Je tiens à remercier tout particulièrement pour l'expérience enrichissante et pleine d'intérêts qu'ils m'ont fait vivre durant ces trois mois de stage :

Corentin Poirier,
mon tuteur chez Mon Pote Graphiste, pour toute sa confiance accordée et le temps consacré tout au long de cette période ;

Camille Jarrot et Sarah Rigaud,
mes chefs de projets chez Fly Designers, pour la confiance qu'elles m'ont accordée dès mon arrivée au sein de l'agence et leur disponibilité ;

Jonathan Gravier,
mon tuteur chez Fly Designers, pour ses conseils et ses expertises avisés tout au long des projets auxquels j'ai pris part.

- LEXIQUE -

ANAMORPHOSE

Oeuvre, ou partie d'oeuvre, graphique ou picturale, dont les formes sont distordues de telle manière qu'elle ne reprenne sa configuration véritable qu'en étant regardée soit, directement, sous un angle particulier, soit, indirectement, dans un miroir cylindrique, conique, etc.

ASSOCIATION

Action d'associer, de s'associer ; résultat de cette action.

BRUITAGE

Action de bruiteur. Reconstitution artificielle, pour la radio, la télévision, le théâtre, le cinéma, bruits qui accompagnent l'action.

CADRAGE

Délimitation du champ de visée en fonction de l'angle de prise de vues et de l'objectif utilisé.

CHRONOPHONE

Procédé de son sur disque permettant de synchroniser un appareil de prise de vues, le chronophotographe et un appareil de lecture de cylindres d'enregistrements sonores, le phonographe.

CINÉMA

Art de composer et de réaliser des films cinématographiques.
Procédé permettant de procurer l'illusion du mouvement par la projection, à cadence suffisamment élevée, de vues fixes enregistrées en continuité sur un film.

CLIPPEUR

Personne qui réalise une oeuvre, qui a la responsabilité de la fabrication d'un clip, qui assure notamment la direction des acteurs, des prises de vues et de son, du montage et de la sonorisation.

COMPOSITION

Action de former un tout par assemblage ou combinaison de plusieurs éléments ou parties ; le résultat de cette action. L'accent est mis sur la nature des éléments assemblés, la manière dont ils sont

assemblés, la proportion de chaque élément dans l'ensemble. Action de travailler à une oeuvre de l'esprit. Méthode, art du peintre qui crée l'harmonie entre tous les éléments de son tableau. Ensemble des règles auxquelles doit se conformer le musicien.

COORDINATION

Mise en ordre, agencement calculé des parties d'un tout selon un plan logique et en vue d'une fin déterminée. L'intelligence humaine, en tant que façonnée aux exigences de l'action humaine, est une intelligence qui procède à la fois par intention et par calcul, par la coordination de moyens à une fin et par la représentation de mécanismes à formes de plus en plus géométriques. État de choses harmonieusement disposées en vue d'un certain effet.

COURT-MÉTRAGE

Film dont la durée est inférieure à 57 minutes.

DONNER DU SENS

Raison d'être, valeur, finalité de quelque chose, ce qui le justifie et l'explique. Se dit de quelque chose qui a une signification, un sens que l'être humain peut comprendre, saisir et interpréter.

ESTHÉTISME

Attitude de l'esthète qui affecte le culte exclusif du beau, qui est motivé par la perception et la sensation du beau.

EXPÉRIMENTATION

Action d'essayer, tester les qualités de quelque chose.

FANTASQUE

Qui donne libre cours à sa fantaisie, qui s'écarte du classicisme par l'originalité, la liberté de son inspiration, se distingue par l'étrangeté de son aspect.

FILM

Bande pelliculaire photographique de celluloid ou de nitrocellulose, recouverte d'une émulsion photosensible, sur laquelle on enregistre des vues à l'aide d'un appareil cinématographique, une oeuvre

cinématographique. Succession d'événements qui se déroulent dans le temps comme les images au cours d'un film ; récit chronologique d'un événement particulier.

ILLUSTRE

Mettre en relation quelque chose avec quelque chose d'ordre sensitif qui en est présenté comme une réalisation (sous une autre forme). Adjoindre une représentation graphique à quelque chose, représenter quelque chose sous forme d'une illustration.

IMAGE

Représentation (ou réplique) perceptible d'un être ou d'une chose.

Ensemble des lignes horizontales décrites par l'analyse d'une image optique aboutissant à sa transformation en signal électronique.

