



**HAL**  
open science

## La richesse du clip vidéo : réemplois et reprises

Marion Delarue

► **To cite this version:**

Marion Delarue. La richesse du clip vidéo : réemplois et reprises. Sciences de l'Homme et Société. 2020. dumas-02947205

**HAL Id: dumas-02947205**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02947205>**

Submitted on 23 Sep 2020

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Marion DELARUE

# LA RICHESSE DU CLIP VIDÉO : RÉEMPLOIS ET REPRISES



MÉMOIRE DE MASTER PROFESSIONNEL

Université d'Aix Marseille  
Département Sciences, Arts et Technique de l'Image et du Son (SATIS)

2019-2020



Marion DELARUE

MÉMOIRE DE MASTER PROFESSIONNEL

**LA RICHESSE DU CLIP VIDÉO :  
RÉEMPLOIS ET REPRISES**

Travail réalisé sous la direction de Frédérique DEVAUX AMARGER

Soutenance : Avril 2020

# REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier les professionnels du clip vidéo et de la chanson pour les discussions passionnantes que nous avons eues : Pagan, Arthur Moriarty, Cédric Antonelli, Karim Ouaret et John Gabriel Biggs.

SATIS pour ces 3 années d'études qui m'ont menées jusqu'à l'écriture de ce mémoire.

Je remercie tout particulièrement Frédérique Devaux Amarger pour sa grande disponibilité et son soutien.

Je remercie chaudement :

Yan Delarue qui m'a donné le goût de la musique et du rythme.

Véronique Delarue qui a su se passionner pour chacun des mots que j'ai écrits.

Yoan Squillari pour son soutien.

Patricia Vierende.

Ingrid Hervé-Mignucci.

Céline, Marie et Vincent Jardiné.

Mathias Sanoune.

Alain Durand.

Corinne Meucci.

Alexandre Andrillon.

# INTRODUCTION

Comme l'explicitent Laurent Jullier et Julien Péquignot dans leur ouvrage *Le Clip, Histoire et Esthétique*, la naissance du clip vidéo vient répondre à un besoin humain de représentation : la musique et sa source sonore propre doivent nous produire un sentiment d'unité. Les clips diffusés sur les scopitones<sup>1</sup>, puis à la télévision passent progressivement d'une valeur d'accompagnement visuel à la condition du succès des groupes de musique. D'ailleurs, « l'ère MTV<sup>2</sup> » des années 1980 vise à proposer une « radio pour les yeux »<sup>3</sup>, relative à la culture populaire, en diffusant des clips à la télévision. Le clip vidéo est le format qui permet de donner un visuel à une musique. Le contenu visuel présent dans ce média travaille pour l'identité sonore d'un créateur musical.

La *doxa* associe la naissance du clip vidéo à *Bohemian Rhapsody* de Queen, réalisé par Bruce Gowers en 1975<sup>4</sup>. Depuis cette époque, ce genre audiovisuel s'est constitué comme un élément nécessaire à la réussite d'un titre musical. Le clip vidéo a rapidement acquis une esthétique reconnaissable (courte durée, montage rapide ou en rythme avec la musique, expérimentations visuelles ou scénaristiques, esthétique affirmée, présence des membres du groupe, ...). À la fois distrayant, captivant, et à forte valeur esthétique, le clip se constitue comme une sorte de format hybride, entre utilité publicitaire et esthétique cinématographique.

Le clip apparaît comme un art en marge qui s'est inspiré de différentes formes pour se former son équilibre et son propre langage. Il propose ainsi un contenu singulier très reconnaissable. Ce mémoire s'interrogera donc sur les différents genres d'inspirations qui ont su impacter et nourrir le clip vidéo : quelles inspirations, quelles références et, par-là, quels réemplois et reprises ?

Le terme de « **RÉEMPLOI** » peut être étudié de la sorte : réutilisation d'une construction ou d'un emploi antérieur. L'expression « mode d'emploi » suggère une forme de méthodologie, de guide à suivre. Existerait-il un « mode de réemploi » qui expliciterait la façon dont il faut réemployer des éléments ou modes préexistants ? Le terme réemploi suggère la réutilisation d'un outil (une technique, une technologie) ou d'un objet (une approche, un élément à étudier, tout ou partie d'une œuvre). Cet usage est à considérer d'un point de vue technique et concret. Il vise une finalité et ne cherche pas à démontrer plus que cela.

---

<sup>1</sup> Présent dans des lieux publics, il s'agit d'un écran de visionnage à la demande (comme un juke-box) qui diffusait notamment des clips vidéo.

<sup>2</sup> MTV est une chaîne télévisuelle Américaine puissante, la première à diffuser des clips vidéo en 1981.

<sup>3</sup> JULLIER Laurent et PEQUIGNOT Julien, *Le Clip, Histoire et Esthétique*, Paris, Armand Colin, 2013, op. cit., p.44.

<sup>4</sup> *Ibid.*, p.37.

Le second terme que nous utiliserons est celui de « **REPRISE** » : réutilisation d'une conception antérieure. Action de reprendre, de s'emparer de nouveau. Le terme « reprise » s'emploie lorsque l'on veut améliorer ou modifier quelque chose : on effectue une reprise sur une robe pour faire disparaître les trous ou bien pour modifier la structure du vêtement. On utilise aussi quotidiennement l'expression « reprise musicale » au sens de réinterprétation musicale. Ce terme détient donc une valeur créative. La reprise est une réadaptation avec un parti pris, un style. Elle a une valeur plus esthétique que le réemploi.

Il semblerait donc que ces deux termes ne soient pas synonymes. Ils envisagent tous deux le fait de réutiliser un élément, mais selon un angle d'approche différent : le **réemploi** est à considérer d'un point de vue technique et concret ; tandis que la **reprise** suggère une nouvelle proposition, une sorte de réadaptation avec un parti pris. Par ailleurs, nous emploierons les termes génériques : « **USER** » ou « **USAGE** » lorsque la réutilisation d'un élément doit être considérée sans différenciation entre « réemploi » ou « reprise ».

Afin de comprendre l'enjeu présent dans les usages effectués par le clip vidéo, nous établirons une classification non exhaustive des types de réemplois et de reprises, en essayant de les différencier. Chaque partie sera fondée sur une forme de reprise, laquelle sera ensuite structurée par thèmes et développée via différents exemples.

Certaines questions parallèles seront à envisager : ces usages sont-ils nécessairement conscients ? et sous quels critères peut-on dire que telle ou telle ressemblance doit être considérée comme un usage ? Nous verrons donc en quoi le clip vidéo use de thèmes, d'esthétiques ou encore de figures iconiques pour exprimer la créativité visuelle qui lui est propre, en congruence avec la musique concernée.

## En quoi les reprises et réemplois participent à l'enrichissement du clip vidéo ?

# CHAPITRE I — USAGES TECHNIQUES ET TECHNOLOGIQUES

Le clip vidéo use parfois de techniques ou de procédés audiovisuels qui permettent de proposer un contenu innovant et original. Nous pouvons évoquer les modifications temporelles (telles que le *reverse* ou le *time laps*) ; le travail de l'espace (avec le *stop motion* ou l'animation). Le clip s'inspire aussi des évolutions technologies afin d'offrir de nouvelles expériences aux spectateurs, comme avec le clip interactif à 360 degrés. En réemployant ces éléments, les clips revisitent des procédés techniques afin de proposer une esthétique particulière.

Dans cette partie, nous envisagerons donc un genre de réemploi assez simple qui repose sur des aspects pratiques de la conception du clip. Nous employons le terme « réemploi » car, de prime abord, les usages techniques et technologiques semblent relever de la simple réutilisation d'outils.

## I.1. MODIFICATIONS SPATIO-TEMPORELLES

Le clip vidéo (comme toute œuvre audiovisuelle) est limité dans le temps. Nous allons donc envisager les façons dont le clip peut jouer avec la durée, en usant de différents procédés audiovisuels qui ont un impact sur la temporalité, tels que le *time laps*, le *reverse* ou encore le *stop motion*.

### a. LE TIME LAPS

Le *time laps* est une technique esthétique et captivante qui joue sur la temporalité. Cela consiste en la captation filmique en plan séquence (plan de longue durée) et en son accélération immédiate (lors de la captation) ou postérieure (en post-production). Le *time laps* permet de présenter l'évolution d'un élément dans un moment court mais qui a été filmé sur une longue période.

Nous pouvons évoquer un clip qui pousse le procédé du *time laps* à son extrême. *End Love* du groupe OK GO a été tourné en continu durant 18 heures, auxquelles s'additionnent 200 heures d'autres *rushes* (soit environ les huit levés et couchés de soleil présents à la fin du clip). L'esthétique entrechoquée et nonchalante que confère le *time laps* aux lèvres des chanteurs est à considérer comme une prouesse technique. On peut tout à fait imaginer la complexité de la mise en œuvre d'un tel choix de réemploi : pour que les lèvres ou les gestes soient en rythme avec la musique, il faut concevoir que les membres du groupe ont dû agir au ralenti. Un *making off* posté sur le site officiel du groupe, donne un aperçu de la conception du clip.



La durée du *time laps* est telle qu'un passage du clip montre les personnages qui attendent que le soleil se couche. Le clip se déroule dans un même lieu jusqu'à la tombée de la nuit, et les spectateurs sont d'autant plus impressionnés lorsqu'ils voient les membres du groupe faire du bivouac dans Echo Park Lak, à Los Angeles. Les quatre membres se relayent pour chanter tour à tour les paroles de la chanson, pendant que les autres font un petit somme dans leur sac de couchage, à la belle étoile.



Clip *End Love* d'OK GO, réalisé par Éric Gunther et Jeff Lieberman, 2010

Ce clip réemploie deux autres techniques qui relèvent de la temporalité. D'une part, le ralenti provoque un contraste d'autant plus impressionnant que le clip est visionné avec une grande vitesse d'accélération ; d'autre part, le *time laps* simule un effet de *stop motion*, par la variation de rapidité ou d'amplitude des gestes des personnages.



On pourrait finalement s'interroger sur la raison pour laquelle le groupe a choisi ce réemploi technique spécifique. La « clippographie » du groupe OK GO nous laisse un indice : elle apparaît comme un paysage créatif large, toujours imaginatif et virtuose. Ce clip est une énième manière de proposer un concept visuel original en exploitant des réemplois temporels *a priori* assez classiques.

Les réemplois techniques qui semblent parfois les plus simples peuvent conférer au clip une esthétique singulière et marquante dans la mémoire visuelle du spectateur.

Le réemploi du *time laps* effectue une modification temporelle, mais il existe un autre type de procédé audiovisuel qui joue sur une manipulation, à la fois spatiale et temporelle : le *reverse*.

## b. LE REVERSE

Le *reverse* est une manipulation spatio-temporelle qui inverse l'image. La manière dont l'histoire est « rembobinée » donnera au spectateur une vision spatiale et temporelle erronée ou du moins modifiée.

C'est ce que nous allons aborder avec *The Scientist* de Coldplay. Il réemploie cette technique dans un but précis : inverser l'action afin de donner de l'ampleur au tragique du contenu narratif. Durant la première partie du clip, Chris Martin, le chanteur erre sans que l'on n'en comprenne la raison. L'effet de *reverse* permet de remonter à la source de la narration. Le spectateur fait ainsi le chemin inverse : il part de la conclusion (le chanteur déambule après la mort de son amie) pour en arriver à l'élément déclencheur (l'accident de voiture dans lequel son amie décède). Chris Martin marche à reculons jusqu'à arriver au lieu où il a perdu son amie. L'histoire est donc révélée progressivement et chronologiquement, mais en sens inverse.



Clip *The Scientist* de Coldplay, réalisé par Jamie Thraves, 2011

En ce qui concerne la conception du clip, la difficulté pour le chanteur a dû être de chanter ses paroles en *reverse*. Pour autant, la réalisation du clip a été simplifiée, et ce dès le tournage : les plans sont nombreux et beaucoup de coupes ont été effectuées ensuite au montage.

Ce choix technique du *reverse* a induit une esthétique intéressante et particulière dans la gestuelle des personnages. Cela donne une sensation de bulle, une certaine apesanteur poétique. Cet exemple montre que le choix de réemploi technique peut faire partie intégrante de la méthode de narration : l'histoire est conçue à rebours et permet la surprise du spectateur.

Comme nous l'avons vu avec le temps, l'espace est aussi une contrainte audiovisuelle. Les choix du cadre, et donc de délimitation, donnent naissance à de l'hors-champ. Ces éléments définissent ce qui est visible ou non, et donc l'espace qui est présent à l'image ou non. Après avoir étudié les différents types de procédés qui impactent le temps (*time laps*, *reverse*, *ralenti*), il semble intéressant d'envisager les réemplois qui traitent de l'espace.

### C. LE STOP MOTION

Le *stop motion* est une autre technique que nous avons déjà brièvement évoquée. Lorsque l'on parle de *stop motion*, il est évidemment question de temporalité, mais pas dans la même approche que pour une captation vidéo classique. En effet, ce résultat visuel est obtenu par la captation photographique, à intervalle plus ou moins régulier, d'un élément en mouvement ou mis en mouvement. L'approche temporelle est donc déterminée par l'assemblage des photos. Cela influence le rythme.

Le *stop motion* crée un espace atypique, saccadé et vibrant qui permet parfois de déjouer les lois de la gravité. Prenons l'exemple de *Tasty City* de Rone dans lequel le *stop motion* est conçu de sorte que le personnage féminin ne touche jamais le sol. Pour ce faire, l'actrice a dû sauter à d'innombrables reprises afin de conserver chaque image où elle était en apesanteur. Cette caractéristique confère une esthétique très particulière au clip.

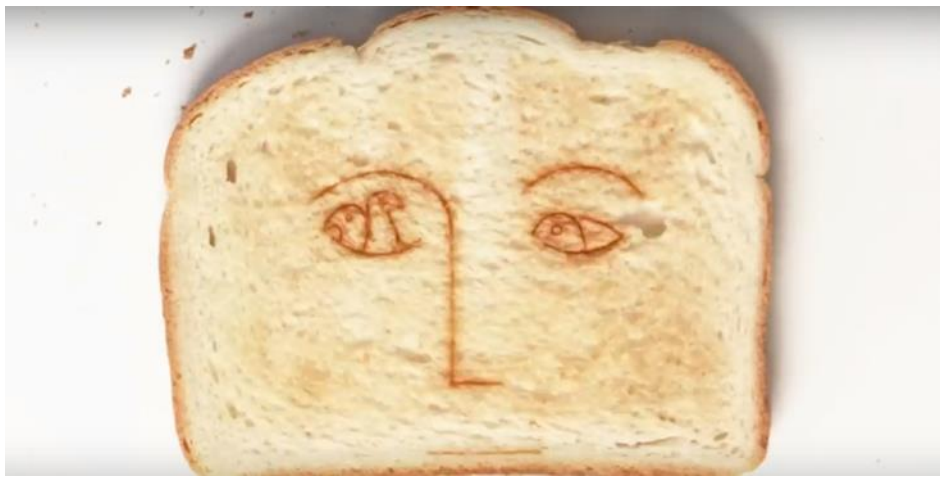
La musique électronique répétitive, additionnée à cet effet visuel, donne une sensation de saccade et de vibration assez hypnotique. Cette technique a pour principe de « casser » la continuité temporelle par la prise de photo à intervalle. Cependant, l'alliance musique-*stop motion* parvient ici à reconstruire une continuité et à relier l'espace qui séparait chaque photographie, à l'origine. Progressivement, l'œil du spectateur s'acclimate au *stop motion*, non plus pour percevoir chaque saut de l'actrice de manière distincte, mais pour ressentir une réelle unité visuelle dans laquelle la femme flotte.



Clip *Tasty City* de Rone,  
réalisé par Filip Piskorynski et Natalia Dufraisse, 2012

Nous pouvons imaginer que ce choix esthétique a été décidé pour accroître la congruence entre rythme sonore et visuel. En effet, la mélodie rythmée et l'esthétique hachée du *stop motion* se rejoignent en un but commun : donner de l'ampleur à la musique et accompagner sa structure propre.

Cette première référence au *stop motion* peut être complétée par l'évocation d'un autre clip vidéo. Dans le clip *Last Leaf* d'OK GO, des tranches de brioche toastées se succèdent. Le *stop motion* de brioches a pour objet de créer une continuité. En effet, cet arrière-plan atypique est en mouvement mais il reste relativement constant : il est comparable à un mur sur lequel on projetterait un film, ici : des dessins animés sur les brioches.



Clip *Last Leaf* d'OK GO,  
réalisé par OK GO, Nadeem Mazen et Ali Mohammad, 2010

Comme nous venons de le constater, le réemploi de la technique du *stop motion* peut se coupler à d'autres procédés, tels que l'animation. L'addition de différents réemplois peut engendrer une esthétique particulière et captivante pour le spectateur. Si le réemploi du *stop motion* propose une approche fragmentée de l'espace, qu'en est-il de l'espace propre à l'image dite « artificielle » ?

## I.2. IMAGE 'ARTIFICIELLE'

Entendons l'expression « **image artificielle** » comme : toute image captée puis modifiée ou ne relevant pas de la captation vidéo. Nous envisagerons donc les enjeux propres aux réemplois d'images artificielles, telles que l'image d'animation ou les vidéos à 360°. De la même façon que précédemment, il semblerait que le terme adéquat pour nommer ces usages soit davantage celui de « réemploi » que de « reprise ». En effet, il s'agit de réutilisations d'outils (technologies ou méthodes) et non de réadaptation d'un objet original, à plus-value créative. Envisageons dans un premier temps un type d'image dont le clip vidéo est friand : l'animation.

## a. L'ANIMATION

Cette technique graphique est largement réemployée dans le clip vidéo. Elle permet de concevoir un univers visuel imaginaire, de repousser les frontières du réalisme ou encore de surprendre le spectateur. Ce procédé englobe différentes pratiques : dessin en à-plat, image de synthèse ...

Sur l'échelle de l'histoire de l'audiovisuel, l'animation est relativement récente. Le clip *Money For Nothing* des Dire Straits est le premier à utiliser de l'image de synthèse de manière extensive. D'une certaine façon, dans ce cas particulier, l'animation est davantage un « emploi » qu'un « réemploi », car ce clip est le premier à en user. Par la suite, la pratique de l'animation a été largement réemployée dans le domaine du clip vidéo. Dans *Money for Nothing*, l'esthétique témoigne particulièrement d'une époque où l'art numérique était en plein essor. Les effets sont très divers (personnages en animation 3D, *spleet screen* sur des écrans de synthèse, coloration partielle de l'image, *found footage*, ...) et les expérimentations sont nombreuses. L'animation a une place centrale dans le clip vidéo. À la suite de ce clip iconique (avec ses paroles qui n'oublient pas de souligner la domination de la chaîne MTV) la technique de l'animation en 3D ou en 2D sera réemployée.



Clip *Money for Nothing* des Dire Straits, 1985

Stromae s'en empare notamment dans son clip *Carmen*. Sa propre image est réemployée : il apparaît en personnage 2D dans ce clip vidéo qui réemploie la technique de l'animation en à-plat. L'esthétique s'apparente à celle de la bande dessinée ou du dessin animé. Il s'agit aussi d'une reprise musicale, car Stromae interprète la chanson *L'amour est un oiseau rebelle*, de Georges Bizet.

En ce qui concerne l'esthétique visuelle, le clip fait la reprise d'une figure iconique : celle de l'oiseau de Twitter. Son statut est modifié, faisant de lui un petit être démoniaque. Cet oiseau fait référence à l'« oiseau rebelle » de la chanson d'opéra. Le choix de l'animation a certainement émergé de la volonté de s'approcher de l'iconographie du logo de ce réseau social.



Clip *Carmen* de Stromae, réalisé par Sylvain Chomet, 2015

Nous pouvons aussi évoquer la reprise de figures célèbres, sorties de leurs contextes, telles que celle de la Reine d'Angleterre Élisabeth II ou du Président des États-Unis, Barack Obama.



Dans ce clip, les images dites « artificielles » ont été choisies aux dépens d'une captation vidéo. Le remaniement du réel est effectué par le réemploi de la technique d'animation. L'animation s'établit comme un mode d'expression possible et cohérent pour le clip vidéo, format qui aime jouer avec différentes formes et les entremêler. L'animation offre une esthétique visuelle ludique, poétique ou imaginaire au spectateur. Étudions un autre type d'image artificielle au moins tout aussi immersif.

## b. LE CLIP INTERACTIF

En ce qui concerne les formes que le clip aime exploiter, nous pouvons évoquer les vidéos à 360 degrés qui ont récemment fait leur apparition. Il s'agit d'un dispositif visant aussi bien à accroître l'immersion du spectateur, que son activité. Un casque est placé sur les oreilles de l'acteur-spectateur, tandis qu'un masque, positionné sur ses yeux, lui laisse découvrir un monde en 360°. Dans sa main, une manette peut lui permettre d'interagir avec l'environnement artificiel qui l'entoure, ou non (selon l'interactivité permise par le projet).

Le groupe Gorillaz s'attelle avec succès à cette nouveauté technologique dans son clip [Saturnz Barz](#). L'ouverture du clip se fait dans un train en marche. Nous, spectateurs, sommes assis sur une banquette. Le graphisme relève d'une esthétique réaliste, ce qui accroît l'immersion : le spectateur a la sensation que cela est réel. Devant nous, un surcadrage est réalisé par une tablette posée sur la table. Le début du clip de Gorillaz y est diffusé. Autour de nous sont assis les membres du groupe, dessinés dans leur apparence graphique typique (donc non réaliste). Un fondu au noir nous fait basculer dans la maison hantée présente dans le clip.



Clip *Saturnz Barz* de Gorillaz, réalisé par Jamie Hewlett, 2017

La suite du clip plonge le spectateur au sein d'un univers hanté et déjanté dans lequel les monstres de la maison s'en prennent aux membres du groupe. L'immersion est encore plus captivante lorsque le clip vidéo est visualisé à travers un casque 360°.

Visionné sur YouTube (donc sans équipement prévu pour le



360°) chaque nouveau plan place le regard à l'endroit où se situe l'élément intéressant pour l'acteur-spectateur. Ce dernier décide de suivre du regard l'élément principal, ou bien choisit de poursuivre la visite par un autre regard. L'utilisation d'un *travelling* permet d'aider le spectateur à savoir ce qu'il doit regarder car les éléments intéressants se trouvent sur l'axe du *travelling*, soit l'axe de regard.