Forme sous laquelle un objet est perçu, aspect nouveau ou particulier sous lequel un être ou une chose apparaît. Représentation de la forme ou de l'aspect d'un être ou d'une chose, par le dessin, la peinture, des procédés d'enregistrement photographique.

Représentation par la parole ou l'écriture, description. Manifestation, expression sensible de l'invisible ou de l'abstrait. L'image s'oppose au concept, à l'idée abstraite. Représentation, reproduction mentale d'une perception, d'une sensation précédemment éprouvée.

Représentation mentale produite par l'imagination.

INDUSTRIE MUSICALE

Ensemble des activités qui contribuent à l'offre de produits musicaux obtenus par un processus industriel de reproduction (en général, le disque). Le terme fait référence plus explicitement à la filière de l'édition phonographique ; en réalité, il faudrait parler «d'industries musicales» au pluriel, regroupant ainsi toutes les activités de reproduction de la musique, par le processus industriel (produit physique) ou par le numérique (produit dématérialisé). De ce fait, on y englobe généralement l'édition musicale et même la facture instrumentale (voire aujourd'hui les logiciels de composition et de musique de synthèse).

INTENTION

Action de tendre, d'appliquer. Action de tendre vers un objet,

une fin. Marque une direction de l'intelligence et surtout de la volonté vers une fin, à la fois le terme où l'on tend et l'effort que l'on fait pour l'atteindre. Disposition d'esprit, mouvement intérieur par lequel une personne se propose, plus ou moins consciemment et plus ou moins fermement, d'atteindre ou d'essayer d'atteindre un but déterminé, indépendamment de sa réalisation, qui peut être incertaine, ou des conditions qui peuvent ne pas être précisées. Acte de la volonté considérée par rapport à son but et aux moyens d'atteindre ce but, dans des domaines spéciaux. Application de l'esprit, de la pensée, à un objet de connaissance. Objet de pensée auquel l'esprit s'applique.

INTERACTIVITÉ

Faculté d'échange entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine par l'intermédiaire d'un terminal doté d'un écran de visualisation.

INTUITION

Connaissance directe et immédiate d'une vérité qui se présente à la pensée avec la clarté d'une évidence, qui servira de principe et de fondement au raisonnement discursif. Connaissance immédiate d'une réalité présente actuellement à l'esprit. Idée claire ou confuse ; action de percevoir, d'apercevoir ou d'entrevoir ce qui est actuellement inconnu, indémontrable. Reasonner par intuition. Action de deviner, pressentir, sentir, comprendre, connaître quelqu'un ou quelque chose d'emblée, sans parcourir les étapes de l'analyse, du raisonnement ou de la réflexion ; résultat de cette action ; aptitude de la personne capable de cette action.

JUKE-BOX

Appareil automatique, à l'usage surtout de la clientèle des débits de boissons, qui comprend un électrophone, que l'on met en marche avec une pièce de monnaie ou un jeton, et une réserve de disques dont on sélectionne les titres par un système de touches.

LIEN ARBITRAIRE

Qui dépend uniquement d'une décision individuelle, non d'un ordre préétabli, ou d'une raison valable pour tous. Qui ne tient

pas compte des données observables de la réalité. Qui n'est pas établi selon les méthodes ou n'est pas conforme aux conclusions de la science. L'élément personnel, ou, comme disent les philosophes, subjectif, est donc par définition écarté de l'ordre scientifique. La science est ainsi de tous les temps et de tous les esprits. Elle voit les objets, suivant l'éloquente formule de Spinoza, « sous le caractère d'éternité ».

LIEN MOTIVÉ

Donner un/des motif(s) en vue d'expliquer ou de justifier rationnellement quelque chose (notamment une action, une décision, un choix déterminé par ce(s) motif(s)). Faire naître le motif, les raisons de quelque chose ; susciter. Qui a une motivation ou, plus explicitement, dont une des motivations habituelles a été renforcée en vue d'orienter l'action de l'individu vers un but donné, de déterminer sa conduite et provoquer chez lui un comportement donné ou modifier le schéma de son comportement présent.

LONG-MÉTRAGE

Film dont la durée est supérieure à 57 minutes.

MAQUETTE

Projet plus ou moins poussé de conception graphique.

MASS-MÉDIA

Ensemble des moyens de diffusion de masse de l'information, de la publicité et de la culture, c'est-à-dire des techniques et des instruments audiovisuels et graphiques, capables de transmettre rapidement le même message à destination d'un public très nombreux.