Le réemploi de cette technique moderne vise à accroître le potentiel interactif du clip vidéo, tout en innovant dans de nouvelles esthétiques. Elle permet de faire vivre un nouveau type d'expérience au public : une immersion physique dans l'univers sonore et visuel d'un artiste. L'objectif est d'expérimenter au maximum les possibles du clip, art qui aime jouer avec des types de représentations variées.

Le clip étant à la fois un média distrayant et fascinant, il serait intéressant d'essayer d'évaluer le type de réception qu'un clip en 360° peut engendrer sur un spectateur. L'intérêt est-il plus ou moins grand pour un clip en 360° qu'en 2D ? Cela est-il davantage captivant ?

Nous avons pu étudier les divers usages techniques et technologiques présents au sein des clips vidéo. Tout d'abord avec les modifications temporelles (*time laps*, *reverses* et *stop motion*). Ensuite, nous avons envisagé les usages d'images dites artificielles dans les clips.

À ce stade de notre étude, il n'est pas encore possible d'estimer s'il existe un « mode de réemploi », c'est-à-dire une recette ou des règles établies, permettant d'effectuer des réemplois. Néanmoins, nous avons commencé à différencier les termes de « réemploi » et de « reprise », en étudiant différents exemples.

La technique et les évolutions technologiques sont réemployées à différentes fins : innovation visuelle, création d'une esthétique particulière, prouesse technique. Ces choix sont autant de moyens possibles pour captiver un audimat et générer une esthétique singulière.

Nous avons donc constaté que le clip est capable d'innover par le biais de techniques diverses, mais au-delà de ces notions techniques, interrogeons-nous sur la provenance de ses inspirations. Le clip est-il capable de s'autoalimenter, ou bien dépend-il d'éléments extérieurs ?





# CHAPITRE 2 — USAGES DU CLIP

Il serait fort complexe et chronophage d'essayer de montrer la façon dont chaque clip s'auto-influence : c'est-à-dire les influences inter-clips, à travers des choix graphiques, vestimentaires, les lieux choisis ou encore les archétypes ou codes sociaux usés.

En effet, si l'on se place dans des domaines autres que l'audiovisuel, l'influence qu'ont les modes vestimentaires, mobilières, capillaires, *et cætera* nécessiterait une étude socio-économique pointue. De la même façon, s'intéresser aux influences des clips entre eux relèverait d'une étude spécifique. Nous partirons donc du constat que le format hybride du clip parvient à s'autoalimenter. Cette deuxième partie envisagera les reprises d'un clip vidéo à un autre, dans un axe bien précis.

## II.1. LA MULTIPLICATION

Pour envisager l'auto-influence présente dans ce format, commençons par étudier les multiplications de clips, c'est-à-dire lorsque plusieurs clips officiels existent pour une même chanson.

### a. USAGES DE LA CHANSON

Les groupes de musique créent généralement un clip vidéo pour leurs compositions musicales. Ici, nous comptons nous attarder sur les clips qui décident de ne pas seulement faire une, mais au moins deux vidéos officielles. Qu'elles semblent être les raisons qui motivent ce choix ?

La reprise d'une chanson peut se faire par captation en *live* d'une performance, avec ou sans public. Dans une vidéo *live* intitulée *A Take Away Show*, The Dø enchaîne les titres *Despair*, *Hangover & Ecstasy* et *Miracles*. *Despair, Hangover & Ecstasy* a un clip vidéo dit « officiel », tandis que le titre *Miracles* est composé uniquement d'une version *live* en studio. On constate que les membres du groupe ont réemployé les mêmes vêtements dans ce *live* que dans le clip *Despair, Hangover & Ecstasy* et que sur la pochette de l'album « Shake Shook Shaken ». Cela laisse transparaître l'importance de l'identité visuelle : l'idée est de réemployer des motifs reconnaissables par les fans.



Clip *Despair, Hangover & Ecstasy*, réalisé par Noel Paul



Pochette de « Shake Shook »



Live de *Miracle Back In Time*

Leur live [A Take Away Show](#) se déroule en un lieu original. Tourné et enregistré dans le Jardin d'Acclimatation de Paris, le groupe opte pour un format 4/3. L'étalonnage et le grain de la caméra participent aussi à l'esthétique rétro : le spectateur ne parvient pas totalement à dater les images des plans séquences qu'il voit. Le live permet aux membres du groupe de reprendre la chanson, c'est-à-dire de proposer des variations, une interprétation de leur propre chanson. Mais ce n'est certainement pas l'unique raison pour laquelle The Dø a décidé de réaliser une version *live*.



Live, *A Take Away Show* de The Dø, réalisé par Jamie Hewlett, 2014

Certains choix audiovisuels sont parfois dus au hasard ou aux opportunités. Le musicien Arthur Moriarty, du groupe Moriarty, m'a fait part de ses expériences. Le groupe a eu l'occasion de tourner au sein du Palais Idéal du Facteur Cheval, pour [Diamonds Never Die](#). Arthur Moriarty m'a expliqué : « Il se trouve qu'on avait déjà un concert de prévu au Palais idéal et on a pris une heure pour filmer en improvisation. Je dirais que ce n'était pas très prémédité. »

Plus tard, il ajoute « Je pense vraiment que l'art est fait des nécessités et des contraintes. On pourra toujours théoriser après, mais [...] à chaque fois ce sont des contraintes et des opportunités qui font que les choses se font et s'inventent. » Si l'on part de ce postulat, il est fort possible que The Dø aient tourné ce *live* dans ce lieu, suite à une opportunité.



*Live, Diamonds Never Die* de Moriarty, 2015

Les groupes et les producteurs de musique donnent naissance à des versions alternatives de clips, par la reprise de chansons, pour offrir différentes versions (musicales et visuelles) aux spectateurs. Nous allons voir qu'il existe d'autres facteurs allant dans le sens de la multiplication de clips vidéo.

## b. MULTIPLICATION DES CLIPS

Un deuxième type d'usage émerge lorsqu'un groupe de musique décide de multiplier le nombre de clips vidéo pour un même titre musical. On est alors en droit de s'interroger sur la raison pour laquelle plusieurs clips sont réalisés. Quelles sont les différences notables entre ces clips ?

Drake Bell fait un premier clip vidéo pour son titre *Fuego Lento*, on ne peut plus différent du second clip. Le premier *Fuego Lento* est défini par l'appellation « official video » sur la plateforme YouTube. Le chanteur y incarne l'archétype du parfait étudiant américain, avec sa veste *old school* et sa guitare ; tandis que la jeune femme est tout sourire. L'ambiance est « bonne enfant » ; les couleurs chaudes et les chorégraphies font ressentir la chaleur estivale, en corrélation avec ce type de musique.



Clip *Fuego Lento* (Version Officielle) de Drake Bell, réalisé par the Broducers, 2019

Le second clip de *Fuego Lento*, légendé « Promo Vidéo » sur YouTube, offre un tout autre visuel à la musique : des femmes nues, ou presque, font des gestes et adoptent des poses plus que suggestives.



Clip *Fuego Lento* (Version Promotionnelle) de Drake Bell, 2019

Tout à fait opposés dans leur contenu, ces deux clips posent une question de cohérence d'un point de vue commercial. Quelles sont les images auxquelles le spectateur doit finalement penser lorsqu'il écoute la chanson ? Comment la production musicale en est venue à ce choix ?

Si l'on compare les statistiques de visionnage de ces deux clips (à la date du 18 Août 2019), on considère que la version « *soft* » détient 3 030 134 vues de plus que la version « *hot* ». De plus, le clip promotionnel (ou version *hot*) a recueilli nettement plus de *dislikes* que la version officielle (ou *soft*).



Cependant, on est en droit de se demander si ces chiffres sont vraiment révélateurs de l'appréciation de ces deux clips. En effet, nombre de personnes font défiler les clips sur YouTube dans l'optique d'écouter seulement la musique. Néanmoins, si l'on considère ces chiffres et ces *likes* en estimant qu'ils sont crédibles, la version la plus *soft* semble être celle qui est la plus appréciée du public, aux dépens de la vidéo promotionnelle (dite *hot*).

Une question perdure cependant : l'intention première de l'artiste se retrouve-t-elle dans l'un de ces deux clips ? L'un d'eux a-t-il été conçu pour le tout public et l'autre pour attirer du public, sans que l'univers du chanteur ne soit illustré ? Une hypothèse serait que le clip officiel ait été créé en tant que version censurée à la version érotique.

La censure reste présente dans le domaine des clips vidéo car étant diffusés sur de nombreux médias, ils sont facilement accessibles à des personnes de tous âges. À ce titre, on peut évoquer le fameux *Wrecking Ball* de Miley Cyrus qui s'est vu censuré dès sa sortie. Deux versions de *Wrecking Ball* ont donc été conçues à partir des *rushes* originaux. Ils n'ont pas été des projets indépendants, comme c'est le cas précédemment. Le clip est censuré car il livre la chanteuse nue, léchant différents objets. *Wrecking Ball* est soumis à un « *director's cut* », même si les images ne sont pas aussi suggestives que celles de *Fuego Lento*, ou de *Vitrines* de Vald, un clip à caractère littéralement pornographique que l'on ne trouve qu'en version censurée sur YouTube et en version non censurée sur des sites pornographiques.



Clip *Wrecking Ball* (version non censurée) de Miley Cyrus, réalisé par Terry Richardson, 2013

Le paradoxe repose dans le fait que les clips non censurés semblent avoir davantage de succès que la version « *director's cut* » (quelque 843 688 827 vues de différences sur YouTube le 18 Août 2019). User du principe du scandale permet de *booster* l'audience. Nombre d'artistes ont usé de cela pour accroître leur audimat (à l'aire MTV ou encore aujourd'hui à la télévision) ou leur nombre de vues (sur YouTube ou autre plateforme web).

Miley Cyrus - Wrecking Ball (Official Video)  
1029227360 vues    5,1 M    1,5 M

Miley Cyrus - Wrecking Ball (Director's Cut)  
185538533 vues    1,2 M    95 K

Cependant, internet étant une plateforme ouverte à tous, les artistes qui délivrent des vidéos compromettantes, prennent le risque d'être moqués. Miley Cyrus s'est ainsi vu risée de manière très crue par des spectateurs qui trouvaient son attitude ridicule et inappropriée. Les parodies vont du *sound design* du clip lui-même, faisant passer la chanteuse pour une idiote perdue dans un chantier ; au simple *remake* accompagné de la musique originale ; en passant par des parodies bien plus travaillées qui, pour certaines, ont un succès notable.

Si la parodie aux paroles modifiées du Canadien Antoine Bertrand n'obtient que 134 347 vues, celle du YouTuber Bart Baker obtient le non négligeable chiffre de 113 989 245 vues, aussi grâce à ses abonnés.



*Miley Cyrus – « Wrecking Ball » PARODY de Bart Baker, 2013*

La multiplication des clips peut s'effectuer par la reprise de chansons dans un contexte différent (création d'un *live* en parallèle du clip officiel) ou par la multiplication des usages d'une chanson à valeurs très différentes (clip officiel et clip promotionnel).

Nous venons de voir que certains choix de contenus peuvent être une source d'inspiration (et parfois de moquerie) pour les spectateurs. Les particuliers s'emparent parfois de la chanson pour proposer à leur tour un clip officieux. Si l'univers du clip s'autoalimente grâce au travail de professionnels de l'audiovisuel et de la musique, qu'en est-il de l'inspiration et des usages réalisés par des amateurs en tous genres ?

## II.2. CREATIONS D'AMATEURS : L'INSPIRATION DU PUBLIC

L'ouverture sur la plateforme internet permet une plus large liberté de la part des fans. En effet, si l'on scrute le web, les *remakes* de clips ou les usages d'une musique dans un clip sont bien présents. La reprise peut alors prendre la forme d'une parodie amère, mais telle n'est pas la seule forme d'expression audiovisuelle des spectateurs créatifs. Ces propositions de clips alternatifs font partie intégrante de la richesse du format des clips vidéo.

## a. LE DIAPORAMA PHOTOGRAPHIQUE

Sans nous attarder trop sur ce genre, nous pouvons évoquer la production audiovisuelle la plus « basique » : le diaporama photographique, accompagné de la musique réemployée. Ce type de production est relativement courante sur des plateformes telles que YouTube. Il entre principalement dans la catégorie « réemploi » et non « reprise », car le résultat n'est pas à forte valeur artistique ou ne met pas en exergue de parti pris singulier. Le contenu se limite parfois même à une seule photo ou utilise des effets visuels *kitch*. De manière allusive, voici un exemple parmi tant d'autres : *Wild world* de Cat Stevens, soit dans une version qui reprend simplement la *pochette de l'album*, soit dans une version de *diaporama photographique*. Nous sommes ici à l'extrême limite du clip vidéo. Il s'agit plus d'un support visuel épuré que d'un clip, à proprement parler. Toutefois, cela prouve l'attachement des fans à une référence visuelle, en lien avec la musique et leur volonté de participer à cette part créative.

Un montage de dessins illustre la chanson *La lettre de métal* d'Indochine. Le résultat est assez simple, mais met tout de même en exergue l'application et la réflexion d'un fan désireux de rendre hommage à cette chanson.

Ces diaporamas relèvent souvent de la volonté du particulier de faire l'éloge d'un titre musical. L'existence de ce format peut trouver une autre explication. Parfois l'absence de clip vidéo officiel (pour les titres trop anciens, par exemple) pousserait le public à créer du contenu.

## b. VERSION AMATEUR ET CLIP DE COVER

Les clips amateurs sont relativement fréquents sur les réseaux sociaux. D'une part, car cela est ludique ; d'autre part parce que le clip est certainement le format audiovisuel travaillé le plus simple à réaliser, en tant qu'amateur (scénario et prise de son non nécessaires). Il s'agit donc de la conception d'un support visuel qui accompagne la chanson officielle.

Certaines propositions de particuliers ne se limitent pas à un simple clip alternatif au clip officiel. En effet, nombre de *cover*<sup>5</sup> se font autrement que sous la forme de performance en *live*. À ce titre, on peut prendre en exemple une *cover* de *Je te promets* de Johnny Hallyday, pour laquelle un clip a été réalisé. Considérons cette production musicale et audiovisuelle comme une reprise : la chanteuse, Shirley, donne une version très différente de l'originale, en interprétant la chanson avec des codes musicaux plus « actuels ». On peut imaginer que Shirley, désireuse de rendre hommage à Johnny, a décidé de reprendre sa chanson, ainsi que l'ambiance sombre du clip original.

---

<sup>5</sup> Réinterprétation d'une chanson par un amateur ou par tout autre personne que l'artiste d'origine.



On peut évoquer John Gabriel Biggs, avec lequel j'ai eu l'occasion de m'entretenir à ce sujet. Le clip qu'il a réalisé pour Ayo, intitulé *I Want You Back*, est une reprise de la chanson de Michael Jackson. Le clip n'est pas un réemploi ou une reprise stricte, mais il exploite des éléments iconiques et propres au « Roi de la Pop ». Biggs parle en ces termes : « On fait un clip, justement en hommage à Michael, pour que les gens voient bien que c'est assumé, que tu [la chanteuse Ayo] aimes Michael, que tu chantes comme Michael et qu'en plus tu dances comme Michael contre des gamins, parce que MJ a toujours eu cette fascination pour la danse. »

Biggs n'est évidemment pas un réalisateur amateur, mais cet exemple permet de montrer que la reprise musicale d'un artiste peut motiver la création d'un clip alternatif accompagnant la *cover*, et qui reprend certaines caractéristiques du dit artiste.

Les productions de particuliers peuvent donc prendre la forme d'un clip amateur accompagné par la chanson d'origine ou d'un clip amateur accompagnant une *cover*. Dans ces derniers exemples, les usages s'appuient principalement sur la reprise de la chanson. Nous allons envisager une autre manière de reprendre des caractéristiques propres à un artiste : l'usage de la référence.

### C. LA REFERENCE

La création audiovisuelle d'un particulier peut provenir de son envie de rendre hommage à une œuvre. Ainsi, les amateurs font des références à leurs groupes de musique, clippeurs et clips favoris.



Prenons l'exemple d'un clip qui a su en inspirer plus d'un. Michel Gondry, réalisateur de longs-métrages, conçoit des clips vidéo pour différentes personnalités musicales, tels que Daft Punk, IAM, Björk ou encore The Chemical Brothers. Pour ce dernier groupe, il crée un clip vidéo sur le titre *Star Guitar*. D'apparence simpliste, la vidéo se résume au défilement du paysage, observé depuis un siège de train.

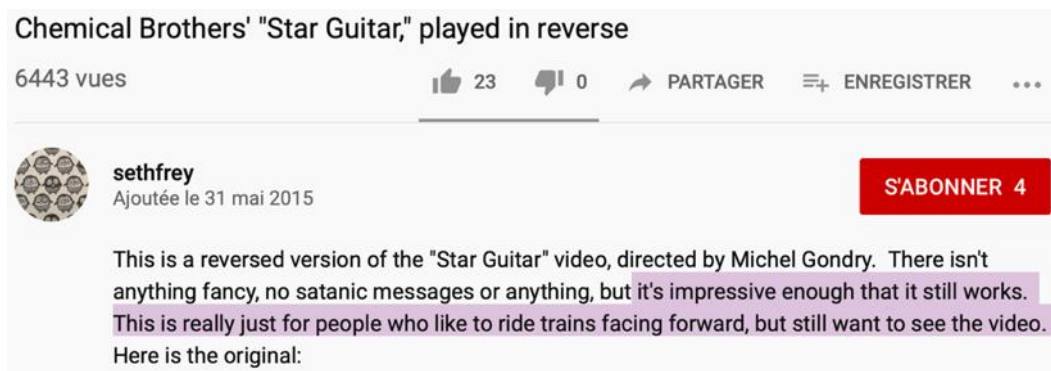
Clip *Star Guitar* de The Chemical Brothers, réalisé par Michel Gondry, 2002

Ce clip opère à la façon d'une flamme de bougie et d'une musique : tout à coup, la flamme semble danser en rythme, dans l'imaginaire de celui qui la regarde. Dans *Star Guitar*, le spectateur se rend rapidement compte que la mélodie est insufflée par le mouvement. Chaque élément du paysage urbain qui défile symbolise un instrument ou une mélodie définie.

Cet effet ne passe pas inaperçu, et des internautes s'en emparent. Ils proposent alors différentes versions qui revisitent le concept de ce clip. Avec [ce premier exemple](#), on peut se demander si le vidéaste amateur a bien entendu la musique du clip officiel. Le particulier réemploie l'intitulé « *Star Guitar* » dans sa description YouTube, mais il ne réemploie pas la musique dans sa vidéo. Il profite du défilement rapide du paysage pour effectuer un montage qui lui permet de créer une sensation de congruence entre la musique et les éléments du décor.

De la même manière, [ce deuxième exemple](#), davantage travaillé, réemploie la musique des Chemical Brothers. Il s'agit aussi d'un *remake*, dans lequel le vidéaste amateur use du montage afin de faire ressentir la congruence image-musique. Le montage accentue et fait ressentir l'intention esthétique : faire correspondre les temps forts de la musique à des éléments visuels en mouvement. L'effet peut toutefois paraître assez artificiel et forcé.

Finalement, [le dernier exemple](#) que nous pouvons évoquer est une reprise intégrale du clip *Star Guitar*. Le principe de la vidéo : appliquer un simple effet de *reverse* au clip d'origine (à la fois à la musique et à l'image).



La description qui accompagne la vidéo démontre une chose : dans ce cas précis, la reprise est effectuée en tant qu'expérimentation artistique. L'internaute, impressionné par la congruence du clip original, a désiré lui faire subir des modifications afin d'observer si le phénomène rythmique était toujours d'actualité. Un des commentaires, à propos de la vidéo, suggère même de proposer une version ralentie. Le clip vidéo inspire son public. Qu'il soit simplement plaisant et distrayant, ou qu'il suscite la volonté de créer, les particuliers s'en emparent pour proposer une version alternative. On peut donc parler de reprise, car les amateurs font preuve de partis pris dans leurs choix artistiques.

Le visionnage de clip vidéo impacte le public. Il suscite la volonté des particuliers de proposer une version alternative des versions officielles existantes. La raison peut venir de la relative simplicité de concevoir un clip vidéo amateur (équipe très réduite, pas de nécessité de captation sonore, étape du montage pas toujours nécessaire...), à la différence de la conception d'un court-métrage de fiction, par exemple. De plus, créer un clip vidéo est une activité ludique et créative qui motive des expérimentations artistiques variées. Que ce soit de manière très succincte ou plus complexe, les amateurs nourrissent le domaine du clip vidéo par leurs diverses propositions.

Cette deuxième partie, nous a permis d'envisager les usages internes au clip vidéo. Cela s'effectue par la multiplication des clips, qui tantôt naît de raisons commerciales ou par des opportunités, tantôt dans l'optique de faire le buzz. Ces clips sont une source d'inspiration, et la liberté de reprises des professionnelles de clips inspirent les reprises des amateurs. Ainsi, la création des particuliers permet aussi d'enrichir ce genre audiovisuel et rend ce format populaire et accessible à tous.

Les reprises internes au clip montrent à quel point ce format est capable de s'autoalimenter. Cependant, le clip est tout de même loin de se limiter à lui-même. Il puise ses inspirations dans diverses sources. Le clip est un média qui témoigne d'un temps. Tout d'abord parce qu'il n'est que très rarement rétroactif : c'est-à-dire qu'il est principalement conçu au moment de la sortie d'une chanson/album, et non par la suite. De fait, le clip est inscrit dans une temporalité contemporaine à la chanson. Il témoigne des intentions et de l'esthétique d'une époque. Toutefois, le clip a aussi la possibilité de puiser son inspiration dans des temps antérieurs. Il semble donc intéressant de se pencher sur les différents usages historiques que peut effectuer le clip. Ce dernier est lui-même un témoignage involontaire des influences d'une époque.