MÉCANISME

Combinaison de pièces, d'organes agencés en vue d'un mouvement, d'un fonctionnement d'ensemble ; ce fonctionnement lui-même. Ensemble des procédés assurant l'habileté, la virtuosité dans l'exécution technique.

MÉDIA

Moyen technique et support de diffusion massive de l'information (presse, radio, télévision, cinéma...).

MÉDIUM

Moyen par lequel est transmis une information, support d'une oeuvre.

MÉLOMANE

Personne qui aime beaucoup la musique, la notion de « mélomane » peut se substituer à celle de « discophile ».

MÉTAPHORE

Figure d'expression fondée sur le transfert à une entité du terme qui en désigne une autre. Figure d'expression par laquelle on désigne une entité conceptuelle au moyen d'un terme qui, en langue, en signifie une autre en vertu d'une analogie entre les deux entités rapprochées et finalement fondues.

MORPHING

Effets spéciaux applicables à un dessin, à des images photographiques ou cinématographiques consistant à fabriquer une animation transformant de manière naturelle et fluide un tracé initial en un tout autre tracé, c'est le descendant du fondu-enchaîné.

MUSIQUE

Combinaison harmonieuse ou expressive de sons. Art de s'exprimer par les sons suivant des règles variables selon les époques et les civilisations. Type de combinaisons de sons caractérisé du point de vue technique ou culturel. Harmonie par rapport au rythme et aux sonorités des mots ; effets musicaux. Théâtre où l'on joue des opéras et où sont donnés différents autres spectacles, de danse notamment.

MULTIMÉDIA

Ensemble des techniques et des produits qui permettent l'utilisation simultanée et interactive de plusieurs modes de représentation de l'information (textes, sons, images fixes ou animées).

NARRATION

Relation détaillée, écrite ou orale d'un fait, d'un événement, récit développé dans une oeuvre littéraire ; exposé détaillé de la suite de faits et d'actions constituant l'intrigue.

PICTURALITÉ

Caractère de ce qui est pictural, de ce qui peut être représenté par la peinture.

Morceau de film entre deux raccords, séquence composée d'un seul et unique plan, restitué tel qu'il a été filmé, sans aucun montage, plan de coupe, fondu ou champ-contrechamp.

POCHETTE DE DISQUE

Élément visuel d'un album de musique. Selon le support de l'enregistrement, le terme peut se référer à une impression sur papier cartonné servant directement d'emballage pour les disques vinyles (carré de $\pm 31,5$ cm soit 12,375 pouces pour les 33 tours), ou à la jaquette ornant les emballages des CD. La pochette sert à promouvoir le contenu du disque ; communiquer les aspirations de l'artiste ; dans le cas d'une reproduction d'une oeuvre d'art, l'utiliser comme soutien dans l'effort de promotion du produit, en créant une association avec l'image identifiée. D'un point de vue graphique, le visuel de la jaquette correspond de manière générale au nom de l'interprète ou de son album ou à ses choix musicaux, le tout à travers un travail sur l'image et la typographie.

POSTMODERNE

Relatif au postmodernisme, mouvement artistique qui engage une rupture ironique avec les conventions anhistoriques du modernisme artistique.

POST-PRODUCTION

Ensemble des opérations techniques intervenant après le tournage d'un film.

RACCORD MOUVEMENT

Assemblage, liaison entre deux éléments, deux parties d'un ensemble. Ajustement de plans successifs au cours desquels un mouvement ou un geste se poursuivent, afin de faire enchaîner les deux plans de manière cohérente.

RELATION

Rapport, liaison qui existe, est conçu comme existant entre deux choses, deux grandeurs, deux phénomènes. Rapport d'interdépendance entre deux ou plusieurs variables, défini sur la base d'un principe commun tel que toute modification de l'une d'entre elles entraîne la modification des autres. Rapport, lien impliquant une interdépendance, une interaction avec un milieu.

RUSH

Ensemble des prises de vue filmées, telles qu'elles se présentent avant le montage.

RYTHME

Répétition périodique, d'un phénomène de nature physique, auditive ou visuelle. Le rythme a une visée esthétique, ordre et proportion des durées, longues ou brèves, dont l'organisation est rendue sensible par la périodicité des accents faibles ou forts. Succession des lignes, répartition des masses et des couleurs, des ornements et des motifs qui composent un dessin, une sculpture, un édifice. Progression d'une oeuvre dans sa durée (enchaînement des péripéties dans un roman, une pièce de théâtre, un film, articulation des motifs, des phrases, des périodes dans une oeuvre musicale).