# CHAPITRE 3 — USAGES HISTORIQUES

Dans cette troisième partie, nous envisagerons davantage le fond que la forme. Il s'agit de montrer les différentes manières dont le clip vidéo s'inspire de l'histoire et l'exploite pour créer du contenu. En effet, le choix de l'usage n'est pas anodin. Lorsque l'usage est historique, il peut avoir différentes origines, et viser différentes fins. Nous étudierons donc les divers genres d'usages effectués par le clip vidéo, et nous en tirerons des conclusions.

## III.1. LE *FOUND FOOTAGE* D'ARCHIVES

Commençons l'étude des reprises historiques en nous intéressant à l'usage même d'images historiques. Il semble que les clips vidéo ont usé de ce registre d'images pour s'exprimer. Nous verrons quel type d'archives historiques est utilisé et si ce type d'usage est motivé par le style musical.

*L'hymne de nos campagnes* de Tryo fait preuve d'engagement, aussi bien au niveau des paroles que des images, et de manière relativement « légère ». Les images proviennent de *found footage* historiques, mais aussi publicitaire et journalistique. Ce clip vidéo dépeint une fresque sociale et humaine qui met en exergue la nuisance humaine vis-à-vis de la nature.

Le clip s'ouvre sur des images de nature paradisiaque. S'ensuivent des images d'activités paysannes et de travail traditionnel. Directement, des images contemporaines d'usines suivent, puis celles d'élevages intensifs. Le spectateur assiste à une dénonciation progressive de l'action humaine. Cette structure de montage se répète pour montrer que l'humain a suivi une évolution rapide et mal maîtrisée. La dénonciation va *crescendo* et les images se révèlent être systématiquement pléonastiques, vis-à-vis des paroles, pour accentuer la gravité du propos.

Toutes ces images relèvent réellement du réemploi car, bien qu'elles fassent preuve d'un engagement fort, elles ne sont pas soumises à des modifications significatives. Sorties de leur contexte de diffusion initial, elles témoignent ici d'une réalité et démontrent l'engagement de Tryo.

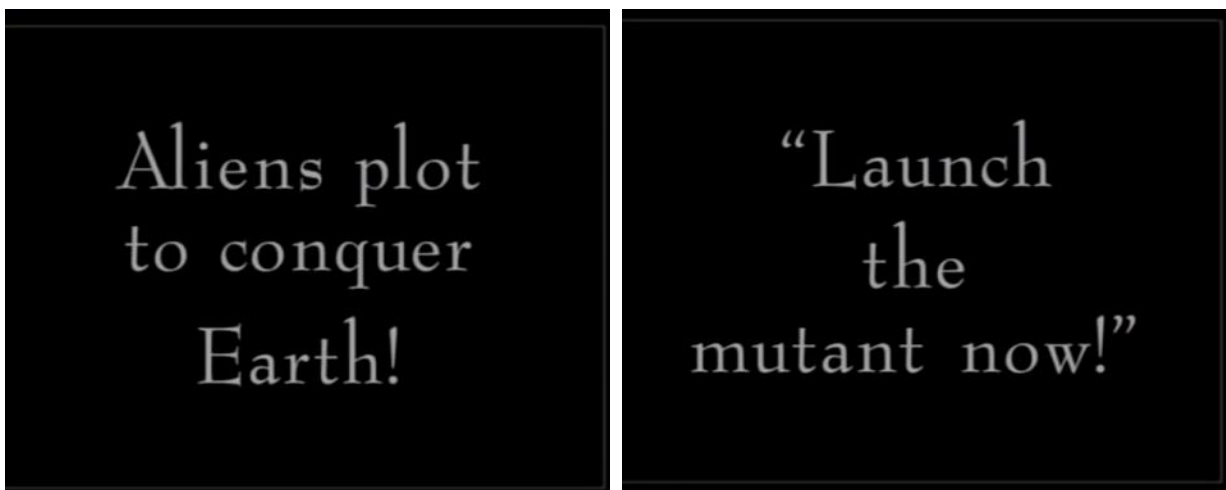
Dans un tout autre registre, Saez réemploie des vidéos journalistiques dans *Fils de France*<sup>6</sup>. Comme précédemment, le chanteur n'apparaît pas dans le clip. Le contenu visuel est essentiellement constitué de *found footage*.

---

<sup>6</sup> Par souci d'exactitude, précisons que l'intitulé « clip officiel » n'est pas inscrit sous la vidéo. Quoiqu'il en soit, cette vidéo semble intéressante à étudier car elle permet de surligner la cohérence entre musique et contenu visuel.

Le clip commence *in medias res*, avec une réaction de Jean-Marie Le Pen. La chanson démarre à la suite des propos racistes, accompagnée de l'image des résultats présidentiels : le pourcentage de votes pour Le Pen en 2017 est significatif. Le clip se poursuit par un enchaînement de manifestations, d'émeutes et de défilés qui accompagnent le propos des paroles, la montée en puissance musicale et vocale. Des chœurs accompagnent la voix de Saez à chaque refrain sur des images du Palais de l'Élysée et de la devise de la République française : « Liberté, Égalité, Fraternité ».

Finalement, voyons un dernier clip d'un autre ordre : *Testify* de Rage Against the Machine, réalisé par Michael Moore. Il fait preuve d'un usage que l'on développera plus tard, l'usage cinématographique : par le réemploi technique de cartons (qui attestent l'existence des aliens et d'une théorie du complot) et par celui d'une esthétique qui se rapproche fortement de celle des films muets. Cela permet une introduction originale et humoristique au propos engagé de la chanson. Les aliens (représentés ici par des hommes recouverts de combinaisons argentées) « complotent pour conquérir la Terre » et y dépêchent un « mutant » pour contrôler les humains. Mais attardons-nous ici plus précisément sur les usages historiques, autres que cinématographiques.



Clip *Testify* de Rage Against the Machine, réalisé par Michael Moore, 1997

D'ores et déjà, par le biais du montage et de la narration, Michael Moore et Rage Against the Machine donnent le ton. Un montage parallèle montre deux figures politiques (George W. Bush et Albert Arnold Gore Jr.) dans les mêmes situations : discours politique, moment dansé, repas (le montage ajoute même un singe qui mange, la satire est vite comprise par le spectateur).

“He appears  
as two but  
speaks as one!”



Ces images sont tirées d’archives journalistiques. Par le biais du montage, elles établissent un discours visuel critique sur la politique, et sur la société américaine en général. Ce clip vidéo est explicite : tous les politiciens, depuis la nuit des temps sont les mêmes, des aliens qui viennent nous contrôler.

Au-delà des paroles et des vidéos, le clip reprend un support visuel fort, comme nous l’avons précédemment constaté avec les cartons. Il se termine sur deux textes précisant que la moitié des Américains s’abstiendront de voter, par manque de choix. Le clip fait preuve d’engagement, par son contenu et par ses reprises de *found footage*. Il déconstruit la lecture première des images qu’il reprend, pour dépeindre un univers chaotique. Le montage alterné donne un sens de lecture modifié : Bush semble choqué par le baiser d’un couple homosexuel ; les politiciens semblent partager le même repas...

Nous pouvons d’ores et déjà déclarer que le style de musique semble grandement influencer le registre d’images choisies. En effet, les chansons à caractère engagé ont tendance à davantage effectuer des réemplois ou des reprises d’images historiques et journalistiques. En envisageant toujours la chanson à texte, la chanson engagée, évaluons maintenant s’il n’existe pas d’autres formes d’expression que le *found footage* ?

## III.2. LE *REMAKE* HISTORIQUE

Le *remake* historique fait partie des autres formes d’usages historiques. Il s’agit de « refaire », de mettre en scène un événement de l’Histoire. Cette pratique n’est pas réellement courante dans les clips vidéo, du moins, si l’on se limite aux clips qui fondent leur narration essentiellement sur un *remake*, et n’en font pas juste une allusion.

Russians de Sting fait l'usage d'images d'archives historiques, plus précisément de photographies. Elles sont projetées ou accrochées aux murs et représentent des enfants, ce qui fait écho avec les paroles « *I hope the Russians love their children too* ». Le cliché de l'univers soviétique s'illustre par le biais de



Clip *Russians* de Sting,  
réalisé par Jean-Basptiste Mondino, 1985

la décoration et de personnages caricaturaux facilement reconnaissables. De plus, les paroles de la chanson et le titre évocateur permettent au spectateur de rapidement comprendre le thème et l'enjeu du discours de Sting. Les réemplois sont assez simples : des images et une esthétique qui permettent de créer un *remake* évocateur de l'époque soviétique. Des fonds intègrent Sting au clip, tout en ajoutant un certain lyrisme qui, de concert avec les réemplois, accroît l'émotion déjà présente dans la chanson.

Mettre en scène des faits historiques permet d'explicitier les paroles d'une chanson, pour donner de l'ampleur à la musique et pour rendre le spectateur acteur et témoin d'un combat. *Sunday Bloody Sunday* de U2 est réalisé comme un *remake* de la tuerie de manifestants pacifistes, qui eut lieu le 30 Janvier 1972 en Irlande du Nord. Le regroupement visait à lutter contre les armes et la violence.

Au-delà de l'usage historique, et plus précisément du *remake*, la mise en scène pourrait faire pencher le clip vers un autre type d'usage : l'usage cinématographique. En effet, l'ouverture de la vidéo s'effectue sur un passage narratif « *a capella* » : c'est-à-dire sans musique. Dans un second temps, la musique prend le pas sur la réalité intradiégétique.

Le clip réemploie des caractéristiques esthétiques du documentaire : la caméra épaulement met en exergue l'urgence de l'évènement et donne le sentiment au spectateur de prendre part à l'action. Elle accentue ainsi la réalité des faits et leur remémoration.



Clip *Sunday Bloody Sunday* de U2,  
réalisé par Gavin Taylor, 1983

Le groupe U2 a décidé de réemployer un fait contemporain marquant et de le mettre en scène pour accentuer la violence de l'évènement, pour soutenir les paroles de la chanson. Or, ces paroles ont été écrites en 1982, donc avant l'évènement du « Bloody Sunday ». Nous constatons à quel point un clip vidéo et un titre de chanson peuvent raisonner dans un contexte sociopolitique différent et influencer l'opinion. Le clip se constitue comme une forme artistique engagée qui vise, par sa portée divertissante, à transmettre un message fort, bien que tragique.

L'usage historique n'est pas essentiellement fondé sur du *found footage* ou sur le *remake* historique qui vise à effectuer une critique ou à célébrer l'engagement. Il peut aussi survenir du désir de célébrer la beauté ou la grandeur d'une époque passée et ainsi de réinvoquer des éléments à des fins esthétiques ou symboliques.

### III.3. L'USAGE D'ÉLÉMENTS RELIGIEUX OU HISTORIQUES

Le dernier type d'usage historique que nous aborderons est l'usage d'un élément religieux ou historique caractéristique, souvent ancré dans l'imaginaire collectif. À la vue de ces éléments ou de ces figures iconiques, le spectateur perçoit la référence et peut invoquer ses connaissances, afin de comprendre l'univers qui est construit dans le clip vidéo qu'il regarde.

#### a. USAGE D'ÉLÉMENTS RELIGIEUX

Tout d'abord, envisageons les usages religieux. Ils sont généralement employés soit dans le cadre de chansons sérieuses, traitant du sujet de la religion ; soit dans le cadre de parodies ou de clips d'horreur.

*Zombie* de The Cranberries est relatif à ce genre d'usage religieux. Le sujet de la chanson est sérieux. Il porte sur les « Troubles » du conflit Nord-Irlandais. La chanteuse, Dolores O'Riordan, est recouverte d'or, incarnant le personnage mythique de Saint Sébastien qui symbolise l'encouragement à garder la foi. L'esthétique engendrée par la reprise d'un élément mythologique confère au clip une identité visuelle marquante.



Clip *Zombie* de Cranberries, réalisé par Samuel Bayer, 2009



Cette figure religieuse est cette fois reprise avec un personnage féminin, entouré par des enfants. Il est intéressant de constater la juxtaposition de deux registres d'images différents, via le montage parallèle : d'une part, des enfants conscients de l'horreur prônent la foi et le pacifisme aux côtés du (de la) saint(e) ; d'autre part, des enfants filmés en noir et blanc qui jouent naïvement avec violence. Cette violence est projetée jusqu'à l'âge adulte : des militaires déambulent en arborant leurs armes tandis que le noir et blanc confèrent une connotation d'images d'archives ou du moins d'images universelles à ces plans de violence. En contrepartie, les enfants dorés hurlent tel des martyrs au pied de la croix.



Si le clip vidéo peut reprendre des éléments propres à la culture religieuse, afin de transmettre un message symbolique ou spirituellement connoté, il peut aussi effectuer cette reprise dans un but tout autre. Il s'agit des reprises religieuses parodiques ou qui font référence à un genre audiovisuel particulier. À ce titre, le clip de *Sucia* présente Martine, la chanteuse, possédée. Des représentants de la foi tentent de l'exorciser, sans succès. L'esthétique du clip, les décors et costumes, transpose l'histoire dans un temps plus ancien, propice, dans l'imaginaire du spectateur, à l'apparition d'événements paranormaux.



*Sucia* effectue un réemploi au film *L'exorciste* de William Friedkin : des figures religieuses tentent d'exorciser la chanteuse ou la croix au mur qui se retourne à cause de la présence satanique dans la maison. Le clip réemploie des caractéristiques du genre du film d'horreur. Ici, la référence à la religion vise l'effroi et le divertissement du spectateur et non la dénonciation d'un fait historique, par le biais d'une figure religieuse.

Clip *Sucia* de Martine, réalisé par Yokaasan, 2019

L'usage d'éléments religieux peut donc trouver différentes origines et viser des fins diverses : éloge religieux crédible ou diabolisation parodiée. Quoi qu'il en soit, les deux cas étudiés montrent que ces usages confèrent une esthétique particulière au clip. En ce sens, nous allons voir que l'Histoire inspire, car elle regorge d'une imagerie et de codes visuellement intéressants pour le clip vidéo.

## b. USAGE D'ÉLÉMENTS HISTORIQUES

Tout un chacun détient une imagerie mentale inconsciente qu'il convoque lorsqu'il parvient à faire du lien entre ce qu'il voit et ce qu'il connaît. Lorsque l'on parle d'Histoire ou de Mythologie, des images nous viennent à l'esprit et les esthétiques que nous imaginons ont tendance à nous fasciner. C'est pourquoi, nombre de clips vidéo font usage d'éléments historiques, plus ou moins repérables.

Dans *Dark Horse*, la chanteuse Katy Perry incarne le célèbre personnage de Cléopâtre, qui ondule entre existence historique et croyances mythologiques. L'univers égyptien Antique est donc repris. Tous les éléments sont représentés : barque sur le Nil, coiffure au carré de Cléopâtre, maquillage égyptien, représentation des divinités, sphinx, bijoux dorés, serpent, pyramide, ...



Clip *Dark Horse* de Katy Perry, réalisé par Matthew Cullen, 2014

Le choix de ce réemploi historique influence l'esthétique entier du clip, qui opte toutefois pour une réelle mise à distance de toute reconstitution historique vraisemblable. L'univers de Katy Perry transparaît très clairement, même au travers de la reprise Antique. La reprise historique apparaît donc comme un moyen de surenchérir sur un univers pharaonique modernisé, plutôt que de se raccrocher à la réalité historique.



Nous avons constaté que les usages historiques peuvent s'effectuer par le biais de réemplois, comme de reprises. Ils permettent de réinvoker l'histoire dans un contexte très différent : au sein d'un format, celui du clip vidéo, qui se situe entre produit publicitaire et création artistique. User de l'histoire comme élément central de la narration du clip peut être motivé d'une part, par une volonté d'engagement par rapport à un fait historique, par un désir de témoigner d'un fait marquant de l'histoire ; d'autre part, par l'envie d'user des caractéristiques esthétiques et artistiques d'une époque, afin de les réactualiser et de proposer un usage historique à simple fin de représentation artistique.

Nous verrons que les usages de références très diverses sont récurrents au sein des clips vidéo. Elles visent encore une fois à témoigner d'un engagement, à sublimer un art ou genre artistique, ou encore à attirer l'attention.

# CHAPITRE 4 — USAGE DE RÉFÉRENCES

Cette partie a pour dessein de regrouper différents types de références dont le clip vidéo peut s'emparer afin de créer du sens ou une esthétique particulière. Il s'agit donc de médias ou d'inspirations diverses qui enrichissent l'art du clip, à savoir : la référence aux médias tels que la télévision ou l'internet ou la référence à l'art pictural.

Comme nous l'avons constaté au travers d'exemples, le clip est un format audiovisuel très créatif qui ne cesse d'innover et de proposer des contenus originaux. Il est à considérer comme un art. Néanmoins, pour beaucoup, il est considéré comme le cousin de la Publicité. La valeur commerciale du clip vidéo est en effet non négligeable. Il permet de promouvoir les artistes musicaux, d'ajouter une plus-value visuelle à la composition musicale. Le clip touche un large public, car il est largement diffusé et facilement consultable. Nous allons envisager les différents usages référentiels qu'il effectue et donc qu'il transmet à son public.

## IV.1. L'USAGE DE REFERENCES AUX MEDIAS

Le clip vidéo est donc un format médiatisé et médiatique. Afin de toucher le plus large public possible, il fait référence à différents médias. Les clichés sociaux et la société de consommation sont des modèles établis, diffusés par les médias, et dont certains clips s'emparent. Nous allons étudier en quoi cela contribue à l'enrichissement du contenu du clip.

### a. CLICHES SOCIAUX ET SOCIETE DE CONSOMMATION

À une époque où l'image est omniprésente dans notre environnement, elle transporte nombre de clichés sociaux et d'incitations à la consommation. Avant de nous attarder sur les médias qui transmettent des clichés et des idées, qui favorisent un formatage social, étudions la manière dont les clips usent de ces clichés pour créer du contenu innovant.

La société de consommation est un thème que les artistes aiment traiter et riser. Pour ce faire, ils n'hésitent pas à en faire usage. Deux grandes tendances se dégagent : la construction ou la déconstruction des clichés et de la société de consommation. Nous tenterons d'envisager ces deux aspects.

Les clichés sont très présents dans nos représentations. En ce sens, ils sont facilement compréhensibles par tout un chacun. Faisons un petit détour par la construction de clichés féminins. Le fameux clip *Barbie Girl* du groupe Aqua parodie la figure de la « femme Barbie », superficielle et légère d'esprit. La fameuse Barbie, un incontournable des publicités, et ce cliché a été repris pour riser un mode d'être social. Par ailleurs, ce clip a impacté la société : ancrant dans l'esprit de tout un chacun le cliché de la femme Barbie.



Clip *Barbie Girl* d'Aqua, réalisé par Peter Stenbaek et Peder Pedersen, 2010

Dans son clip *Bon appétit*, Katy Perry, la chanteuse, est sensuellement cuisinée tel un aliment, dans des cuisines qui font allusion au prestige de la restauration Française. Le corps de Katy Perry est perçu comme un objet de consommation.



Clip *Bon appétit* de Katy Perry, réalisé par Dent De Cuir, 2017

Le titre et refrain « Bon appétit Bébé » fait référence à un cliché culinaire qui associe la France à une gastronomie hors pair, dont la renommée est mondiale. L'intention aurait été sensiblement la même si le clip avait repris le cliché du français, équipé d'un béret et d'une baguette de pain. On constate toutefois clairement la touche américaine qui naît de l'usage de clichés : les rappeurs aux gros billets et accessoires « bling bling ».

Un autre usage visible s'apparente à la reprise mythologique ou cinématographique. Le clip s'achève sur un plat composé de morceaux humains : ce qui n'est pas sans rappeler les nombreux mythes cannibales Antiques, d'une part ; ou des films tels que *Sweeney Todd* de Tim Burton où les consommateurs se retrouvent les consommés, d'autre part.

La société de consommation a un impact dans un des lieux les plus intimes de nos vies : le foyer familial. Un cliché social dont le clip participe à la construction est inscrit dans ce cadre. Il est courant que les artistes désirent traiter du contexte familial et de tous les tabous qu'il renferme. *There's No Other Way* de Blur ne déroge pas à la règle. Le clip met en scène le chanteur, enfant d'une famille nombreuse qui déjeune. Damon Albarn, attablé, chante comme dans une bulle, sans qu'aucun membre de la famille ne perçoive sa performance vocale. Son regard provocateur en dit long sur sa critique.



Clip *There's No Other Way* de Blur, réalisé par David Balfe, 1991

Le repas est interminable, les membres familiaux « trop propres sur eux » et l'arrivée paternelle sont sacralisées par un effet d'éclair. Le réemploi de toutes les caractéristiques de la « bonne petite famille » permet de construire un cliché qui ne parvient ici pas à se déconstruire. Le clip se clôt comme il a débuté, comme si ce schéma social et familial n'avait pas d'autre issue.

Envisageons maintenant la façon dont les clips vidéo usent des clichés sociaux afin de les déconstruire et donc d'en proposer une critique plus franche. À ce titre, on peut évoquer deux clips célèbres. Tout d'abord celui de Cyndi Lauper, *Girls Just Want To Have Fun*. La jeune fille rebelle,



Clip *Girls Just Want To Have Fun* de Cyndi Lauper, réalisé par Edd Griles, 1983

incarnée par la chanteuse, vient chambouler la routine standardisée du foyer familial avec son *look* et ses gesticulations. Elle revendique la liberté de la femme à se défaire de ses tâches ménagères et de la charge mentale qu'elle subit. Le réemploi du cliché familial et social est déconstruit, à l'inverse du clip précédent : *There's no other way*.

*I Want To Break Free* de Queen est une parodie du soap opera britannique : Coronation Street. Il questionne notamment la condition féminine, avec un humour provocateur (compte tenu de la tension qui existait vis-à-vis des homosexuels). Chaque membre de Queen incarne un personnage féminin de

chaque génération. Durant l'introduction Brian May<sup>7</sup> se fait réveiller par un réveil à vapeur, une sorte de machine infernale qui symbolise la contrainte du quotidien. Il croise Freddie Mercury<sup>8</sup> déguisé en femme de ménage (moustachue de surcroît), Roger Taylor<sup>9</sup> en jeune étudiante et John Deacon<sup>10</sup> en vieille femme qui lit son journal. Puis, Freddie ouvre une porte (ci-dessous à droite) qui fait basculer le spectateur dans la seconde partie du clip. Ce montage alterné peut être interprété comme la vie fantasmée, le rêve féminin d'un idéal.



Clip *I Want To Break Free* de Queen, réalisé par David Mallet, 1984

Ces travestissements ont une double lecture. Il s'agit de femmes qui cherchent à se libérer de leur condition de femme au foyer. Cela fait allusion à la revendication de la libération sexuelle de la femme, notamment avec l'accoutrement de Mercury. Au-delà de cette critique, le clip questionne bien évidemment la place des homosexuels : ici, l'homme veut se libérer de sa condition d'homme, en se travestissant.

À l'époque de sa sortie, ce clip est interdit d'antenne aux États-Unis par la chaîne MTV. Ce célèbre média de diffusion n'avait pas cautionné un tel parti pris. Lors du festival *Rock in Rio* de 1985, Freddie Mercury interprète la chanson dans une tenue qui avait fait scandale. La foule lui lance alors des objets avec hostilité. Après le concert, la chanson devient un véritable hymne contre la dictature en Amérique du Sud. L'appropriation du cliché et la volonté de provocation font de cet usage une réelle reprise qui a participé à la construction iconique du groupe Queen et de son *leader*. Le clip continue d'ailleurs à amuser et intriguer les spectateurs contemporains.

Pour un exemple plus actuel, nous pouvons faire allusion au clip [\*My Beautiful Trauma\*](#) de P!nk dans lequel les rôles « classiques » d'homme et de femme sont remis en question. Au début du clip, un couple typique de ce qu'on imagine dans les années 50, se réveille dans des lits séparés.

---

<sup>7</sup> Auteur-compositeur-interprète et guitariste du groupe de rock Queen.

<sup>8</sup> Auteur-compositeur-interprète et musicien de Queen.

<sup>9</sup> Auteur-compositeur-interprète et batteur de Queen.

<sup>10</sup> Auteur-compositeur-interprète et bassiste de Queen.

P!nk porte un masque de sommeil sur lequel est inscrit « Mrs » et l'homme, Channing Tatum, « Mr ». À la fin du clip et suite à différentes péripéties, le modèle de couple « standard » bascule, P!nk porte l'inscription « Mr » tandis que l'homme « Mrs ».



Clip *My Beautiful Trauma* de P!nk, réalisé par Nick Florez et Rj Durell, 2017

Un clip résume efficacement l'impact de la société de consommation, tout en en proposant une critique. Il s'agit de *Icy* de Logic dans lequel le chanteur n'a de cesse de céder à des achats compulsifs et luxueux. La reprise de ce cliché passe par un traitement particulier de l'image. En effet, lorsque le chanteur se sent puissant et à la sensation d'être supérieur au commun des mortels, un filtre noir et blanc vient couvrir l'image (de la même façon que, sur les réseaux sociaux, des filtres sont appliqués afin d'embellir la réalité). Il critique la surconsommation superficielle qui touche les stars ou les personnes aisées (mais qui en soit n'épargne pas grand monde). Le spectateur assiste aussi à un cours pour devenir riche et célèbre qui explicite l'équation « nécessaire à tout succès » : « argent + belle voiture = femme ».



En résumé, Logic reprend les clichés avec humour en les déconstruisant avec ironie.

Clip *Icy* de Logic, réalisé par Colin Tilley, 2019





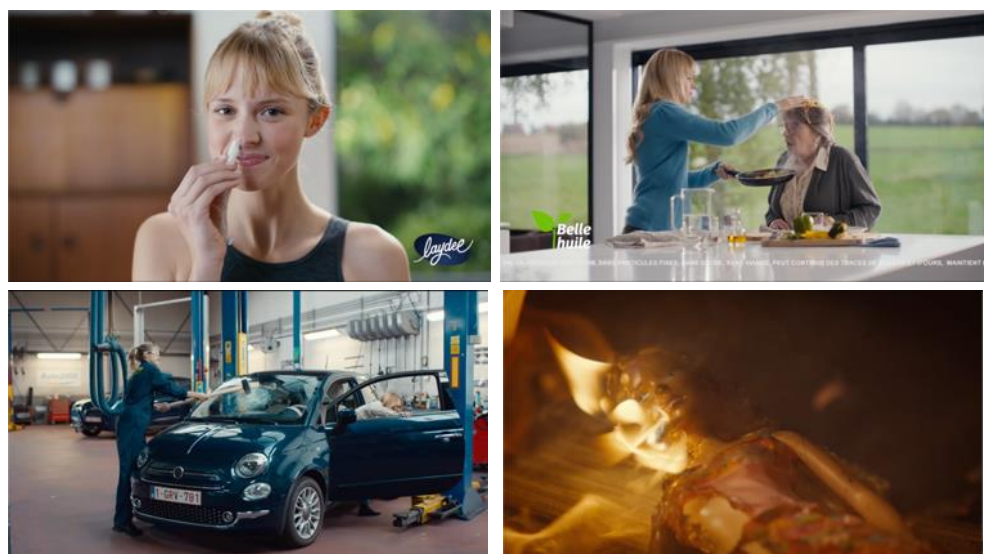
Les clichés sociaux et l'incitation à la consommation sont au cœur de nos modes de vie et de pensée. Une fois cette réflexion faite, il est intéressant de nous interroger quant à la manière dont ces paramètres sont diffusés. La télévision est à la fois un média qui est composé d'une part de créativité, mais aussi d'une part non négligeable de valeur commerciale. De plus, ce média détient une relation privilégiée, bien que parfois complexe, avec le clip vidéo.

## b. LA TELEVISION

La télévision a été la première plateforme permettant au clip de se répandre significativement et ainsi de séduire son public. Ce média a été une source d'inspiration pour le clip vidéo. Il ne peut en être autrement lorsque l'on sait que le clip n'a eu d'autre moyen d'expansion que ce média, et ce durant des années. Certains ont toléré le contrôle de la chaîne MTV ; d'autres en ont usé, en tentant de faire scandale ou en l'utilisant comme moyen de communication ; et d'autres encore ont rejeté ce média. Comment oublier le fameux *Video killed the radio stars*<sup>11</sup> de The Buggles, qui dénonçait la suprématie des images sur la musique ou encore Joe Jackson<sup>12</sup>?

Le clip d'Angèle, *Oui ou Non* effectue une reprise très explicite d'un format originaire de la télévision, mais qui se généralise sur de plus en plus de médias (blog et pages internet, plateforme de visionnage en ligne, ...) : la publicité. Dans ce clip, la chanteuse participe à des *remakes* de pubs, en incarnant ses personnages archétypaux. S'ensuivent alors des séquences qui, progressivement, tournent à la parodie : les protections périodiques se retrouvent dans le nez d'Angèle, le réparateur de pare-brise défonce un pare-brise à coups de marteau, la Barbie qui se retrouve au feu, ou la séductrice parfumée qui dégoûte celui qu'elle séduit à tous les coups habituellement...

Clip *Oui ou Non*  
d'Angèle,  
réalisé par  
Brive VDH, 2019



<sup>11</sup> JULLIER Laurent et PEQUIGNOT Julien, *Le Clip, Histoire et Esthétique*, Paris, Armand Colin, 2013, op. cit., p.44.

<sup>12</sup> *Idid.*, p.53.

Notons que la reprise ne travaille pas essentiellement le fond, mais aussi la forme : la publicité pour la nourriture féline ou pour le produit détachant utilise les mêmes caractéristiques visuelles que les publicités qu'elles parodient.

Le clip donne à voir une réalité distrayante. Les situations sont traitées avec une certaine brutalité qui est justifiée : qui n'a jamais pensé que certaines publicités étaient bien trop niaises, irréalistes ou agaçantes ? En quelque sorte, Angèle reprend le contenu publicitaire pour le parodier et pour extérioriser les pensées les plus folles des téléspectateurs.

Le clip de Gorillaz, *Superfast Jellyfish* utilise un traitement de l'image en noir et blanc et un personnage original qui donnent au clip une certaine intemporalité. Il s'ouvre sur ce qui paraît être un message publicitaire qui vend les mérites d'un petit-déjeuner, prêt à consommer. Avec addiction, le personnage regarde le plat se réchauffer indéfiniment au micro-onde. Il agit avec folie, comme si ce plat avait sur lui le même effet qu'une drogue. Le personnage paraît bien heureux, mais le clip semble tout de même réemployer le modèle publicitaire afin de critiquer l'addiction à la consommation et l'oisiveté du personnage qui consomme du *fast-food*.



Clip *Superfast Jellyfish* de Gorillaz, réalisé par Jamie Hewlett, 2010

La télévision ne se résume évidemment pas seulement à la publicité. Dans *Land Of Confusion* de Genesis, le clip vidéo reprend de manière virtuose l'imagerie télévisuelle des marionnettes du *Spitting Image*<sup>13</sup>. Dans ce cas de figure, l'émission a elle-même réemployé l'outil théâtral qu'est la marionnette. Au sein de ce clip, les marionnettes offrent un fidèle support visuel aux paroles de la chanson qui traite de la cupidité humaine et de l'incertitude de la Guerre froide. Aucun humain n'est présent à l'image mais seulement des marionnettes humanoïdes qui caricaturent les membres du groupe.



Clip *Land Of Confusion* de Genesis, réalisé par John Lloyd et James Yukich, 1986



<sup>13</sup> Émission de télévision satirique britannique à l'image des *Guignols* français.

Le choix des marionnettes permet de mettre en exergue l'absurdité de la situation explicitée dans les paroles. Ces figures télévisuelles produisent une mise à distance et proposent une vision satirique détachée des événements. Le clip acquiert ainsi une valeur ludique, tout en transmettant un message fort et engagé, tel que le font les habituelles marionnettes de *Spitting Image*.



Après la longue période de suprématie de la chaîne MTV, le clip se libère de la pression engendrée par ce lobby et se projette sur le support d'internet. Concurrent des chaînes télévisuelles qui diffusent des clips vidéo, YouTube est une plateforme internet qui suscite énormément de visionnage de clips. Ce format est d'ailleurs celui qui est le plus visionné sur ce site. Il semble donc intéressant de s'interroger quant au lien qu'entretient actuellement le clip avec internet.

### C. LA CULTURE GEEK

L'ère internet s'est développée rapidement et continue de s'accroître. Toutes les générations confondues utilisent ce média pour différentes fonctionnalités. La culture dite « *geek* » ou culture d'internet est une source de connaissance, un mode d'humour à part entier qui n'est « réemployable » que par les connaisseurs. D'ailleurs, on a pu voir certains clips faire référence à cette culture *geek*, certainement à des fins promotionnelles, afin d'avoir une plus grande visibilité, notamment par la jeune population.

Dans *Swish swish*, Katy Perry et Nicki Minaj font l'usage de certaines références provenant d'internet. Pour ces deux usages, nous parlerons de réemplois, car nous allons voir qu'ils ne reposent pas sur un parti pris ou ne sont pas une réinterprétation à valeur esthétique. Ce clip réemploie intégralement des éléments externes et antérieurs au clip vidéo.

Ainsi, les chanteuses élargissent leur public ou assoient la connivence avec leurs jeunes fans. Deux usages sont effectués, tout d'abord le réemploi de la chorégraphie de l'adolescent qui se fait appeler « Backpack Kid ». Cette danse nommée « **Floss Danse** » se réalise par un mouvement rapide et répétitif. Elle a donné naissance au « *floss challenge* » qui consiste à se filmer en train de reproduire le *floss dance*. Déjà célèbre sur les réseaux sociaux, l'adolescent est contacté par Katy Perry pour qu'il apparaisse à ses côtés lors de l'émission télévisée « Saturday Night Live » où elle présente sa nouvelle chanson *Swish swish*. Le buzz est enclenché et dans leur clip, les chanteuses n'hésitent pas à réemployer cette chorégraphie, accompagnée de Backpack Kid en personne.



Clip *Swish Swish* de Katy Perry et Nicky Minaj, réalisé par Dave Meyers, 2017

Cette chanson réemploie un élément d'humour propre à la culture *geek* : le « **Shooting Stars Meme** », sur la musique *Shooting Stars* de Bag Raiders. Il s'agit d'un montage réalisé à partir d'une vidéo dans laquelle une personne tombe et ridiculise. L'image est figée puis le contexte est détourné, plaçant le personnage dans différents espaces, avec la musique en fond. L'absurdité de cette situation a



pour but de provoquer le rire. Ce « meme » est réemployé par Katy Perry dans la même optique que précédemment : parler le même langage que son jeune public.



La culture *geek* est présente sur un autre plan que celui d'internet, elle émerge aussi des jeux vidéo. Le clip *Californication* des Red Hot Chili Peppers est conçu comme une performance en direct d'un *gameur*<sup>14</sup>. Le clip s'ouvre avec la barre de chargement du jeu vidéo et la sélection des personnages avec lesquels le joueur va débiter sa partie. Les personnages sont à l'effigie des membres des Red Hot Chili Peppers.



Clip *Californication* de Red Hot Chili Peppers, réalisé par Jonathan Dayton et Valerie Faris, 1999

La suite du clip est un montage parallèle entre une capture vidéo du jeu vidéo et des plans du groupe en pleine performance. Les membres pivotent sur eux-mêmes en jouant la chanson, une esthétique tirée des jeux vidéo. Le clip reprend donc des caractéristiques propres au *gaming*, ce qui a pour effet de lui offrir une esthétique innovante et singulière.

Nous avons donc envisagé l'usage des médias de manière assez large. Tout d'abord en étudiant les clichés sociaux et la société de consommation, qui sont tous deux des éléments très diffusés par les médias en tout genre. Nous avons ensuite approfondi le cas de la télévision et de la culture *geek*, regroupant internet et jeux vidéo. Si ce dernier peut être considéré comme un art visuel, qu'en est-il de la pictorialité et des usages qu'elle génère ?

---

<sup>14</sup> Joueur de jeux vidéos.

## IV.2. L'USAGE FAISANT REFERENCE PICTURALE

L'utilisation d'éléments propres à l'esthétique picturale est un autre genre d'usage. Que ce soit par le filmage d'une peinture, par l'inspiration d'une peinture ou d'un style graphique, le clip vidéo se nourrit de l'univers « figé » de la peinture pour l'expérimenter en mouvement.



Le clip *Love Is The Seventh Wave* de Sting illustre cela à merveille. On y constate notamment la célèbre estampe japonaise *La Grande Vague de Kanagawa* d'Hokusai. Le clin d'œil est immédiat dans l'esprit d'un spectateur averti. De plus, il ajoute une valeur esthétique au clip animé de Sting.

Clip *Love Is The Seventh Wave* de Sting, 1985

*Somebody That I Used To Know* de Gotye et Kimbra reprend tangiblement le matériau peinture, appliqué sur la peau du duo. Ici, l'utilisation de la peinture a pour but de symboliser les paroles : le couple se ressemble lorsqu'il est peint et se sépare, car il est trop différent, lorsque l'un d'entre eux perd la couleur. Cela confère une légèreté et une poésie au clip.



Clip *Somebody That I Used To Know* de Gotye et Kimbra,  
réalisé par Natasha Pincus, 2011

Le clip fait parfois l'usage de figures iconiques de la culture picturale afin de faire allusion à des connaissances universelles. Dans *Bitchcraft*, Drake Bell réemploie la figure de la Pin-Up<sup>15</sup>. Dans la vidéo, l'image suspendue au mur prend soudainement vie tandis que le groupe est en répétition. Le personnage féminin cliché pratique un effeuillage en écoutant le chanteur. Le choix du réemploi de cette figure est cohérent, en considérant la musique qui est inspirée du rock des années 50. Il a pour dessein de remettre au goût du jour un archétype de la féminité, tout en rendant curieux le spectateur qui se demande quelle sera l'issue de ce moment de complicité sensuelle.



Clip *Bitchcraft* de Drake Bell, réalisé par Buck Winthrop, 2014

L'usage pictural peut aussi s'effectuer par l'inspiration d'un genre graphique. *Take On Me* d'A-ha rentre dans cette catégorie en réemployant les techniques propres à la bande dessinée. Il semblerait même que le réemploi du graphisme caractéristique à la BD ait été motivé par le scénario du clip vidéo. Le simple « réemploi » devient alors une « reprise » : ce qui aurait pu rester au niveau de la réutilisation d'un outil du point de vue technique, sans viser de fins particulières, est devenu un choix stylistique à valeur esthétique.



Le clip s'ouvre sur des inserts de planches de bande dessinée qui se mettent progressivement en mouvement, grâce à la magie du montage. Une jeune femme est absorbée par la lecture du livre, jusqu'à ce qu'une main (celle du chanteur) sorte des pages et l'incite à plonger à l'intérieur de la BD. Elle devient actrice d'une histoire dont elle ne connaît pas encore la fin, puis parvient à sortir de la bande dessinée.

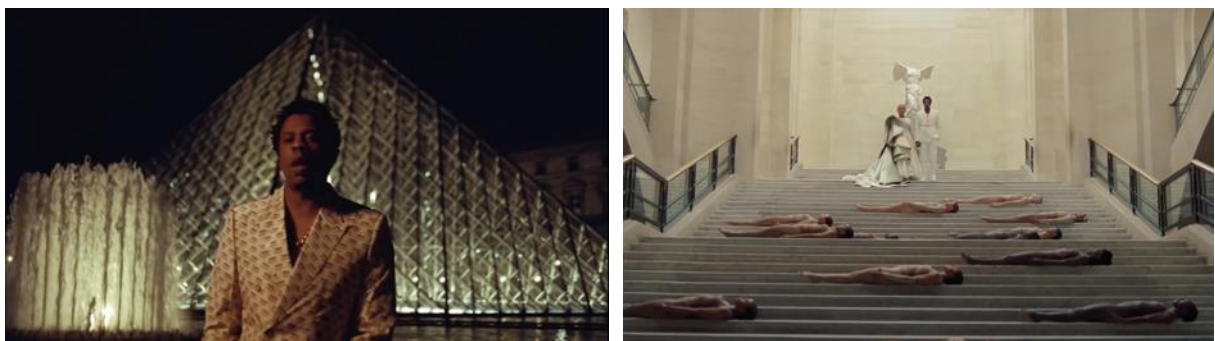
<sup>15</sup> Photographie aguicheuse traditionnellement épinglée au mur des chambres des marins.

Cette reprise confère une esthétique singulière au clip vidéo. Ce choix ne travaille pas seulement la forme (reprise de la BD), mais aussi le fond, c'est-à-dire le scénario. Le va-et-vient entre réalité et pictorialité apporte quelque chose de charmant au clip et participe à la construction de l'intrigue amoureuse.



Clip *Take On Me* d'A-ha réalisé par Steve Barron, 1986

Dans une optique davantage symbolique que graphique, passons maintenant à un exemple d'un autre genre. Il s'agit, non pas de la reprise interprétative d'une figure picturale, mais de la reprise physique et concrète d'une œuvre d'art. The Carters (nom d'association de Beyoncé et de Jay Z) propose un clip inattendu qui se déroule au sein même du musée du Louvre. *Apeshit* enchaîne les images des peintures exposées et les espaces iconiques du musée Français.



Clip *Apeshit* de The Carters réalisé par Ricky Saiz, 2018

Le choix de ce lieu et celui de la reprise d'œuvres d'art célèbres trouvent leur intérêt lorsqu'on les considère vis-à-vis de la musique. L'écart entre le lieu culturel qui regroupe des œuvres très anciennes et ce genre musical relativement moderne, propose une approche nouvelle de l'art. The Carters semble proposer de contempler les corps humains de la même manière que l'on admire ceux représentés sur les peintures ou dans la pierre : les plans présentent des corps humains statufiés ou qui font preuve d'une certaine rigidité.





Le parallèle entre humain et art va même plus loin. À plusieurs reprises, le montage propose des gros plans de peintures, suivis de mouvements de danse. Les gestes, mis en exergue par le réemploi d'inserts picturaux, le sont ensuite à nouveau par le biais de la chorégraphie qui s'en inspire : un insert de mains peintes fait lien avec les mains ouvertes des danseuses. De plus, la mise en scène ne se limite pas à faire l'usage d'une œuvre d'art pour la reproduire en mouvement (et donc ainsi la réactualiser), ce sont de réelles reprises qui visent parfois des fins plus symboliques.

Prenons l'exemple du plan proposé. Deux femmes assises, dont les peaux foncées rappellent la



couleur du fauteuil peint au-dessus d'elles, ont un drapé blanc sur la tête. La coiffe en drapé peut illustrer la robe de la femme peinte. Cette mise en scène reprendrait le tableau afin de montrer l'emprise de la femme à la peau claire sur les deux actrices (qui symbolisent le fauteuil).

La picturalité est un mode d'usage référentiel qui s'effectue en empruntant des éléments à un format fixe : la peinture. Art du mouvement et de la musique, le clip vidéo est très logiquement inspiré par les arts visuels et peut user de références picturales variées, plus ou moins complexes afin d'enrichir, d'affiner ou rendre plus original son contenu visuel. De plus, cela permet de stimuler l'activité du spectateur qui interroge ses références picturales personnelles au cours du visionnage.

Nous avons pu voir des usages de références qui ont beau être très variées, mais qui visent toutefois des fins précises. Les choix de reprises effectués doivent donc être minutieux, afin que visuellement (la forme) et narrativement (le fond) captent le spectateur, et que le message désiré soit véhiculé.

Finalement, il est temps de mettre en relation le clip vidéo et son cousin, le cinéma, dans une cinquième et dernière partie.

# CHAPITRE 5 — USAGES CINÉMATOGRAPHIQUES

Courant 1990, les rapports entre clip et cinéma sont de plus en plus étroits, ce qui amplifie le mouvement de reconnaissance du clip. Des cinéastes s’emparent de ce format : le clip apparaît comme un laboratoire du cinéma, une course à la virtuosité. « L’ambition manifestée par Michael Jackson de produire une *music video* hors normes et non un film musical joua énormément pour la reconnaissance du format-clip en tant qu’objet audiovisuel à part entière et digne d’intérêt. »<sup>16</sup> Cette citation met en exergue le lien qui unit clip vidéo et cinéma. Elle nous aide à concevoir l’enrichissement et la renommée qu’a pu apporter le cinéma au format naissant qu’était le clip vidéo. Nous envisagerons donc tout autant les usages que le clip a pu emprunter au cinéma que les interactions entre ces deux formats. Pour ce faire, nous étudierons leurs relations sous différents angles, pour tenter de cerner l’inter-relation fructueuse de ces deux types de créations audiovisuelles.