SCÉNARIO

Trame écrite et détaillée des différentes scènes d'un film, comprenant généralement le découpage et les dialogues.

SCOPITONE

(du grec scopein - regarder - et tonos - tonalité) est un jukebox associant l'image au son. Il s'est répandu en France au début des années 1960. Le plus gros constructeur d'appareils a été

la société française Cameca. Le mot scopitone désigne aussi les films eux-mêmes.

SÉMIOLOGIE

Étude générale, science des systèmes de signes (intentionnels ou non) et des systèmes de communication. Étude des systèmes de communication (incluant ou non les langues naturelles) posés et reconnus comme tels par l'institution sociale (code de la route, signaux maritimes, etc.). Étude des pratiques signifiantes, des significations attachées aux faits de la vie sociale et conçus comme systèmes de signes. Étude des faits littéraires, théâtraux, cinématographiques, artistiques, etc. envisagés comme systèmes de signes. Étude des signes graphiques, de leurs propriétés et de leurs rapports, avec les éléments d'information qu'ils expriment.

SENSATION

Phénomène par lequel une stimulation physiologique (externe ou interne) provoque, chez un être vivant et conscient, une réaction spécifique produisant une perception ; état provoqué par ce phénomène. Fait, faculté d'être sensible aux stimulations sensorielles. État de conscience plus affectif qu'intellectuel ; perception immédiate (d'un état physique ou moral). Émotion forte, vive impression faite sur les sens produisant du plaisir.

SENSIBILITÉ

Propriété de la matière vivante de réagir de façon spécifique à l'action de certains agents internes ou externes. Propriété des êtres vivants supérieurs d'éprouver des sensations, d'être informés, par l'intermédiaire d'un système nerveux et de récepteurs différenciés et spécialisés, des modifications du milieu extérieur ou de leur milieu intérieur et d'y réagir de façon spécifique et opportune. Faculté de ressentir profondément des impressions, d'éprouver des sentiments. Faculté d'éprouver des sentiments et aptitude à les traduire, à les exprimer dans une création artistique. Qualité d'une oeuvre où se manifestent et s'expriment avec force les sentiments de l'artiste. Faculté d'éprouver de la sympathie, de la compassion. Aptitude à porter un intérêt profond à (quelqu'un/quelque chose), à être particulièrement touché par (quelqu'un /quelque chose).

Aptitude, capacité plus ou moins grande (d'un marché, d'une industrie, etc.) de réagir de façon positive ou négative à des facteurs extérieurs.

SENSORIEL

Qui concerne les sens, relève de la sensation, des fonctions psychophysiologiques dans leurs différentes modalités. Qui concerne la sensation, qui relève de la sensation considérée comme quelque chose de purement sensitif. Qui vit dans le monde concret, sensible, qui est essentiellement influencé par les sensations provoquées par le monde extérieur.

SON

Sensation auditive produite sur l'organe de l'ouïe par la vibration périodique ou quasi-périodique d'une onde matérielle propagée dans un milieu élastique, en particulier dans l'air ; cette onde matérielle ; ce qui frappe l'ouïe, avec un caractère plus ou moins tonal ou musical, par opposition à un bruit. Sensation auditive produite par la vibration des cordes vocales de l'homme (voix humaine) ou de certains animaux (cri ressemblant à la voix humaine ou à de la musique). Émission de voix, simple ou articulée ; phonème qui comporte une émission de caractère musical : voyelle ou diphtongue, sonante, consonne nasale ou liquide. Sensation sonore engendrée au niveau des éléments sensoriels, et liée aux stimuli extérieurs. Mouvement vibratoire, périodique ou quasi-périodique, simple ou composé, de fréquence fondamentale et de timbre déterminé, consistant en une perturbation dans la pression, la contrainte, le déplacement ou la vitesse des ondes matérielles qui se propagent ensemble ou isolément dans un milieu élastique, et capable de provoquer une sensation auditive. Matière sonore susceptible d'être enregistrée, diffusée, transmise, reproduite par un procédé technique, acoustique, électronique ; signal sonore, ensemble de signaux sonores ; intensité sonore d'un appareil. Ensemble des techniques et des moyens matériels d'enregistrement, de reproduction, de diffusion et de transmission de la matière sonore, en particulier de la musique.