## V.1. L’USAGE D’UN TRAITEMENT CINÉMATOGRAPHIQUE

Comme nous avons déjà pu le constater précédemment, nombre de clips vidéo usent d’un traitement cinématographique pour créer une ambiance. Cela s’effectue par le réemploi ou par la reprise de procédés propres aux courts, moyens ou longs-métrages. Nous pouvons notamment penser aux effets de scénarisation qui sont très présents dans les clips vidéo : soit la conception d’un scénario. Le clip n’a pas seulement pour but de créer un contenu visible esthétique, mais il crée une histoire pourvue de sens. Cela peut se former de trois principales façons : un scénario muet sur lequel court la musique ; de brèves interruptions musicales au profit de dialogues ; une partie entièrement scénarisée, excluant la musique.

Il est difficilement concevable de parler de clip vidéo, et encore moins de relation entre cinéma et clip, sans évoquer le fameux *Thriller* de Michael Jackson, qui n’a eu de cesse de traumatiser les spectateurs des années 1980. En effet, ce clip vidéo exploite la troisième catégorie explicitée précédemment. La partie de scénarisation non accompagnée de musique est d’une durée significative, soit 5 minutes 30 sur 12 minutes de clip (générique exclu de 1 minute 40). Elle montre toute l’ambition cinématographique présente dans ce clip.

Il serait possible d’évoquer nombre de clips dans lesquels des caractéristiques cinématographiques sont réemployées. Dans *Take Me To Church* d’Hozier, on constate une esthétique très épurée. Le noir et blanc rappellent la photographie ou le vieux cinéma, tandis que l’histoire, clairement scénarisée, traite

---

<sup>16</sup> JULLIER Laurent et PEQUIGNOT Julien, *Le Clip, Histoire et Esthétique*, Paris, Armand Colin, 2013, op. cit., p.46.

de l'homophobie que subit un couple. La gravité du scénario et les dialogues muets recouverts par la musique, augmentent l'intensité dramatique et l'émotion que ressent le spectateur. Le travail



Clip *Take Me To Church* d'Hozier, réalisé par Brendan Canty, 2014

scénaristique est une des façons de faire percevoir le traitement cinématographique dans un clip vidéo.



Clips *Sanctify* (2018), *If You're Over Me* (2018) et *All For You* (2018) de Years & Years, réalisés par Fred Rowson

Dans le clip *Sanctify* de Years & Years, les reprises cinématographiques créent une ambiance singulière via une introduction scénarisée et des interruptions musicales, au profit de dialogues. Le clip plonge le spectateur dans un univers futuriste où le monde est peuplé de robots qui exploitent les derniers survivants pour qu'ils leur apprennent à ressentir des émotions. Ce clip va même plus loin, en s'inscrivant au sein d'une trilogie de clips. En effet, *Sanctify* se continue avec les titres *If You're Over Me* et *All For You* qui sont respectivement présentés comme la deuxième et troisième partie. Le groupe Years & Years expose ainsi clairement son désir, non seulement, de faire raisonner les chansons entre elles ; mais aussi de faire perdurer un univers visuel et symbolique qu'une seule chanson (et donc un seul clip) ne suffisait certainement pas à conduire pleinement.

Un clip peut donc être considéré comme une œuvre non finie, car même s'il est souvent de courte durée, il peut donner au spectateur la sensation d'être bien plus long. Ainsi, ce format semble parfois s'inspirer des codes propres à la série pour gagner en durée et donc en liberté et en moyens d'expression. À ce sujet, Karim Ouaret nous livre : « Ce n'est pas vraiment une série, mais c'est une vraie histoire qui se suit et qui se déploie. Indila aime bien placer des petites références ou des choses à trouver, au fur et à mesure. Je pense qu'il y a plein d'éléments de l'album qui ont été dévoilés dans ce clip. Ensuite, je

pense qu'elle va prendre un certain plaisir à les dispatcher tout au long de son nouvel album. Ça va être une belle aventure encore je pense. »

Le clip tenterait donc de se libérer des contraintes propres à son format : très courte durée généralement déterminée par la musique, narration parfois décousue, absence de dialogues et de sons (autre que musical), afin d'acquérir des caractéristiques propres à celles du court-métrage. Ainsi, il devient un format plus complexe et plus riche, qui tente de raconter à la fois musicalement (mélodie et paroles), visuellement (esthétique du clip) et narrativement (dialogues et fiction).

## V.2. LE *FOUND FOOTAGE* CINÉMATOGRAPHIQUE

Le clip vidéo peut s'enrichir par d'autres voies d'expression. Comme nous l'avons étudié précédemment avec les images de *found footage* historique, le clip use parfois de *found footage* d'images cinématographiques. Intéressons-nous à cette relation entre clip et cinéma de manière formelle, en analysant les clips vidéo qui font preuve d'usages d'un ou de plusieurs extraits de films.

Tout d'abord, le clip vidéo peut reprendre des images de manière relativement simple, comme on peut le constater dans le clip de Chinese Man, *I've Got That Tune*. Les illustrations de personnages de cartoon célèbres sont reprises. Ainsi, la Betty Boop qui se déhanche, se retrouve chanteuse de cette chanson.



Clip *I've Got That Tune* de Chinese Man, réalisé par Fred& Annabelle, Ben Le Coq, 2009

De la même façon, *Radio Ga Ga* de Queen reprend les images du film *Metropolis* de Fritz Lang. Le groupe va même jusqu'à reprendre et remettre en scène des éléments iconiques (l'horloge avec laquelle



Clip *Radio Ga Ga* de Queen, réalisé par Davit Mallet, 1984

joue Mercury) ou à reprendre des effets (le visage de l'actrice laisse place à celui de Mercury).

Nous pourrions illustrer cela avec l'expérience d'Arthur Moriarty pour leur clip *I will do*: « Il se trouve qu'on a rencontré les ayants droit de Georges Méliès et ils avaient envie de 'rajeunir' l'image de Méliès, même s'il est très connu. J'adore le *found footage*. Les gens qui trouvent des cassettes, des films super 8 et qui refont des films avec des trouvailles, c'est une tradition de cinéma en fait. Donc ça s'inscrivait aussi dans cette histoire-là du cinéma. Et puis, ça nous permettait de rencontrer l'inventeur incroyable qu'est Georges Méliès, tout en faisant un bel hommage. »

Dans les exemples précédents, nous constatons donc un lien entre cinéma et clip vidéo. Attardons-nous sur deux cas particuliers : la reprise par extraction et les musiques originales qui accompagnent les images du film dont elles sont extraites, de manière à concevoir un clip vidéo.

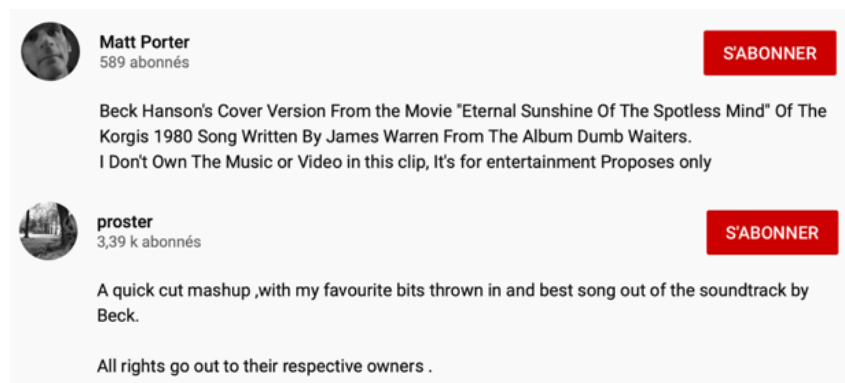
### a. REPRISE PAR EXTRACTION

Le cas de figure, que nous appellerons « reprise par extraction », naît lorsqu'un passage de film est extrait et que ces images constituent le clip de la musique présente dans le film. Cette pratique courante se constate notamment dans des films musicaux ou bien dans des films qui détiennent une bande musicale originale.

Dans le cas particulier du film autofictionnel *The Blues Brothers*, les membres du groupe éponyme jouent leur propre rôle. Ils font des concerts dans lesquels ils chantent les chansons qu'ils ont écrites. De fait, si l'on cherche sur internet un clip officiel de la célèbre chanson *Every body needs somebody to love*, les seules vidéos que la recherche fait apparaître sont des extraits du film. Ainsi, on peut considérer que l'extraction d'une séquence chantée peut permettre à cette séquence, visionnée indépendamment du reste du film, d'acquiescer le statut de clip vidéo. Ceci est d'autant plus convaincant que les morceaux musicaux enregistrés pour le film sont exactement ceux de l'album *The Blues Brothers*. Les morceaux qui n'avaient donc pas de clip vidéo ont réemployé les extraits du film original, pour offrir au public un visuel à ces musiques iconiques.

Ce mode de représentation est largement présent sur YouTube. Souvent, ce réemploi est pratiqué par des particuliers qui désirent notamment créer le clip pour une musique de film, en réemployant les images du film concerné. C'est d'ailleurs le cas pour l'exemple vu précédemment. On pourrait évoquer le réemploi de la chanson *Everybody's got to learn sometimes* de The Korgis par Beck. Elle fait partie de la bande musicale du film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* de Michael Gondry. Cette musique semble avoir été celle qui a marqué le public, peut-être parce qu'elle clôt le film avec émotion.

Cette musique a engendré une mobilisation des fans qui ont voulu concevoir le clip que la chanson n'avait pas. Une simple recherche de ce titre sur YouTube fait ressortir des dizaines de vidéos. Les spectateurs-vidéastes ont repris des images du film par *found footage* et ont conçu des *mashup*<sup>17</sup> de scènes du film sur la reprise de Beck, en voici un exemple. Par la reprise de séquences de film, cette chanson ne détient maintenant pas un, mais des dizaines de clips officiels. On peut alors s'interroger sur la raison d'un tel engouement. Est-ce un fétichisme cinéphile ou mégalomane, une volonté de faire une proposition, une interprétation des images sur la musique ? On peut lire des descriptions de vidéos qui démontrent la volonté des vidéastes amateurs de faire une proposition libre d'un film, d'une chanson qui leur a plu.



Si les images peuvent motiver les vidéastes amateurs à concevoir des vidéos sur leurs films préférés et ainsi contribuer à enrichir l'univers du clip, qu'en est-il des activités dans le milieu professionnel ?

## b. MUSIQUE ORIGINALE ET *FOUND FOOTAGE* D'UN FILM

Il est courant qu'un groupe, ayant inventé la musique originale d'une œuvre filmographique, réemploie ou reprenne des images du film dans son clip officiel. Généralement, les membres du groupe figurent alors dans le clip. Ce dernier se constitue donc comme un montage alterné<sup>18</sup> ou parallèle<sup>19</sup> entre les séquences du film et les membres du groupe. On peut néanmoins distinguer au moins deux structures : la **distanciation** et l'**intégration**. Intéressons-nous à ces deux modes de représentation.

### DISTANCIATION

Nous pourrions appeler un premier type de mise en scène : « distanciation ». Il s'agit des clips qui ne mettent pas en lien direct les membres du groupe et les images du film. Ces deux registres d'images ne se répondent donc pas particulièrement et le sens se construit par leur simple juxtaposition. De manière très sobre, le lien est parfois établi par le biais d'un montage alterné.

<sup>17</sup> Reprise puis montage d'images préexistantes, ayant une même caractéristique en commun.

<sup>18</sup> Montage qui montre plusieurs situations sans les mettre en lien.

<sup>19</sup> Montage qui montre plusieurs situations jusqu'à ce qu'un lien s'établisse.

La musique du film *Jim & Andy* : *The Great Beyond*, interprétée par REM, fait partie de cette catégorie. Le clip officiel met en scène REM qui effectue une performance musicale rediffusée en direct. Le montage alterné permet en quelque sorte de faire du lien entre deux réalités, sans les faire correspondre à une histoire commune. D'une part, les images du film, dont le personnage principal est interprété par Jim Carey ; d'autre part, le groupe en représentation. Cependant, un semblant d'interaction est tout de même perceptible, notamment lorsque le groupe de musique jette des fléchettes sur l'image de Jim Carrey. Mais cela est davantage un moment anecdotique du clip qu'un enjeu fort de scénarisation. Dans le cas de la distanciation, le lien entre film et musique de film (et donc clip vidéo) est à considérer comme un réemploi assez simple, bien qu'efficace.

## INTEGRATION

Le deuxième genre de structuration est l'« intégration » : les membres du groupe sont directement inclus dans l'univers du film. Ce choix est le plus courant, car il est certainement plus captivant (curiosité de voir le chanteur plongé dans l'esthétique du film) et « persuasif » (impact commercial potentiellement accru par l'immersion créée).

Citons le clip de la musique originale d'*Avatar* de James Cameron, *I See You* de Leona Lewis. Le montage alterné choisi et les fondus enchaînés permettent à la chanteuse de se fondre dans l'univers du film. Grâce à la reprise d'images d'*Avatar*, elle se retrouve devant les lieux iconiques de Pandora. De plus, le parti pris des lumières permet d'accorder les teintes poétiques d'*Avatar* avec la pièce noire dans laquelle se trouve Leona Lewis. On peut aussi évoquer l'effet de brouillard utilisé sur Leona. Par le montage, un décor du film nuageux est couplé avec les images où Leona est plongée dans le brouillard.



Clip *I See You* de Leona Lewis, réalisé par Jake Nava, 2010

Cela crée une uniformité qui permet au spectateur de ne pas être choqué par le *Mashup* d'images, visiblement pourtant très différentes.

En ce qui concerne le rythme et les choix du montage, il est possible de constater qu'il

s'accorde avec la mélodie et la voix. Lorsque la voix de Leona et la musique s'emballent, les plans choisis illustrent des situations plus dramatiques ou spectaculaires. L'objectif est de motiver le spectateur du clip à acheter l'album ou le film. Dans le cas de figure de la musique de film, le clip paraît

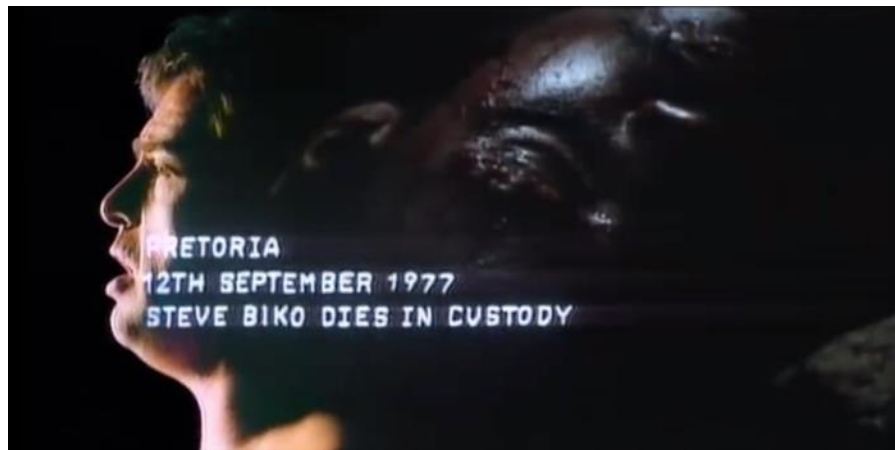
d'autant plus construit sur sa valeur commerciale. Cela permet de conforter le lien mental entre un film et une chanson. Le spectateur avait déjà entendu cette musique dans le film. Le film et le clip s'inter-nourissent de la musique pour assurer la bonne communication auprès du public.

L'intégration du chanteur dans l'univers du film peut avoir une fonction plus engagée. La chanson *Biko* de Peter Gabriel est une protestation anti-apartheid qui fait référence à la mort de l'activiste sud-africain Steve Biko<sup>20</sup>. Cette musique a été enregistrée en 1987, lors d'un *live* au *Blossom Music Center*. Elle est ensuite incluse dans la bande originale du film *Cry Freedom* réalisé par Richard Attenborough, qui conte l'histoire de Steve Biko. Il va donc de soi que le clip conçu pour Peter Gabriel fait une reprise des images du film. *Biko* est riche d'images de différents registres : il s'ouvre sur des images du *live*, s'ensuivent ensuite des plans du film et d'autres sur Peter Gabriel, tournés en studio.

Les choix esthétiques de *Biko* sont révélateurs de l'importance portée au sujet, et de l'impact attendu par le visionnage de ce clip. En effet, une des fonctions de la chanson engagée est de rendre les auditeurs sensibles à un problème politique ou social et ainsi de les influencer à une prise de conscience. Le clip vidéo qui accompagne une chanson engagée a lui aussi un contenu fort en persuasion. Le cas de figure de *Biko* est d'autant plus marquant que la chanson et les images du clip sont tirées d'un film politiquement engagé.

Le clip s'ouvre donc sur le réemploi d'une captation *live* dans laquelle le chanteur s'adresse au public en présentant le sacrifice de Steve Biko et les valeurs qu'il portait.

La mise en scène place Peter Gabriel sur un fond noir, son visage de profil regarde vers le bord cadre gauche. Derrière lui, un effet de transparence laisse apparaître des images du film. Ce choix fait de la voix de Peter le porte-parole de l'histoire.



Clip *Biko* de Peter Gabriel, réalisé par Lol Creme, 1980

Il transmet les faits

terribles qui se sont passés, par la reprise des images explicites du film et par le contenu engagé de ses paroles. Ces informations visuelles et auditives permettent de montrer une vision plus complète des évènements.

---

<sup>20</sup> Steve Biko est une des figures de la lutte anti-apartheid. Il meurt en détention en 1977, officiellement des suites d'une grève de la faim.



Peter disparaît ensuite pour laisser place aux images du film, principalement des plans de foule et de manifestations. Ses apparitions sont ensuite ponctuelles : il chante dans cette masse en surimpression. Ainsi, il soutient symboliquement tous ces manifestants qui se sont battus pour leurs droits et pour la liberté de Biko.



Le montage reprend ensuite des plans sur le public présent lors du *live*. Trois images se superposent donc : les plans militants du film, Peter qui motive son public et ce public. L'idée transmise au spectateur du clip est que tous sont unis contre l'*apartheid*. Cela tend à convaincre chaque spectateur de l'importance de cet engagement. Ces inter-influences entre histoire, musique, concert, film, et clip vidéo montrent à quel point les reprises effectuées convergent en un même point : soutenir un fait divers qui se doit d'être diffusé.

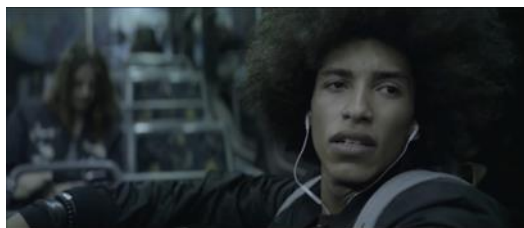
L'usage d'images d'un film dans le clip officiel peut s'effectuer via la « distanciation » ou « l'intégration ». Dans ces deux cas, et à quelques variations près, cela permet de promouvoir une œuvre filmique et musicale, tout en créant une unité entre les deux, par le clip vidéo. Ainsi, les usages permettent l'inter-enrichissement du cinéma et du clip. Après avoir envisagé la manière dont le clip peut ré-exploiter des images du film à des fins promotionnelles, envisageons l'enrichissement de façon plus artistique, c'est-à-dire par l'usage esthétique.

### V.3. L'USAGE ESTHETIQUE

De manière moins engagée, nous allons maintenant aborder l'usage d'une esthétique cinématographique. C'est-à-dire l'usage d'un univers ou d'une esthétique iconique, propre à un film. Nous verrons en quoi l'usage d'une telle esthétique enrichi le clip vidéo, mais aussi les raisons pour lesquelles cette interaction a lieu.

## a. LA TECHNIQUE AU SERVICE DE L'ESTHETIQUE

Prenons un exemple d'usage qui repose sur une technique audiovisuelle. Le film *Venom* de Ruben Fleischer met en scène une bête monstrueuse. Le clip de la chanson originale d'Eminem, intitulée *Venom* fait un réemploi technique qui génère une esthétique originale et en lien avec le film. Dans le clip, le monstre provient du disque d'Eminem, qu'un jeune homme trouve dans la rue. Il est par la suite possédé par le rappeur et par sa musique. Cela est rendu visuellement par un effet de surimpression du visage d'Eminem sur celui du jeune homme (de la même manière que dans le film *Venom*, où le monstre sort du visage



Clip *Venom* d'Eminem, réalisé par Rich Lee, 2018

d'Eddie). Il contamine ensuite les personnes qu'il croise. À la fin du clip, le chanteur lui-même se transforme en la bête noire aux dents acérées.

Comme nous avons pu le constater dans la première partie, les usages techniques et technologiques peuvent œuvrer en faveur de l'esthétique d'un clip. Dans ce cas présent, les compétences techniques permettent de créer du lien entre une œuvre cinématographique et musicale, via un visuel similaire.

## b. RETRANSCRIRE L'ESTHETIQUE D'UN FILM

Pour envisager cet aspect des usages, il semble intéressant de se focaliser sur un film en particulier, et d'analyser les divers usages esthétiques qu'il suscite au sein des clips. Prenons pour exemple la fameuse histoire d'*Alice au Pays des Merveilles*. L'œuvre littéraire de Lewis Carroll est régulièrement adaptée. Voyons donc comment cette œuvre littéraire, fortement exploitée au cinéma, inspire aussi le clip vidéo.

L'appellation *Alice au pays des merveilles* suggère, dans l'esprit de bien des spectateurs, l'esthétique du dessin animé de Disney. En effet c'est, avant 2010, l'adaptation la plus célèbre de cette œuvre. En 2010, Tim Burton en fait une adaptation filmique dont l'esthétique demeure la plus iconique. Le film est accompagné par des musiques originales, telles que *Alice* interprétée par Avril Lavigne. La chanteuse est présente dans le clip par « intégration » dans les images du film *Alice au pays des merveilles*. À la manière de la chanson *I see you* de Leona Lewis, *Alice* use elle aussi d'un *found footage* : chute de

l'actrice Mia Wasikowska dans le trou du lapin, présence de Johnny Depp autour du fameux buffet... Ces réemplois d'images permettent à la fois de présenter au spectateur l'esthétique du film, d'établir un lien fort et concret entre la musique et l'univers du film et de promouvoir les deux formats. Le clip se clôt d'ailleurs sur une continuité de *found footage*, présentant ainsi les personnages principaux que le spectateur retrouvera dans le film.



Clip *Alice* d'Avril Lavigne, réalisé par Dave Meyers, 2010

Parmi les usages esthétiques effectués, il y a aussi des reprises. En effet, sur l'image ci-dessous, le chapelier ressemble à s'y méprendre à Johnny Depp. Néanmoins, ce n'est pas lui qui apparaît sur les plans larges, mais bien un acteur vêtu et maquillé à l'identique. La tablee a aussi été reprise, l'univers a été entièrement reconstitué spécialement pour le clip vidéo.



Le film se poursuit par une seconde partie, intitulée *Alice Through The Looking Glass* réalisé par James Bobin. Une nouvelle fois, le film est une adaptation du roman éponyme de Lewis Carroll. ***Just like fire*** de P!nk reprend l'esthétique du film : les décors recréés sont très ressemblant à ceux du long-métrage, notamment le banquet qui est encore repris.



Clip *Just Like Fire* de P!nk, réalisé par Dave Meyers, 2016

Des éléments propres à l'histoire participent à l'esthétique poétique du clip : P!nk passe à travers le miroir ; la petite fille symbolise Alice. Certains plans du film sont aussi réemployés, comme le plan sur la Reine de Cœur, mais bien moins souvent que dans le clip précédent.

L'univers esthétique de Stanley Kubrick est régulièrement convoqué au sein de clips vidéo. Nous pourrions tout d'abord présenter *The Universal* de Blur qui fait référence au film *Orange Mécanique*,

non par le réemploi d'images du film, mais par la reprise de l'esthétique propre au film, à savoir : le bar à lait sur-vitaminé décoré de mannequins ; les tenues blanches des membres du groupe qui incarnent les membres club du film ; l'œil maquillé du chanteur Damon Albarn qui rappelle celui d'Alex.



Clip *The Universal* de Blur, réalisé par Jonathan Glazer, 1995

De plus, des figures typiques des films de Kubrick sont invoquées, notamment celle du féminin, qui est soit pervers, soit perverti. Les membres du groupe représentent les anti-héros du film. Dans cette version, ils ont un réel pouvoir de persuasion. En effet, leur performance musicale est diffusée via des enceintes géantes que des « disciples » écoutent avec grand intérêt. Cette reprise d'*Orange Mécanique* vise un autre sens que celle du film original : ici, la folie devient quelque chose d'« universel » (comme le suggère le titre) et la norme, en quelque sorte. Le scénario en lui-même n'est donc ni réemployé ni repris, mais c'est bien l'esthétique qui fonde l'usage principal de ce clip vidéo.

Nous avons donc pu constater que le clip vidéo peut user de l'esthétique propre à un film, ce qui lui permet d'exploiter une esthétique visuelle marquante pour le spectateur tout en établissant du lien avec le film. Les reprises se fondent sur des partis pris techniques ou sur la retranscription d'une ambiance cinématographique particulière.

Intéressons-nous maintenant aux contenus cinématographiques, notamment les usages scénaristiques que fait le clip vidéo.

#### V.4. L'USAGE SCENARISTIQUE

Au-delà de l'usage esthétique, qui travaille principalement la forme, qu'en est-il du fond, c'est-à-dire des usages scénaristiques empruntés au cinéma par le clip.

## a. LA PLUS-VALUE DU SCENARIO

À l'image d'*Alice aux Pays des Merveilles*, le film d'horreur de Stanley Kubrick, *Shining* est une adaptation libre de l'œuvre littéraire de Stephen King. Le clip [The Kill](#) de Thirty Second to Mars fait l'usage du scénario de *Shining*. Le clip s'ouvre dans une voiture en route pour un hôtel, de la même façon que dans le film. Cette introduction contient des dialogues et se fait *a capella*, c'est-à-dire sans musique. Le chanteur-acteur Jared Leto expose la situation aux membres du groupe : ils resteront seuls dans l'hôtel dans lequel ils logeront pour une durée déterminée.

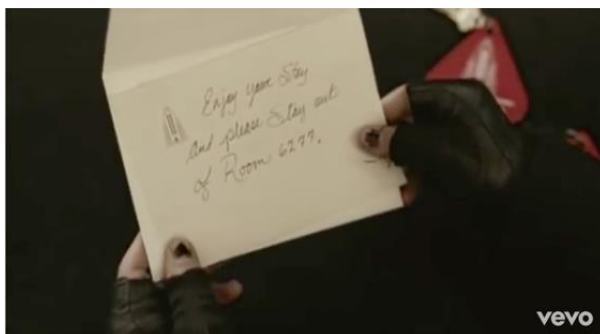
Ce sont aussi les choix de montage qui participent aux reprises scénaristiques : le montage *cut* en congruance avec une pré-musique qui rappelle celle composée par Wendy Carlos.

L'univers du film est repris par l'esthétique des décors qui, s'ils ne sont pas une reconstruction fidèle des pièces de *Shining*, sont tout de suite reconnaissables pour un spectateur cinéphile : la fameuse chambre interdite ; les lieux du bar, l'ascenseur...



Clip *The Kill* de Thirty Second To Mars, réalisé par Bartholomew Cubbins, 2010

Des éléments narratifs sont repris : les cartons de chapitre « The Hotel », « One week later » aident à identifier le temps de la diégèse (tout comme dans le film). Les membres du groupe incarnent clairement un ou plusieurs personnages du film. L'un d'entre eux utilise la machine à écrire de Jack ; l'autre fait du skate à la manière de Danny sur son tricycle ; le chanteur fait rebondir la balle contre un mur comme le fait Jack. Évidemment, les figures des jumelles et de la femme de la douche sont représentées.



Tous ces exemples montrent à quel point une œuvre cinématographique peut inspirer et s'immiscer dans un clip vidéo. Ainsi, le scénario du film est repris dans une relecture en version clip.

La référence au film est clairement assumée, comme dans *Gangster Attitude* pour Lestat XXL de John Gabriel Biggs : « Comme le titre est *Gangster Attitude*, on s'est dit : on va rendre hommage au plus grand gangster cinématographique de tous les temps, qui était encore *Scarface* à l'époque. Dans ce clip, la valise que l'acteur ouvre est exactement la même valise qu'ouvre le type qui a la tronçonneuse, dans le film. Ce n'est même pas une référence. On a littéralement, ouvertement assumé que ce n'est même pas un clin d'œil. On a repris *Scarface* pour faire notre clip parce qu'on est tellement fan que notre personnage le vit à 100%. »

Dans son clip *Les Voisines*, Renan Luce fait clairement usage du scénario de *Fenêtre sur Cour* d'Alfred Hitchcock. La typographie du titre et le carton « The End » sont inspirés du film ainsi que les tenues (sous-vêtements et robe vintage de la jeune femme, pyjama de Renan Luce).

Le personnage que le chanteur incarne serait celui de Jeff, pied dans le plâtre qui, armé de jumelles, regarde les habitant(es) de l'immeuble d'en face. L'homme au couteau serait Lars Thorwald. La reprise scénaristique s'éloignerait de l'œuvre d'origine en proposant une fin alternative. Dans le clip, la personne qui chute par la fenêtre, n'est pas « Jeff », soit Renan Luce mais « Lars ». La danseuse serait « Miss Torso », qui se met en couple avec « Jeff », à la fin de cette version.



Film *Fenêtre sur Cour*  
réalisé par Alfred Hitchcock, 1954



Clip *Les Voisines* de Renan Luce,  
réalisé par Pascal Forneri, 2008

La reprise scénaristique apparaît donc comme une énième façon de conférer au clip vidéo une valeur cinématographique. Les scénarii particulièrement travaillés ne manquent pas de faire référence aux films, dans l'esprit du spectateur. Mais, pour aller plus loin, intéressons-nous maintenant à un cas très particulier.

## b. LE CAS MADONNA

Nous avons donc pu constater que les usages faits au septième art ne sont pas des cas isolés. En effet, nombre d'artistes musicaux usent de références diverses au cinéma. Il semble intéressant d'approfondir la question, en prenant l'exemple de Madonna. Le corpus de ses clips manifeste son amour pour le septième art. Étudions quels genres d'usages sont effectués dans ses clips, et les enjeux que cela sous-entend.

Dans *Material Girl* Madonna se prend pour Marilyn Monroe. Elle réemploie une scène de *Les hommes préfèrent les blondes* dans laquelle Marilyn chante *Diamonds Are a Girl's Best Friend*. La chanson diffère, mais en ce qui concerne les décors, les costumes, la chorégraphie, tout semble être un gigantesque copier-coller.



Film *Les Hommes préfèrent les blondes*, réalisé par Howard Hawks, 1953



Clip *Material Girl* de Madonna, réalisé par Mary Lambert, 1985

Ces éléments font du clip un quasi-remake de la scène du film. Ici Madonna joue aussi à la diva, entourée de *gentlemen*. Il s'agit donc ici d'un réemploi très précisément centré sur une séquence d'un film. Mais Madonna aime compliquer la chose : certains de ses clips multiplient les usages cinématographiques, au plaisir des spectateurs cinéphiles.

*Vogue*, réalisé par David Fincher, rend cette fois hommage à l'âge d'or d'Hollywood : Madonna nomme certaines grandes stars de l'époque. Ce clip fait référence au magazine *Vogue* et reprend un courant de danse américaine né dans les années 1970 : le *Voguing*. Il est caractérisé par des poses-mannequin et des mouvements angulaires très spécifiques. Madonna reprend cette danse à sa façon, sans omettre des références cinématographiques.

*Open Your Heart* remporte la palme du nombre d'usages en un seul clip, avec pas moins de quatre films différents. La Madonna s'adonne à un *strip-tease* qui rappelle celui de Marlène Dietrich dans *L'Ange Bleu* de Joseph Von Sternberg ou de Liza Minnelli dans *Cabaret* de Bob Fosse.



Clip *Open Your Heart* de Madonna, réalisé par Mary Lambert, 1987



Film *Cabaret* réalisé par Bob Fosse, 1972



Film *Gilda* réalisé par Charles Vidor, 1946

Une référence est faite à Rita Hayworth dans *Gilda* de Charles Vidor, lorsque Madonna retire ses longs gants noirs. Le duo final avec un petit garçon est tout droit tiré de *Kid* de Charles Chaplin et le plan final, un clin d'œil aux *Temps modernes*. Ces usages cinématographiques sont autant de reprises. Madonna réinterprète des références, proposant ainsi des clips singuliers qui mettent souvent en relation différentes œuvres.

Nous pourrions encore faire référence au clip [\*Die Another Day\*](#) dans lequel Madonna joue aux agents secrets, reprenant ainsi les caractéristiques du genre ; [\*Express Yourself\*](#), réalisé par David Fincher, dans lequel elle reprend elle aussi des éléments scénaristiques ou esthétiques de *Metropolis* de Fritz Lang, *La Féline* de Paul Schrader... ; [\*Hung Up\*](#) ou [\*Sorry\*](#) sont des références à *La Fièvre du Samedi Soir* de John Badham.

La « clippographie » de Madonna est donc parsemée de clin d'œil au cinéma, plus ou moins remarqués par les spectateurs. Ces clips font tellement de références que l'on pourrait s'interroger sur ce qui prédomine dans la méthode de création de Madonna : la musique est-elle l'origine, ou bien est-ce le clip qui préexiste à la musique ?



## V.5. LE CLIP EXPERIMENTAL

Finalement, nous constatons que le clip vidéo est un art hybride, mouvant et variable qui ne se limite pas à un seul type d'expression audiovisuelle. Il se nourrit de nombreuses références pour créer sa propre substance. Se pose alors la question de la frontière entre clip vidéo et cinéma expérimental. Ce type de cinéma très libre repousse en permanence les limites d'un cinéma classique.

Clip *Ray of Light* de Madonna  
réalisé par Jonas Åkerlund, 1998

Pour poursuivre avec Madonna, voici un clip que l'on aurait pu tout autant placer dans la catégorie « usages techniques ». En effet, *Ray of Light* est presque essentiellement composé de *timelaps* de circulation routière, de foules, de nuages. Cet effet visuel rend les images si rapides que cela confère un aspect psychédélique au clip. Ces images rapides sont la marque de la reprise du style du documentaire expérimental de Godfrey Reggio, *Koyaanisqatsi*, qui illustre la frénésie urbaine du quotidien à la fin du XXème siècle. Madonna s'essaye à l'expérimental en reprenant un style précis et en proposant une version musicale singulière.



Film *Koyaanisqatsi* réalisé par Godfrey Reggio, 1982

David Gilmour dévoile lui aussi un univers que nous pourrions considérer comme expérimental, au sein de son clip *Rattle that lock*. L'expérimentation provient principalement du scénario décousu. Des références à la religion ou à la mythologie sont toutefois lisibles. L'univers visuel fantastique et abstrait permet au spectateur de se laisser aller, tout en analysant le contenu esthétique et narratif à son gré.



Clip *Rattle that Lock* de David Gilmour,  
réalisé par Alasdair & Jock, 2015

Le clip expérimental pourrait se définir par les éléments abstraits qu'il utilise, parfois non-figuratifs. Il puise ses inspirations dans l'art graphique et dans des références allusives. Mais peut-on réellement concevoir une catégorie de clips expérimentaux, si l'on estime que le clip vidéo, par essence, est un format qui suscite nombre d'expérimentations ?



# CONCLUSION

Le clip vidéo est donc un format hybride, entre utilité publicitaire et esthétique cinématographique. Nous avons observé qu'il parvient à donner de nombreuses informations en peu de temps et qu'il développe de réelles intentions esthétiques et narratives. Pour ce faire, il s'appuie sur l'usage de différents éléments externes qui lui permettent de s'exprimer en se réinventant toujours.

Nous avons différencié les termes de « réemploi » et de « reprise » à juste titre. Comme nous avons pu le démontrer, ces deux termes représentent des usages d'enjeux différents. Le « réemploi » est en effet apparu comme la réutilisation d'un outil (une technique, une technologie) ou d'un objet (une approche, un élément à étudier, tout ou partie d'une œuvre). Un usage qui est à considérer d'un point de vue technique et concret. Il vise une finalité. Nous n'avons pas pu établir de « mode de réemploi » qui serait une forme de méthodologie, de guide à suivre.

Le second terme « reprise » est bien à considérer dans les cas où l'action de reprendre, de s'emparer de nouveau, vise à être une réadaptation, une appropriation avec un parti pris, un style. Elle a une valeur plus esthétique et créative que le réemploi bien que les deux, à terme, aient un impact sur l'aspect esthétique de l'œuvre finie.

Nous pouvons répondre à l'interrogation « les usages sont-ils nécessairement conscients ? » de façon tranchée. En effet, certains interlocuteurs l'ont clairement énoncé : les usages ne sont pas toujours prémédités et sont parfois générés par le hasard ou les opportunités. La créativité vidéo détient donc parfois une part de hasard.

« Et sous quels critères peut-on dire que telle ou telle ressemblance doit être considérée comme un usage ? », il est complexe de répondre à cette question. En effet, lorsque l'on fait une analyse postérieure d'un clip vidéo, il est possible de faire différentes hypothèses sur les choix esthétiques, narratifs et sur les usages visibles dans le clip. Cependant, il ne sera que très rarement vérifiable que tel ou tel usage a été fait de manière consciente par le clippeur. À ce titre, j'ai cru voir une référence à *Forrest Gump* dans le clip *Love Story* de Karim Ouaret. Lors de notre entretien, ce dernier m'a toutefois montré une hésitation quant à mon analyse : « Oui, c'était un peu à la *Forrest Gump*. Alors peut-être qu'à l'époque j'y ai pensé, mais j'avais oublié... ».

Arthur Moriarty explique aussi : « Je pense vraiment que l'art est fait des nécessités et des contraintes. On pourra toujours théoriser après, mais la réalité c'est qu'il y avait un plateau de théâtre libre quelques jours et donc on a trouvé une idée qui pouvait coller à cette opportunité. La même chose

quand on a eu les images de Méliès pour *I Will Do*. À chaque fois ce sont des contraintes et des opportunités qui font que les choses se font et s'inventent. »

Le clip vidéo réemploie ou reprend des caractéristiques du cinéma, le septième art ne rechigne pas non plus à s'inspirer du clip vidéo. En effet, nombre de réalisateurs de long-métrage ont d'abord fait leurs armes par le clip vidéo, on peut évoquer Michel Gondry ou bien David Fincher. Certains films reprennent aussi parfois le montage clippé du clip vidéo ou d'autres caractéristiques.

On peut opposer le cinéma classique au cinéma expérimental, ce dernier pouvant être considéré comme le cabinet d'expérimentations audiovisuelles qui pousse des essais à ses extrêmes. En comparaison, il n'est pas possible d'opposer concrètement un clip que l'on considérerait comme classique à un clip expérimental.

La raison en est, par tous les exemples que nous avons étudiés, que le clip vidéo est un genre qui puise son essence dans des expérimentations diverses et variées. Le cinéma, s'il innove, peut rapidement être étiqueté d'« expérimental », tandis que le clip, quelle que soit sa proposition esthétique, est d'office considéré comme étant un clip expérimental.

La question que l'on est alors en droit de se poser est : est-ce que l'on doit parler de clip expérimental ou bien est-ce que tout clip n'est pas nécessairement expérimental car étant toujours à la recherche de propositions nouvelles.

Pour répondre à notre question :

## En quoi les reprises et réemplois participent à l'enrichissement du clip vidéo ?

Nous pourrions commencer à répondre ainsi : nous avons vu que le clip vidéo réemploie et reprend des éléments extérieurs. Cependant, il semble que ces usages ne soient pas une action volontaire du clip : le clip vidéo ne fait pas des usages simplement pour s'enrichir mais il les fait car c'est une de ses caractéristiques de se nourrir d'éléments extérieurs pour exister.

Les usages étudiés semblent en réalité faire partie de son essence propre. Le clip est une sorte d'« éponge » qui se nourrit de tout, par nature. Son identité semble provenir d'expérimentations diverses qui lui permettent d'être très polymorphe : un clip vidéo peut prendre bien des formes, être accompagné de chansons très différentes, utiliser un support visuel singulier, mais il sera toujours reconnaissable comme étant un clip vidéo aux yeux de ses spectateurs. Cette caractéristique fait de lui un format audiovisuel libre et un « espace de jeu » par lequel nombre de réalisateurs de film sont passés pour débiter. Le clip vidéo est donc difficilement réductible. Ses frontières paraissent très larges car ses caractéristiques sont simples : lier une musique et un visuel animé. Nous pourrions donc conclure en admettant que le clip vidéo est un format polymorphe, toujours stable dans son utilité et ses

caractéristiques, mais innovant dans sa forme. Lorsqu'il semble s'inspirer d'éléments extérieurs en faisant des réemplois ou des usages, il est en réalité dans l'expression de sa forme propre. Il est naturellement une forme audiovisuelle qui se fonde sur des pratiques et des usages, car il est perpétuellement en quête de nouveauté et d'expérimentation, étant à la fois un faire-valoir musical (donc élément commercial) et une plus-value à la musique (ajoute un univers visuel à l'esthétique musicale).



# **ANNEXES**



## PAGAN - ENTRETIEN N°1

*Pagan est un slameur, musicien et scénariste français autodidacte. Détenu, le slam et l'écriture ont constitué un exutoire pour lui. La musique a participé à sa réinsertion et son parcours atypique a motivé la création de l'association Silence (é) Cri qui, par la production et la promotion de la culture urbaine, vise à aider les jeunes de banlieues.*

Je perçois une réelle continuité et interaction entre les paroles de vos titres, est-ce dans le but de constituer une série de clips, par exemple ?

« J'ai construit l'album en pensant au spectacle et en pensant aux clips. Et comme j'ai une écriture assez cinématographique, c'était une évidence de raconter une histoire. Donc effectivement, il fallait que tout s'enchaîne, que tout se réponde au fur et à mesure et qu'il y ait une continuité. Ça va être une succession d'épisodes et à la fin on pourra voir la saison 1 : on part sur 6 clips. Dans l'album, il y a des interludes musicales, donc dans les clips il y aura des interludes vidéos : entre les morceaux il y aura des temps de récit et des temps plus temporisés pour rappeler l'action derrière. Ça crée une dynamique. Je propose des clips qui sont individuels et singuliers, tout en invitant les gens à découvrir l'histoire complète à la fin. Et puis à la fin ça fait une série qui peut être reclassée dans l'ordre. »

Il y a des pauses musicales qui laissent entendre des dialogues dans votre clip *Dis leur*, comment avez-vous mis cela en place, et pourquoi cette volonté cinématographique ?

« J'ai posé un cadre mais je ne l'ai pas rempli comme un scénariste : là effectivement les acteurs amateurs ont rempli le cadre avec leurs discussions. C'est ensuite au montage qu'on retravaille ça, parce que j'ai envie que le clip soit un mini-court-métrage. J'ai donc envie qu'on entende les questions et les réponses de l'entretien filmé, histoire qu'on commence à comprendre qui est Pagan, qui serait Kill Baby et puis pour que ça colle au mode de la conférence de presse. J'avais envie qu'on l'entende. C'était mon intention de départ, mais les moments où sont positionnées les interviews sont un choix de Chris, le réalisateur-monteur. C'est Kool Shen qui a été un des premiers à faire ça. Dans *Qui suis-je*, il tourne des clips avec Samuel Le Bihan, par exemple. Et ce sont des mini-courts-métrages où il y a des dialogues. Et donc le morceau est susceptible de s'arrêter, de laisser place à un dialogue, de réancrer le spectateur dans l'histoire. »

Plus on progresse dans l'écoute chronologique de l'album, plus les références à l'univers western sont présentes.

« Oui, sur un des morceaux, on entend un train à vapeur rentrer parce que je me suis inspiré de ces époques western, de ce basculement de siècle. Les photos de l'album ont été retravaillées en couleurs sépia car dans mon imagination il ne pouvait pas y avoir d'autres couleurs que celles évoquant la terre, car il s'agit d'un western. »

L'intention de l'usage du noir et blanc et des styles vestimentaires spécifiques sont donc dus à l'intention de faire référence à une époque ?