SPECTACLE

Ce qui se présente au regard ; vue d'ensemble qui attire l'attention et/ou éveille des réactions. Fait de voir, de contempler, d'observer une chose, un ensemble d'éléments qui s'inscrit dans une durée, dans un processus. Représentation de théâtre, de danse, de cinéma, d'opéra, de numéros de variétés, qui est donnée en public. Manifestation, audience publique ayant un aspect spectaculaire. Représentation artistique, manifestation sportive où l'on privilégie l'aspect spectaculaire, à grand spectacle.

SPECTATEUR

Celui, celle qui regarde, qui contemple un événement, le déroulement d'une action, qui assiste à une représentation artistique, récréative, à une cérémonie. Spectateur de cinéma, de théâtre, de télévision. Celui, celle qui regarde, qui examine une oeuvre d'art.

STYLE

Ensemble des moyens d'expression qui traduisent de façon originale les pensées, les sentiments, toute la personnalité d'un auteur.

SYNESTHÉSIE

Trouble de la perception sensorielle dans lequel une sensation normale s'accompagne automatiquement d'une sensation complémentaire simultanée dans une région du corps différente de celle où se produit l'excitation ou dans un domaine sensoriel différent. Phénomène d'association constante, chez un même sujet, d'impressions venant de domaines sensoriels différents.

TEMPO : Vitesse d'exécution d'un morceau, généralement donnée au début par les indications chiffrées du métronome. Ensemble des éléments rythmiques d'un morceau qui lui donnent son style particulier, son caractère. Allure particulière qu'un auteur donne au déroulement de son oeuvre et qui a pour effet le développement (et le dénouement) plus ou moins rapide de l'action. Rythme naturel et spontané, propre à chaque individu, qui se traduit par une vivacité plus ou moins grande dans les gestes, la parole, l'écriture, etc.

TRANSMÉDIA

Pratique consistant à développer un contenu narratif sur plusieurs médias en différenciant le contenu développé et les capacités d'interaction en fonction des spécificités de chaque média.

TRAVELLING CIRCULAIRE

Mouvement de caméra autour de l'action, renforce l'idée de mouvement, le dynamisme de la scène.

TRAVELLING AVANT

Rapprochement progressif de la caméra vers le sujet central de la scène, réduction du champ visuel environnant.

TRAVELLING LATÉRAL

Mouvement de caméra de gauche à droite ou de droite à gauche permettant d'accompagner une action dans un décor qui se dévoile progressivement.

TRAVELLING VERTICAL

Mouvement de caméra ascendant ou descendant auprès d'un sujet ou d'une action.

VIDÉO-CLIP

Film court, réalisé à partir d'un morceau de musique ou d'une chanson. Faux anglicisme, to clip signifie en anglais « pincer », « couper », « extraire », « raccourcir », « abréger », agrémenté de off et de out. Le clip désigne ainsi l'extrait caractéristique d'un concert ou d'un spectacle musical, ou le titre choisi comme étant le meilleur dans l'album d'un chanteur. Le sens développé en français insiste sur le rôle de support promotionnel, il participe à la propagation de l'image d'un groupe ou d'un chanteur, et à l'évolution de cette image.

L'ensemble de ses définitions sont inspirées des sources suivantes,
dernière consultation le 07 février 2018 :

cnrtl.fr

<http://www.cnrtl.fr/definition/>

devenir-realisateur.com

<http://devenir-realisateur.com/>

larousse.fr

<http://www.larousse.fr/dictionnaires/>

wikipedia.org

<http://fr.wikipedia.org/wiki/>

wikitionary.org

<http://fr.wikitionary.org/>

- BIBLIOGRAPHIE -

Ce mémoire est essentiellement basé sur le livre de Laurent Jullier et Julien Péquignot *Le clip, Histoire et esthétique*, au vu du peu d'écrits qui existent sur cet objet cinématographique.

Dernière consultation le 07 février 2018

LIVRES

Ludovic TOURNÈS

Du phonographe au MP3

Une histoire de la musique enregistrée XIXe-XXIe siècles

Autrement, France, 2008

Jacob T. MATTHEWS

Industrie musicale, médiation et idéologie

Pour une approche critique réactualisée des « musiques actuelles »

Bordeaux, 2006

Laurent JULLIER et Julien PÉQUIGNOT

Le clip, Histoire et esthétique

Armand Colin, Paris, 2013

Frédéric MARTEL

Mainstream

Enquête sur la guerre globale de la culture et des médias

Flammarion, Roubaix, 2011

Guillaume KOSMICKI

Musiques électroniques

Des avant-gardes aux dance floors

Le mot et le reste, Marseille, 2016

Matt WOOLMAN

Sonic Graphics

Quand le son devient image

Thames & Hudson, Paris, 2000

SITES WEB

Avant de travailler pour Beyoncé,
Michel Gondry a révolutionné le clip - Lucas LATIL
<http://www.lefigaro.fr/>