« On voulait faire une introduction comme dans les vieux polars ou les films noirs. Donc les mecs avaient des costumes noirs devant le palais de justice, avec tous les photographes et les badauds. Au niveau des costumes, c'est un peu cocasse de rencontrer un sponsor qui s'appelle fleurs de baigne, au vu de mon parcours et aux vues de l'album. C'est un peu le film *Papillon*. On peut retrouver par exemple une chemise avec le numéro de matricule dans *Les évadés* avec Morgan Freeman. »

L'auditeur peut anticiper et s'imaginer une confrontation de type western entre les deux alter ego : Pagan, votre nom de scène, et votre autre personnage, Kill Baby. Alter ego qui m'ont d'ailleurs fait penser à Eminem et Slim Shady...

« Il y en a un qui s'appelle Kill Baby. Kill Baby fait penser à quoi ? à 'Kill Bill' donc Tarantino ; à 'Billy le Kid' donc Sergio Leone et Ennio Morricone. Donc les gens savent qu'on va leur raconter un western urbain. Pour les alter ego, c'est comme si Pagan trempait sa plume dans le vécu de Kill Baby pour écrire, comme s'il en tirait sa substance. On a tous un côté de Docteur Jekyll and Mister Hyde. Si on estime que je me suis inspiré d'Eminem pour créer les deux alter ego (référence à Eminem VS Slim Shady), je me serais aussi inspiré de Sergio Leon, des musiques des westerns *spaghetti*. »

D'où proviennent vos inspirations ? Allez-vous chercher des éléments extérieurs pour nourrir vos idées personnelles ?

« Je regarde beaucoup de films, donc effectivement il peut m'arriver de trouver des idées intéressantes de les remanier à ma sauce. Parce que j'estime, finalement, que l'on n'invente rien. On se sert des choses existantes et on les remet à notre sauce. Autrement ça s'appelle du plagiat et pas de la création. Mais par exemple en voyant un clip, comme celui de Kool Shen, il m'arrive de me dire : 'Ah mais c'est ça que je veux faire ! : des clips scénarisés avec des dialogues' Donc je ne refais pas le clip de Kool Shen, et puis mon univers ne s'y prête pas, mais en tout cas, le concept je le trouve intéressant. C'est ce que faisait Gainsbourg tout au long de sa carrière, il a *sample*<sup>21</sup> toutes les musiques d'opéra ou les musiques classiques pour en faire *Initials BB* ou *Bonnie and Clyde*. Ce qu'il a inventé, c'est le style Gainsbourg et il a inventé sa musique, mais sa musique tirée de celle des autres. C'est de la cuisine. L'importance dans l'art c'est de faire des choses atypiques et de surprendre. »

---

<sup>21</sup> *Sample* : extrait sonore récupéré au sein d'un enregistrement préexistant et sorti de son contexte afin d'être réutilisé musicalement.

## ARTHUR MORIARTY - ENTRETIEN N°2

*Guitariste, pianiste et percussionniste, Arthur B. Gillette dit Arthur Moriarty est l'un des membres de Moriarty, un groupe franco-américain de musique acoustique.*

Qu'est-ce qui a motivé le choix de la reprise d'images des films de Georges Méliès dans *I will do* ?

« Il se trouve qu'on a rencontré les aillants droits de Georges Méliès et ils avaient envie de 'rajeunir' l'image de Méliès, même s'il est très connu. Ils nous ont autorisés à plonger dans leur fond d'images et donc on a saisi cette opportunité car l'univers de Méliès est fantastique. On a donc confié le montage de ces images à un ami. On a fait une sélection avec le monteur puis il a affiné seul. »

Et pourquoi le choix du *found footage* ? Pourquoi ne pas avoir fait des images en s'inspirant du style Georges Méliès ?

« J'adore le *found footage*. Les gens qui trouvent des cassettes, des films super 8 et qui refont des films avec des trouvailles, c'est une tradition de cinéma en fait. Donc ça s'inscrivait aussi dans cette histoire-là du cinéma. Ce n'est pas du *found footage* d'images d'anonymes. Et ça nous permettait de ne pas avoir à apparaître dans nos clips. Je déteste les clips où l'on voit la tête des musiciens. Je me méfie beaucoup du narcissisme. Et puis, ça nous permettait de rencontrer l'inventeur incroyable qu'est Georges Méliès, tout en faisant un bel hommage. »

L'esthétique de *History of violence* s'inscrit-elle dans celle de l'expressionnisme allemand ou du polar ?

« *History of violence* est réellement tourné en super 8. L'esthétique du réalisateur ne s'inspire pas tant du film noir mais plutôt des références à la photographie, avec un travail sur la matière argentique plus que sur l'histoire ou sur l'univers, qu'on pourrait retrouver chez des photographes comme Antoine d'Agata, par exemple. L'idée c'est que cette matière est présente dans notre musique. Donc on a essayé de trouver une correspondance, pas tant au niveau de l'histoire que de la matière entre notre musique et l'image dans nos clips. Notre musique a des aspérités, elle n'est pas calibrée par des ordinateurs. On ne corrige pas les erreurs ou les notes fausses, quand il y en a. On essaye de garder quelque chose de naturel, voire d'amplifier les accidents dans la musique. »

Dans le clip en VHS *Long Live the (d)evil* j'ai perçu un jeu autour d'un élément du cinéma classique hollywoodien qui fait souvent sourire : l'acteur qui conduit sans regarder la route et qui tourne le volant alors que la route est parfaitement linéaire. Avez-vous voulu reprendre cette caractéristique ?

« On est donc allé tourner le clip dans un décor de théâtre, sachant qu'on avait fait la musique de trois ou quatre pièces de Marc Lainé. Cette pièce de théâtre, de Marc Lainé s'appelait *Vanish your point*, qui d'ailleurs est le titre d'un film qui s'appelle *Vanish your point* aussi. Donc au niveau de la référence, c'est un réemploi au cube là ! La pièce de théâtre réutilise le titre de ce film magnifique, même si elle n'a pas grand-chose à voir. Dans cette pièce, sur un plateau, il y avait des caméras qui filmaient les comédiens dans la voiture. C'était projeté sur un écran pour le public, au-dessus de la scène. On a tourné dans ce même décor et c'est Marc qui a réalisé le clip, en l'occurrence. Donc là on a du réemploi au cube. Et oui

complètement, les panneaux font aussi référence au fameux [clip de Dylan](#) où il a des panneaux comme ça. Ce principe d'avoir des panneaux, c'est vraiment Dylan. C'est totalement une référence aux films Hollywoodien où les mouvements du volant sont exagérés par rapport à ce qui se passe sur la route ! »

Selon toi, est-ce que les réemplois et les reprises que vous faites dans vos clips sont toujours pensés à l'avance ?

« Là c'est ma marotte, mais je pense vraiment que l'art est fait des nécessités et des contraintes. Ça ne naît que de ça. On pourra toujours théoriser après, mais la réalité c'est qu'il y avait un plateau de théâtre libre quelques jours et donc on a trouvé une idée qui pouvait coller à cette opportunité. La même chose quand on a eu les images de Méliès pour *I Will Do*. À chaque fois ce sont des contraintes et des opportunités qui font que les choses se font et s'inventent. »

Est-ce parfois complexe de mettre en œuvre certains choix visuels esthétiques ?

« À *Taratata* on a exigé et on s'est battus : on ne veut pas votre multicam à la con, ça n'a aucun sens pour notre musique, on veut un plan séquence ! Et ils m'ont dit 'ce n'est pas possible, sinon les gens vont zapper, notre style ce n'est pas ça'. Il y a eu un gros débat. Ils nous ont pris pour des arrogants, c'était horrible. Et puis au final, c'était une des vidéos les plus regardées sur leur site. Et quand on voit les ventes de disques après un passage, c'est complètement dingue. On a dit aussi qu'on ne voulait jouer qu'avec un micro. Si tu regardes, il n'y a qu'un micro, qu'une lumière et qu'un plan séquence. Et ça, c'était une vraie volonté ! Et justement, en termes de reprise, on regardait des vidéos d'Elvis qui joue devant un micro et ça marche très bien. Et même au contraire c'est vachement vivant. Pareil, il y a des accidents, donc on a construit ça en référence à ces vieilles vidéos qu'on regardait. »

## CEDRIC ANTONELLI - ENTRETIEN N°3

*Cédric Antonelli est un chanteur de pop français autodidacte.*

Dans [Chanson pour qu'tu revienne pas](#), tu as réemployé l'objet de captation qu'est la GoPro, avec toutes les caractéristiques et contraintes que cela génère.

« L'emploi de la GoPro, c'était vraiment pour trouver un autre moyen de montrer l'artiste, mais je suis même peut-être aller trop loin. Tu vois par exemple dans [Happy](#) de Pharrell Williams, ils l'ont mieux fait. C'était une manière de se montrer au naturel. Après au naturel, c'est comme tout le monde, je ne suis pas tout le temps sympathique ou joyeux, mais en tout cas, dans ce clip c'était ça : montrer quelqu'un de sympathique et de proche de son public. Mais y a aussi l'effet inverse, c'est justement d'être trop proche et de pas faire assez rêver aussi. Aujourd'hui on est pas mal sur l'instagram et sur des gens qui montrent leur réussite en permanence et leurs expériences de folies. Du coup moi c'était l'anti-rêve, l'anti-instagram. Même si j'étais tout le temps visible, il y avait quelque chose comme ça qui n'est pas du tout dans l'air du temps. »

T'est-il arrivé de t'inspirer d'autres clips et ainsi de faire l'usage de certaines de leurs caractéristiques ?

« J'aimais beaucoup les textures de [Californication](#), tu sais les intros des images un peu salies, jaunies. Je voulais faire quelque chose comme ça avec un Iphone et finalement j'ai laissé tomber parce que ça ne suffisait pas, l'idée seule n'était pas assez forte. Tu as aussi les 'photos everyday', sur plusieurs années. C'est super beau avec une musique émouvante, ça pourrait se faire en clip. Ça met de la poésie je trouve, c'est assez touchant du coup. Quand je cherche une idée de clip, je vais chercher vraiment des références, des idées. Peut-être une idée qui était mal faite, je vais un peu la rattraper en faisant autre chose. C'est du recyclage en fait. »

As-tu d'autres clips dans lesquels tu as fait des réemplois ou des reprises ?

« J'avais un clip qui s'est fait retirer de YouTube parce que je reprenais des images anciennes. C'est un titre qui s'appelle [À l'horizontale](#) et dans lequel je reprends des images d'aviateurs qui essayent de voler. Tu sais à l'époque de Saint-Exupéry et autres, où les mecs se crachent avec des vieux avions pourris. Ils essayent de s'envoler et ils tombent à chaque fois. On y voyait des gens qui ont perdu leur vie en faisant ça, des gens qui faisaient les acrobates sur des avions aussi. Ça donnait je trouve une authenticité au titre qui, de toute façon, parlait de Saint-Exupéry. En fait, dans l'histoire, moi je suis l'aviateur et je dis 'excusez-moi Madame, puis-je atterrir sur vous ?', ça commence comme ça. Et à chaque fois que l'aviateur atterri, c'est comme s'il faisait l'amour. Du coup il y avait un jeu entre l'aviation et 'se poser', dans le sens d'être avec quelqu'un. »

## KARIM OUARET - ENTRETIEN N°4

*Karim Ouaret est un réalisateur, clippeur et monteur français.*

Réaliser le clip d'une bande originale de film présente-t-il des particularités, comme dans le cas de *Sauras tu m'aimer*, par exemple ?

« Oui, en fait ce clip-là est particulier parce qu'il illustre la bande originale du film *La Belle et la bête* de Christophe Gans. Le concept de ce clip-là c'est de promouvoir le film, et d'y ajouter des images avec artiste autour, ici Yoann Fréget. Et c'est un principe particulier. J'aime bien plonger l'artiste dans l'univers visuel du film ou de la série. Et donc, j'essaye de créer une histoire autour pour que ça se mêle bien. C'est comme ça que je construis le clip. En fonction des budgets aussi, parce qu'on a souvent de grandes restrictions artistiques à cause du budget, mais on trouve des solutions à tout ça. »

Comment faire pour que l'univers du chanteur et du film se fusionne ? pour que le spectateur soit parfaitement plongé dans l'univers du clip et qu'il ait la sensation que le chanteur était sur les lieux du film ?

« Le plus important c'est de trouver des décors qui permettent d'y croire. Comme *La belle et la bête* se passe dans un château et au bord d'un lac, on a fait des repérages et j'ai trouvé un château. D'ailleurs c'est un château que j'ai réutilisé dans un autre clip. Il nous arrive souvent de tourner dans le même lieu pour différents clips. La blague est vite faite, après il faut surtout travailler l'univers visuel autour : la texture de l'image, l'étalonnage, ... Tu essayes de te rapprocher au plus de la texture de l'image du film. Le plus important c'est que ça match en fait. »

Plus concrètement, comment ce mode de création se conçoit-il ?

« Pour *La Belle et la bête*, on m'a invité à aller en montage avec Christophe Gans. C'était énorme pour moi. Ils m'ont montré des séquences précises pour que je m'imprègne de l'univers et ils m'ont demandé quelles étaient les séquences que je retenais pour le clip. Ensuite, ils m'ont fait parvenir les images et puis j'ai tourné en parallèle. Pour le clip de la bande originale de *Prison Break*, j'avais deux heures de rushes et puis j'ai choisi des moments bien précis. Pour la saison 2, j'avais carrément la série complète et j'ai pu accéder vraiment aux images que je voulais. »

J'ai vu ton clip *Equivoque* et tu y fais clairement des réemplois et des reprises au cinéma.

« C'est le but ultime entre guillemets. Ça me tenait à cœur de faire des petites parties cinématographiques, en impro. J'ai carrément des clips qui sont très cinématographiques avec une narration. C'est vrai que ce clip-là est totalement dingue ! Comme je suis fan du cinéma américain des années 80, je voulais faire un clip français qui fasse des références à ces films. Mais il fallait un titre musical assez fou, assez barré. Et quand j'ai écouté ce titre de Tunisiano, j'ai dit 'Écoute-moi. J'ai une idée mais elle est barrée' et dès que j'en ai parlé au producteur, il m'a dit 'Vas-y fonce, l'idée est superbe'. L'artiste pareil et il a joué le jeu. Il y a des références à *Retour vers le futur* avec la DeLorean et le voyage dans le temps. Le principe c'était de voyager dans le temps et à travers des univers cinématographiques. Ensuite,

il y a le réemploi de Michael Jackson avec ses zombies, puis la séquence culte de Bruce Lee. L'artiste se retrouve plongé dans les séquences culte, et c'est ça le principe. »

En regardant *Love Story*, j'ai cru voir une brève allusion cinématographique. La photographie qui plane dans l'air m'a fait penser à la plume de *Forrest Gump*, est-ce une intention réelle ?

« Le début de *Love Story* on quitte Paris et on suit une photo qui passe, qui vole, qui traverse la mer et puis traverse une fenêtre. Oui, c'était un peu à la *Forrest Gump*. Alors peut-être qu'à l'époque j'y ai pensé, mais j'avais oublié... »

J'ai senti un univers particulier dans les clips d'Indila, pourrais-tu développer ça ? Le lien entre chacun de ses clips semble très travaillé.

« Indila c'est un cas particulier, c'est une artiste, comment dire... En fait c'est une vraie artiste. C'est une belle personne qui a un univers propre à elle. Et en fait elle a une histoire toute tracée. Quand tu lis toute l'histoire du clip *Parle à ta tête*, tu te dis 'Ah d'accord ! Cette valise correspond à l'univers du premier single du premier album'. Et ce qu'on voit dans le clip ce n'est rien, en fait. Il y a encore un gros truc qui doit arriver où tu comprends pourquoi elle sort de la valise dans le clip. Donc j'ai compris que son album était un préquel du premier. Tu as raison, ce n'est pas vraiment une série, mais c'est une vraie histoire qui se suit et qui se déploie. Indila aime bien placer des petites références ou des choses à trouver, au fur et à mesure. Je pense qu'il y a plein d'éléments de l'album qui ont été dévoilés dans ce clip. Ensuite, je pense qu'elle va prendre un certain plaisir à les dispatcher tout au long de son nouvel album. Ça va être une belle aventure encore je pense. »

## JOHN GABRIEL BIGGS - ENTRETIEN N°5

*J.G. Biggs est un clippeur et un réalisateur français et chilien. Il a notamment réalisé Pleure en Silence (primé sept fois dans une quinzaine de festivals) et plus de 230 clips (dont pour Nina Simone, Saez ou encore Fédé).*

L'aspect cinématographique du clip est-il quelque chose d'important, selon vous ?

« Le lien entre le clip et le cinéma est tellement fort. On ne peut pas parler de clip sans parler de Michael Jackson. Et le clip qui l'a vraiment propulsé à l'échelle planétaire, ça restera toujours *Thriller*, qui a été réalisé par un grand réalisateur de long-métrage. D'ailleurs Michael Jackson avait choisi John Landis, qui était le maître du cinéma d'horreur ultra-commercial à l'époque, parce qu'il voulait un clip ultra-cinématographique : d'où les coupures de musiques ou les dialogues en plein milieu... Et pour l'album suivant, *Bad*, Michael Jackson a repris un réalisateur de long-métrage, Martin Scorsese et Wesley Snipes comme acteur. »

Selon vous, quels avantages ou intérêts y a-t-il à faire des reprises ou des réemplois au sein du clip vidéo ?

« Comme ça existe déjà, on sait ce qu'on doit imiter. Alors que lorsque l'on a créé quelque chose, il y a toujours quelqu'un qui peut nous dire : 'moi j'aurais plus vu ça en vert ou en jaune.' 'Mais non, la vraie histoire c'était en bleu, donc on reste en bleu.' 'D'accord, très bien'. D'où l'autre fainéantise : j'adore les longs-métrages en général, et les histoires que j'aime raconter, c'est que des histoires vraies. Comme ça, je n'ai pas à créer quelque chose, je raconte quelque chose qui a déjà existé et je n'ai plus qu'à reprendre en y apportant un maximum d'émotions ou d'effets, s'il le faut. Mais je trouve que c'est toujours plus rassurant de raconter une histoire lorsqu'on sait qu'elle fonctionne, plutôt que d'inventer quelque chose.

Que pensez-vous d'un clip qui reprendrait tout ou partie d'une œuvre littéraire ?

« J'avais lu des livres et je m'étais dit 'quelle superbe histoire ! J'adore l'idée, j'adore les personnages, on va reprendre ça dans un clip'. J'ai déjà eu ces réflexions-là. Ça ne peut être qu'amusant. Tous les films que je fais aujourd'hui, en long-métrage, ont été des adaptations d'histoires vraies, ou de livres qui eux-mêmes sont tirés d'une histoire vraie. »

Vous optez souvent pour cette esthétique cinématographique, comment, pourquoi ?

« J'ai toujours aimé faire des clips où dedans il y a une énorme part cinématographique. Qui dit cinématographique, veut dire qu'il y a une histoire, des acteurs, il y a des dialogues, et le truc bête : qu'il y ait un début, un milieu et une fin : qu'il y ait une histoire. Parce que c'est vrai que de faire des clips ultra-stylisés, où finalement c'est que de l'image, oui pourquoi pas. Mais j'ai toujours l'impression que quand on raconte une histoire, ça reste plus en tête en fait. C'est plus facile à raconter un clip où il y a une histoire qu'un clip où il n'y a pas d'histoire. En clip ultra-cinématographique, j'avais fait *Qui suis-je*, qui a une histoire, qui laisse la place à des dialogues... Samuel Le Bihan qui était, disons l'acteur de la quarantaine beau gosse, premier rôle partout, il joue dedans. C'était un honneur de l'avoir et il a accepté le rôle



principal du policier. Et on a fait une suite dans laquelle Tchéky Karyo jouait, pareil, énorme acteur Français. J'ai réalisé un film qui s'appelle *Pleure en silence* et Clary James a fait la bande originale du film. Et le clip officiel du film, qui s'appelle aussi *Pleure en silence*, est fait de toutes les parties coupées de mon film, en fait. C'est toutes les scènes coupées d'un long-métrage, donc il y a un lien direct avec le film. »

Dans *Gangster Attitude* de Lestat XXL vous reprenez clairement des éléments propres au film *Scarface*. Pourquoi avez-vous fait ce choix ?

« Comme le titre est *Gangster Attitude*, on s'est dit : on va rendre hommage au plus grand gangster cinématographique de tous les temps, qui était encore *Scarface* à l'époque. Et la chance qu'on a eue, c'était que pendant qu'on parlait de ça, je tombe totalement par hasard sur ce restaurant. C'était un restaurant en hommage à *Scarface*. Ce n'est pas un décor fait pour le clip, c'est un lieu qui était vraiment comme ça. Même ça, c'était une chance de dingue, parce qu'on a tourné ce clip et deux semaines après, le restaurant a été détruit. En fait, il y avait plein de bons signes qui ont fait que finalement on a opté pour *Scarface*. »

La référence est donc totalement assumée et les réemplois sont délibérément très explicites.

« Dans ce clip, la valise que l'acteur ouvre est exactement la même valise qu'ouvre le type qui a la tronçonneuse, dans le film. Ce n'est même pas une référence. On a littéralement, ouvertement assumé que ce n'est même pas un clin d'œil. On a repris *Scarface* pour faire notre clip parce qu'on est tellement fan que notre personnage le vit à 100%. Et d'ailleurs, il est convaincu que c'est *Scarface*, à tel point qu'il s'habille comme lui, qu'il parle comme lui, qu'il a les mêmes armes que lui, qu'il a la même valise, tout est littéralement copier-coller. D'ailleurs, même la typographie est la même que dans le film. La phrase de fin c'est la phrase du film, sauf qu'elle a été modifiée pour le clip : au lieu du 'Monde nous appartient' dans le clip c'était 'Non, le monde ne nous appartient pas', parce que finalement que ce soit *Scarface* ou le personnage principal du clip, les deux à la fin meurent... L'idée c'était, non seulement de rendre hommage à un film qui est vraiment 'cultissime', mais c'était surtout qu'on n'avait tellement rien à perdre. Parce qu'on est parti du principe qu'un mauvais buzz est toujours un bon buzz finalement. Si Universal ou De Palma nous attaquent, ça fait de la pub et pour eux et pour nous, parce que finalement on ne ridiculise pas le film. C'est une vraie déclaration d'amour ! »

Vous avez réemployé l'esthétique de la vision subjective dans *Give It To Me* pour Quadman, comment et pourquoi ce choix s'est concrétisé ?