Clips musicaux :
les réalisateurs et collectifs francophones à connaître -
Romy ROYNARD
<http://elise.news/>

cnrtl.fr
<http://www.cnrtl.fr/definition/>

Culture Clip : Michel Gondry, génie de la synchro sur
« Star Guitar » des Chemical Brothers - Juliette GEENENS
<http://www.konbini.com/>

Dans les rues de Tokyo avec le réalisateur et photographe
Greg Ohrel - HUAWEI
<http://www.konbini.com/>

devenir-realisateur.com
<http://devenir-realisateur.com/>

Existe-t-il une french touch du clip ? - Olivier PERNOT
<http://fr.traxmag.com/>

Greg & Lio
<http://www.gregetlio.com/>

Histoire du vidéo-clip - Denis WALGENWITZ
<http://upopi.ciclic.fr/>

Julien PÉQUIGNOT
<http://julienpequignot.wordpress.com/>

larousse.fr

<http://www.larousse.fr/dictionnaires/>

Le clip du jour :

après sa Victoire de la Musique du Meilleur clip,

Jain revient avec « Dynabeat »

<http://www.clique.tv/>

Le clip du jour :

Orelsan annonce son nouvel album avec « Basique »,

un clip incroyable réalisé par Greg&Lio

<http://www.clique.tv/>

L'histoire du vidéo-clip

<https://www.stereolux.org/>

L'industrie de la musique en France :

géographie économique d'un secteur en mutation -

Pierric CALENGE

<http://journals.openedition.org/volume/>

L'interactivité révolutionne le clip de papa -

Guillaume HUAULT-DUPUY

<http://www.lesinrocks.com/>

L'oeil de Greg & Lio - Mehdi RIPERTON

<http://www.abcdrduson.com/>

Michel Gondry en cinq clips - Timothy LAVÉDRINE

<http://www.lexpress.fr/>

Michel Gondry :

« Le monde est petit parce qu'on ne le partage pas » -

Aurélien FERENCZI

<http://www.telerama.fr/>

Michel Gondry, l'as du clip - LA RÉDACTION

<http://www.greenroom.fr/>

Orelsan x Greg & Lio x Jean Counet x Jérôme Juv Bauer :
La fête est finie - Bastien STISI
<http://neoprisme.com/>

Quand la musique devient visuelle - Pierre-Sylvain RAOUX
<http://issuu.com/>

teachrock.org
<http://teachrock.org/>

Watching music : cultures du clip musical
<http://journals.openedition.org/volume/>

[wikipedia.org](http://fr.wikipedia.org)
<http://fr.wikipedia.org/wiki/>

[wikitionary.org](http://fr.wikitionary.org)
<http://fr.wikitionary.org/>

VIDÉO

Masterclass Clique by Greg & Lio - CLIQUE

<http://www.youtube.com/>

- REMERCIEMENTS -

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce mémoire.

Tout d'abord, je tiens à remercier l'ensemble de l'équipe pédagogique du DSAA du lycée Denis Diderot de Marseille pour leur accompagnement, leur patience et leur soutien tout au long de ces deux années d'études. Un grand merci à ma famille et plus particulièrement à ma soeur Anita pour ses précieuses et nombreuses relectures, à Claire Pinot et Grégoire Valoteau pour leurs conseils de mise en page. Merci aux agences Mon Pote Graphiste et Fly Designers qui m'ont accueillie au cours d'un stage. Je remercie également l'ensemble de l'équipe du studio The, qui, le temps d'une journée m'a permis de découvrir l'ensemble de ses métiers, ainsi que Maxime Mineau du groupuscule nantais La Liste Noire pour m'avoir accordée un entretien. Enfin, un profond merci à mes camarades de classe qui ont empli ces années d'études de bonne humeur, de conseils et de persévérance.

Texte du mémoire sous licence creative
commons. Les oeuvres sont la propriété
des artistes. Tous droits réservés.
Les droits de propriété intellectuelle des
artistes appartiennent à leurs auteurs
respectifs. Ils sont invités à se faire connaître.

Police de caractère

Josefin Slab – Santiago Orozco

Imprimé en février 2018

Spot Imprimerie, Marseille



– VISIONS
AUDITIVES –

*Le clip, un médium à
la frontière des émotions*

Fabienne Edern