« C'était un choix presque par fainéantise. L'idée de ce clip c'est qu'on était sponsorisés par les téléphones portables de Samsung, donc il fallait faire un clip avec le téléphone. On a fait la technique de la subjective pour cette raison. Mais il nous fallait une subjective qui soit divertissante. Pour moi, le meilleur clip subjectif de tous les temps ça restera celui de The Prodigy, *Smack My Bitch Up*. C'est le clip que tout le monde a essayé de faire, mais que personne n'a jamais égalé pour une simple raison : c'est que c'est le seul clip où la subjective a été non seulement super bien épuisée, mais qu'en plus il y a une histoire et en plus à la fin il y a un élément de surprise tellement impressionnant, qu'on a envie de revoir le clip pour être sûr d'avoir bien compris ! Comme pour un bon film où on est tous surpris à la fin, on a alors envie de le revoir pour en parler, ce clip-là a cette magie-là. Et là pour le coup je me suis inspiré un petit peu par

rapport à la subjective et par rapport à la fin. On nous fait croire que c'est un danseur qui a une vingtaine d'années, puis on comprend que c'était un vieux de soixante-dix ans ! »

Dans le clip Questions noires aux paroles engagées, vous avez réemployé des figures ou éléments politiques.

« Lord Ékomy écrit des textes ultra-engagés, en défanant la cause africaine. Tout est frontal et du coup on s'est rendu compte qu'on devait faire un clip très frontal. Mais ne mettre que des images d'archives de Nicolas Sarkozy, qui à l'époque était président, c'était du déjà-vu. Puis finalement, les gens ne s'y attachent pas. En fait, bizarrement, quand les gens écoutent de la musique, le premier instinct qu'on a tous c'est 'Oh je 'kiffe' ce son, j'ai envie de danser', ce n'est pas 'Je vais m'asseoir et prendre des notes et voir ce que cet artiste dit par rapport à tel président, tel pays.' Non. Bien sûr ça existe, mais ce n'est pas le premier réflexe d'une écoute en première lecture. Comme je trouvais la musique très rythmée, très dansante, je me suis dit 'Voilà, on ne va mettre que des Sarkozy. En plus, c'était l'époque où le Gabon venait d'inventer une nouvelle danse qui s'appelait le jazzé. On s'est dit : on va mettre les meilleurs danseurs Gabonais de cette danse avec des masques de Sarkozy. Finalement, si on analyse ce clip au premier degré, c'est très sympa. Il n'y a rien de méchant contre Sarkozy. À tel point qu'à un moment donné, un des trois mecs balance une chaussure sur l'autre. Et l'autre esquive la chaussure. Ça pareil, c'était un hommage à un acte politique. Dans une conférence de presse, un journaliste égyptien avait balancé une chaussure au président Bush. Et Bush fait ce même geste que dans le clip. Parce que c'était super choquant que quelqu'un balance un truc à un président. »

Vous avez donc fait le choix de reprendre des actes ou des figures politiques pour soutenir les paroles engagées de la chanson, mais de les tourner à la dérision.

« Oui, le but c'est presque que l'humour serve un propos, et non pas que le propos soit en première position. Pour le coup, c'est la forme qui est au service du fond. En clip, il faut qu'il y ait constamment quelque chose de divertissant pour qu'on ne décroche pas super vite. Il faut qu'il y ait constamment des moments forts qui fassent qu'on retienne et que ce soit facilement résumable genre 'Les danseurs avec les masques de Sarkozy' Bon parfait. Michael Jackson : 'le clip où c'est un hommage à tous les films d'horreur d'époque, donc il y a les zombis, les loups-garous'. »

L'art pictural peut-il aussi avoir une influence sur le clip vidéo ? Est-ce une source d'inspiration possible ?

« J'avais fait le clip Méduse pour Jeff de Paris dans lequel j'ai décidé de faire un clin d'œil à *Amistad* de Spielberg, sur la vente des esclaves aux États-Unis et sur le procès pour mettre fin à ça. Du coup, j'ai préféré faire un clip où tout se passe dans un bateau, négrier. On voit un homme une femme, esclaves noirs, en train de presque se noyer dans ce bateau, tellement les conditions étaient atroces. Et c'est tiré du film de Spielberg mais à la base je voulais reprendre le tableau de la *Méduse*. Puis j'ai éliminé cette option-là. Je trouvais que la *Méduse* n'était pas appropriée à cette chanson. Dans le radeau de la *Méduse*, il y a déjà un concept de liberté finalement. Même si ça se termine très mal, ils sont déjà libres, alors que dans *Amistad*, non seulement les esclaves sont en train de se noyer, mais en plus ils sont enchaînés entre eux et en plus ils sont enchaînés à un mur du bateau. C'est-à-dire que si le bateau coule, ils sont foutus, il n'y a pas l'option de liberté ou de pouvoir nager. Le clin d'œil au tableau était intéressant aussi, mais j'ai préféré opter pour le film, pour toutes ces raisons. »



## BIBLIOGRAPHIE

### OUVRAGES DE RÉFÉRENCE

JULLIER Laurent et PEQUIGNOT Julien, *Le Clip, Histoire et Esthétique*, Paris, Armand Colin, 2013, 220 p.

BLÜMLINGER Christa, *Cinéma de seconde main, Esthétique du remploi dans l'art du film et des nouveaux médias*, Paris, Klincksieck, « Collection d'esthétique », 2013, 389 p.

## FILMOGRAPHIE

### CLIPS DE RÉFÉRENCE

*End Love* d'OK GO, Éric GUNTHER et Jeff LIEBERMAN, 2010, p.7

*The Scientist* de Coldplay, Jamie THRAVES, 2011, p.9

*Tasty City* de Rone, Filip PISKORYNSKI et Natalia DUFRAISSE, 2012, p.10

*Last Leaf* d'OK GO, OK GO, Nadeem MAZEN et Ali MOHAMMAD, 2010, p.11

*Money For Nothing*, Dire Straits, 1985, p.12

*Carmen* de Stromae, Sylvain CHOMET, 2015, p.12

*Saturnz Barz* de Gorillaz, Jamie HEWLETT, 2017, p.14

Live *A Take Away Show* de The Dø, Elie GIRARD, 2014, p.18

*Diamonds Never Die* de Moriarty, 2015, p.18

*Fuego Lento (vidéo officielle)* de Drake BELL, The Broducers, 2019, p.19

*Fuego Lento (vidéo promotionnelle)* de Drake BELL, Drake BELL, 2019, p.19

*Wrecking Ball* de Miley Cyrus, Terry Richardson, 2013, p.21

*Wrecking Ball Director's Cut* de Miley Cyrus, Terry Richardson, 2013, p.21

*Miley Cyrus - Wrecking Ball [NO MUSIC SOUND DESIGN]* Chloé ERB, 2016, p.21

*Miley Cyrus - Wrecking ball(s) Parody* Mattias OLSSON, 2013, p.21

*Antoine Bertrand - Wrecking Ball (Miley Cirus parody / parodie)* Antoine BERTRAND, 2014, p.22

*Miley Cyrus - "Wrecking Ball" PARODY*, Bart BAKER, 2013, p.22

*Indochine La lettre de métal Clip amateur* (amateur), p.23

*Je te promets* de Johnny HALLYDAY, cover de SHIRLEY, Laure KOLITCHEFF, 2018, p.23

*Star Guitar* de The Chemical Brothers, Michel GONDRY, 2002, p.24

*Star Guitar clip (After Effects draft)*, FURRTEK, 2007, p.25

*Star Guitar (Original Music Video)*, ERIC1CATMAN, 2009, p.25

*Chemical Brothers' "Star Guitar," played in reverse*, SETHFREY, 2015, p.25

*L'hymne de nos campagnes* de Tryo, 1998, p.27

*Fils de France* de Saez, 2002 p.27

*Testify* de Rage Against the Machine, Michael MOORE, 1997, p.28

*Russians* de Sting, Jean-Baptiste MONDINO 1985, p.30

*Sunday Bloody Sunday* de U2, Gavin TAYLOR, 1983 p.30

*Zombie* de The Cranberries, Samuel BAYER, 2009, p.31

*Sucia* de Martine, Yokaasan, 2019, p.32

*Dark Horse* de Katy Perry, Matthew CULLEN, 2014, p.33

*Barbie Girl* d'Aqua, Peter STENBAEK et Peder PEDERSEN, 2010, p.36

*Bon appétit* de Katy Perry, Dent De Cuir, 2017, p.36

*There's no other way* de Blur, David BALFE, 1991, p.37

*Girls just want to have fun* de Cyndi Lauper, Edd GRILES, 1983, p.37

*I want to break free* de Queen, David MALLET, 1984, p.37

*My Beautiful Trauma* de P!nk, Nick FLOREZ et Rj DURELL, 2017, p.38

*Icy* de Logic, Colin TILLEY, 2019, p.39

*Oui ou non* d'Angèle, Brive VDH, 2019, p.40

*Superfast jellyfish* de Gorillaz, Jamie HEWLETT, 2010, p.41

*Land Of Confusion* de Genesis, John LLOYD et James YUKICH, 1986, p.41

*Swish swish* de Katy Perry et Nicki Minaj, Dave MEYERS, 2017, p.42

*Californication* des Red Hot Chili Peppers, Jonathan DAYTON et Valerie FARIS, 1999, p.44

*Love Is The Seventh Wave* de Sting, 1985, p.45

*Somebody that I used to know* de Gotye et Kymbra, Natasha PINCUS, 2011, p.45

*Bitchcraft*, Drake Bell, Buck WINTHROP, 2014, p.46

*Take on me* de A-ha, Steve BARRON, 1986, p.46

*Apeshit* de The Carters, Ricky SAIZ, 2018, p.47

*Take me to church* d'Hozier, Brendan CANTY, 2014, p.50

*Sanctify* de Years & Years, Fred ROWSON, 2018, p.50

*If You're Over Me* de Years & Years, Fred ROWSON, 2018, p.50

*All For You* de Years & Years, Fred ROWSON, 2018, p.50

*I've Got That Tune* de Chinese Man, Fred& Annabelle, Ben Le Coq, 2009, p.51

*Radio Ga Ga* de Queen, Davit MALLET, 1984, p.51

*Every body needs somebody to love* de The Blues Brothers, John LANDIS, 1980, p.51

*Beck Everybody's got to learn sometime* (amateur), p.51

*The Great Beyond* de REM, Liz FRIEDLANDER, 1999, p.54

*I See You* de Leona Lewis, Jake NAVA, 2010, p.54  
*Biko* de Peter Gabriel, Lol CREME, 1980, p.55  
*Venom* d'Eminem, Rich LEE, 2018, p.56  
*Alice* d'Avril Lavigne, Dave MEYERS, 2010, p.56  
*Just like fire* de P!nk, Dave MEYERS, 2016, p.59  
*The Universal* de Blur, Jonathan GLAZER, 1995, p.59  
*The Kill* de Thirty Second to Mars, Bartholomew CUBBINS, 2010, p.60  
*Les Voisines* de Renan Luce, Pascal FORNERI, 2008, p.61  
*Material Girl* de Madonna, Mary LAMBERT, 1985, p.62  
*Vogue* de Madonna, David FINCHER, 1989, p.63  
*Open Your Heart* de Madonna, Mary LAMBERT, 1987, p.63  
*Die Another Day* de Madonna, Traktor, 2002, p.64  
*Express Yourself* de Madonna, David FINCHER, 1989, p.64  
*Hung Up* de Madonna, Johan RENCK, 2005, p.64  
*Sorry* de Madonna, Jamie KING, 2006, p.64  
*Ray of Light* de Madonna, Jonas ÅKERLUND, 1998, p.64  
*Rattle that lock* de David Gilmour, Alasdair & Jock, 2015, p.65

#### ŒUVRES AUDIOVISUELLES CONSULTÉES

*Despair, Hangover & Ecstasy* de The Dø, Noel PAUL, 2014, p. 17  
*Miracles Back In Time* de The Dø, 2015, p. 17  
*Vitrines* de Vald, Kub&Cristo, 2017, p.21  
*Cat Stevens Wild World Original Version* (amateur), p.23  
*Wild World - Cat Stevens* (amateur), p.23  
*Video killed the radio stars* de The Buggles, Russel MULCAHY, 1979, p.40  
*Sweeney Todd*, Tim BURTON, 2007, p. 36  
**SNL Backpack kid dance (HD)** p.43  
**Fat man does amazing dive - Shooting Stars** p.43  
*Thriller* de Michael Jackson, John LANDIS, 1983, p.49, 79  
*Metropolis*, Fritz LANG, 1927, p.51, 64  
*Jim & Andy : The Great Beyond*, Chris SMITH, 2017, p.54  
*Avatar*, James CAMERON, 2009, p.54  
*Cry Freedom*, Richard ATTENBOROUGH, 1987, p.55  
*Venom*, Ruben FLEISCHER, 2018, p.57  
*Alice au pays des merveilles*, Tim BURTON, 2010, p.57, 58

*Alice Through The Looking Glass*, James BOBIN, 2016, p.58  
*Orange Mécanique*, Stanley KUBRICK, 1971, p.59  
*Shining*, Stanley KUBRICK, 1980, p.60  
*Fenêtre sur Cour*, Alfred HITCHCOCK, 1954, p.61,62  
*Les hommes préfèrent les blondes*, Howard HAWKS, 1953, p.62  
*L'Ange Bleu*, Joseph Von STERNBERG, 1930, p.6  
*Cabaret*, Bob FOSSE, 1972, p.6  
*Gilda*, Charles VIDOR, 1946, p.63  
*Kid*, Charles CHAPLIN, 1921, p.63  
*Les Temps modernes*, Charles CHAPLIN, 1936, p.63  
*La Féline*, Paul SCHRADER, 1982, p.64  
*La Fièvre du Samedi Soir*, John BADHAM, 1977, p.64  
*Koyaanisqatsi*, Godfrey REGGIO, 1982, p.64  
*Les clippeurs*, Dimitri DANVIDE et Thomas ROMAIN, 2013, documentaire de 90 minutes.

#### CLIPS DES PROFESSIONNELS INTERVIEWÉS

*I Want You Back* d'Ayo, John Gabriel BIGGS, 2011, p.23  
*Dis leur* de Pagan, Christian DARVEY, 2019, p.72  
*I will do* de Moriarty, Laurent VÉDRINE, 2012, p.52, 68, 74, 75  
*History of violence* de Moriarty, Clément DEUVE et Stephan ZIMMERLI, 2016, p.75  
*Long Live the (d)evil* de Moriarty, Marc LAINÉ, 2015 p.74  
*Chanson pour qu'tu revienne pas* de Cédric Antonelli, Karim OUARET, Cédric ANTONELLI et Steph LEGRAND, 2013, p.76  
*Sauras tu m'aimer* de Yoann Fréget, Karim OUARET, 2014, p.77  
*Equivoque* de Tunisiano, Karim OUARET, 2008, p.77  
*Love Story* d'Indila, Karim OUARET, 2014, p.67, 78  
*Parle à ta tête* d'Indila, Indila et Karim OUARET, 2019, p.78  
*Qui suis-je* de Kool Shen, John Gabriel BIGGS, 2009, p.72, 78  
*Gangster Attitude* de Lestat XXL, John Gabriel BIGGS, 2012, p.61, 80  
*Give It To Me* de Quadman, John Gabriel BIGGS, 2017, p.80  
*Questions noires* de Lord Ékomy, John Gabriel BIGGS, 2010, p.80  
*Méduse* de Jeff de Paris, John Gabriel BIGGS, 2020, p.81

## OEUVRES CITÉES PAR LES PROFESSIONNELS INTERVIEWÉS

*Subterranean Homesick Blues* de Bob Dylan, extrait de *Dont Look Back*, D. A. PENNEBAKER, 1965, p.75

*Happy* de Pharrell Williams, Clément DUROU et Pierre DUPAQUIER, 2014, p.76

*Californication* des Red Hot Chili Peppers, Jonathan DAYTON et Valerie FARIS, 1999, p.44

*La Belle et la bête*, Christophe GANS, 2014, p.77

*Prison Break*, Paul SCHEURING, 2006-2017, p.77

*Retour vers le futur*, Robert ZEMECKIS, 1985, p.77

*Thriller* de Michael Jackson, John LANDIS, 1983, p.49, 79

*Forrest Gump*, Robert ZEMECKIS, 1994, p.67, 78

*Bad* de Michael Jackson, Martin SCORSESE, 1987, p.79

*Pleure en silence* John Gabriel BIGGS, 2008, p. 79, 80

*Scarface*, Brian DE PALMA, 1983, p.61, 80

*Smack My Bitch Up* de The Prodigy, Jonas ÅKERLUND, 1997, p.80

*Amistad* Steven SPIELBERG, 1997, p.81

Peinture *Le Radeau de la Méduse*, Théodore GÉRICAULT, 1818-1819, p.81

## NETOGRAPHIE

### SITES CONSULTÉS

YouTube : visionnage des clips étudiés : <https://www.youtube.com>

Beaux Arts, « L'incroyable clip de Beyoncé et Jay-Z décodé tableau par tableau », URL : <https://www.beauxarts.com/videos/lincroyable-clip-de-beyonce-et-jay-z-decode-tableau-par-tableau/>

Première, « Quand Madonna s'inspire du cinéma pour ses clips », URL : [http://www.premiere.fr/Cinema/Quand-Madonna-s-inspire-du-cinema-pour-ses-clips?fbclid=IwAR1ga\\_nlYtREhuziuBWovjEJVMtAMOiUDqcdiDotT-tqxPAaRPMHZerd4Vw](http://www.premiere.fr/Cinema/Quand-Madonna-s-inspire-du-cinema-pour-ses-clips?fbclid=IwAR1ga_nlYtREhuziuBWovjEJVMtAMOiUDqcdiDotT-tqxPAaRPMHZerd4Vw)





# TABLE DES MATIERES

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>5</b>
<b>CHAPITRE I – USAGES TECHNIQUES ET TECHNOLOGIQUES.....</b>	<b>7</b>
I.1. Modifications spatio-temporelles.....	7
a. Le Time Laps .....	7
b. Le <i>Reverse</i> .....	9
c. Le <i>Stop Motion</i> .....	10
I.2. Image ‘artificielle’ .....	11
a. L’animation .....	12
b. Le clip interactif .....	13
<b>CHAPITRE 2 – USAGES DU CLIP .....</b>	<b>17</b>
II.1. La multiplication.....	17
a. Usages de la chanson.....	17
b. Multiplication des clips .....	19
II.2. Créations d’amateurs : l’inspiration du public .....	22
a. Le diaporama photographique.....	23
b. Version amateur et clip de <i>cover</i> .....	23
c. La référence.....	24
<b>CHAPITRE 3 – USAGES HISTORIQUES.....</b>	<b>27</b>
III.1. Le <i>found footage</i> d’archives .....	27
III.2. Le <i>remake</i> historique .....	29
III.3. L’usage d’ÉLÉMENTS religieux ou Historiques .....	31
a. Usage d’éléments religieux .....	31
b. Usage d’éléments historiques.....	33
<b>CHAPITRE 4 – USAGE DE RÉFÉRENCES.....</b>	<b>35</b>
IV.1. L’usage de références aux médias.....	35
a. Clichés sociaux et société de consommation .....	35
b. La télévision .....	40
c. La culture <i>geek</i> .....	42
IV.2. L’usage faisant référence picturale .....	45

<b>CHAPITRE 5 – USAGES CINÉMATOGRAPHIQUES .....</b>	<b>49</b>
V.1. L’usage d’un traitement cinématographique .....	49
V.2. Le <i>Found Footage</i> cinématographique .....	51
a. Reprise par extraction.....	52
b. Musique originale et <i>Found footage</i> d’un film .....	53
V.3. L’usage esthétique .....	56
a. La technique au service de l’esthétique.....	57
b. Retranscrire l’esthétique d’un film.....	57
V.4. L’usage scénaristique .....	59
a. La plus-value du scénario.....	60
b. Le cas Madonna .....	62
V.5. Le clip expérimental .....	64
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>67</b>
<b>ANNEXES.....</b>	<b>71</b>
Pagan - Entretien N°1.....	72
Arthur Moriarty - Entretien N°2.....	74
Cédric Antonelli - Entretien N°3.....	76
Karim Ouaret - Entretien N°4 .....	77
John Gabriel Biggs - Entretien N°5.....	79
Bibliographie .....	83
Filmographie .....	83
Netographie .....	87
<b>TABLE DES MATIERES .....</b>	<b>89</b>



# RESUME FRANÇAIS

À la fois distrayant, captivant, et à forte valeur esthétique, le clip vidéo se constitue comme un format hybride, entre utilité publicitaire et esthétique cinématographique. Le clip apparaît comme un art en marge qui s'est inspiré de différentes formes pour se former son équilibre et son propre langage. Il propose ainsi un contenu singulier très reconnaissable. Ce mémoire porte sur les différents genres d'inspirations qui ont su impacter et nourrir le clip vidéo : quelles inspirations, quelles références et, par-là, quels **Réemplois** et **Reprises** ?

Mots clés :

**Clip Vidéo – Reprises – Réemplois – Références – Influence –  
Créativité – Choix de réalisation et de montage – Musique – Réception**

# RESUME ANGLAIS

Being entertaining as well as fascinating and with a strong aesthetic value, the video clip presents a hybrid format, somewhere between useful advertising and pure cinematographic aesthetics. The clip appears as an art in itself which found inspiration from a wide range of influences in order to create its own balance and language. As such its quite singular content is very recognizable. This thesis focuses on the different kinds of inspirations that have been able to impact and nurture the video clip: what inspirations, what references and, therefore, what **Reapply** and **Retake** ?

Key Words:

**Videoclip – Reapply – Retake – References – Influence –  
Creativity – Choices of direction and editing – Music – Reception**