

Mémoire de Master 2



Léo MICHALLET

De la musique à l'image : une approche musicale de la composition visuelle.

Sous la direction de :

Claire BRAS

Professeuse agrégée d'arts appliqués à l'École Nationale Supérieure Louis-Lumière et chargée de cours à Paris I

&

Rodrigue HUART

Réalisateur de clip musical et ancien élève de l'École Nationale Supérieure Louis-Lumière

Membres du jury :

Mme Claire Bras, enseignante à l'ENS Louis-Lumière et à l'Université Paris 1

Mme Véronique Figini, enseignante chercheure

Mr Rodrigue Huart, réalisateur de clip musical et ancien élève de l'ENS Louis-Lumière

Mr Sylvain Lambinet, enseignant à l'ENS Louis Lumière

Mr Pascal Martin, maître de conférence HDR à l'ENS Louis Lumière

Section Photographie - Promotion 2017

Remerciements

Je tiens particulièrement à remercier :

Madame Véronique Figini, *enseignante chercheure.*

Monsieur Pascal Martin, *maître de conférence HDR à l'ENS Louis Lumière.*

Monsieur Sylvain Lambinet, *enseignant à l'ENS Louis Lumière.*

Je remercie chaleureusement :

Madame Claire Bras, *Professeur agrégée d'arts appliqués à l'École Nationale Supérieure Louis-Lumière et chargée de cours à Paris I, pour son aide, ses conseils avisés, et ses encouragements.*

Monsieur Rodrigue Huart, *Réalisateur de clip musical et ancien élève de l'École Nationale Supérieure Louis-Lumière, pour ses conseils, son implication, et l'intérêt porté à mon sujet.*

Je souhaite remercier également :

Anton Tammi, Fantavious Fritz, Lisa Pacllet et Steven Briand, pour leur temps consacré à mes questions, et leur intérêt porté à mon sujet.

Toutes les personnes qui m'ont aidé et accompagné dans la réalisation de ma partie pratique, Charles Dalodier, Annabelle Mai, Antoine Hache, Léo Handtschoewercker, Mellina Boubetra, Émile Deutsch, Céleste Ougier, Idriss Blaise, Alexandra Eon, Margaux Bellynck, Romain Clugery, Hugo Leclerc, Arthur Dilouya, Camille Ruit et Arthur Crestani, ainsi que l'ENS Louis-Lumière, pour le prêt du matériel et du studio 2.

Mes parents, pour leur soutien, et leurs encouragements tout au long de mes études.

Résumé

Depuis sa découverte, l'image « mécanique », produit du dispositif technique de captation, apparaît comme un outil puissant d'interprétation et de dépassement de la réalité, car elle permet la composition de formes temporelles autonomes, indépendantes du temps réel, et donnant à percevoir les phénomènes autrement. Si cette capacité de l'image est dans un premier temps explorée à des fins scientifiques, l'artiste s'en est rapidement approprié pour son potentiel créatif. Les opérations sur la dimension temporelle de la captation font maintenant partie intégrante de notre culture de l'image, et sont fréquemment utilisées dans une grande partie des productions audiovisuelles que l'on recense aujourd'hui.

La présente recherche s'inscrit dans une volonté d'explorer la composition musicale de l'image, à travers le clip musical. De cette écriture spécifique découle une exploration du médium vidéo et une hybridation des pratiques. Le clip musical s'est ainsi présenté comme champ d'expérimentation des capacités créatives de l'image, à travers son dialogue avec la musique. S'il existe aujourd'hui de nombreuses pratiques du clip musical, il s'agit ici de centrer notre étude autour de cette écriture particulière, s'attachant à utiliser des jeux de ruptures rythmiques dans le flux des images, à l'instar de la composition musicale, elle-même construite sur un mode séquentiel. Cette pratique définie dans ce sens une relation chorégraphique de l'image au son, semblable à celle qui unit les corps à la musique par la danse. La musique, la danse et la vidéo sont des arts du temps, qui agissent à travers une épaisseur temporelle. Le clip musical se positionne à la rencontre de ces médiums, lui conférant une place particulière au sein de la création audiovisuelle, par la liberté inhérente à l'hybridation des pratiques dont il est le fruit.

Mots-clés : clip musical, danse, mouvement, musique, écriture visuelle, montage, raccord, rythme, fluidité.

Abstract

Since its discovery, the « mechanical » image, produced by the technical device of capture, appears as a powerful tool of interpretation and surpassing reality, because it allows the composition of autonomous temporal forms, independent from reality, and giving to perceive phenomena in a unique way. Although this capacity was initially explored for scientific purposes, artists quickly appropriated the tool for its creative potential. These operations on the temporal dimension of captured images are now an integral part of our audiovisual culture, and are frequently used in a large part of today's audiovisual productions.

The present research is willing to explore the musical composition of the images, through music videos. From this specific writing comes an exploration of the video medium and a hybridization of practices. Music videos thus presented itself as a field of experimentation of the creative capacities of the image, through its dialogue with music. If today there are many practices of music videos, but the subject here is to center our study around this particular writing, using rhythmic cuts in the flow of images, as well as the musical composition, itself constructed in a sequential way. This practice defines in this sense a choreographic relationship of the image to the sound, in a similar way to what unites the body to the music through dance. Music, dance and videos are temporal forms of art, and act through a temporal density. Music video comes from all those mediums, giving it a special place within audiovisual creation, by the freedom inherent in the hybridization of practices.

Table des matières

Introduction	7
Partie I : Création séquentielle	10
1) Décomposition/recomposition du mouvement	10
• Chronophotographies, décomposition périodique	11
• Animation de l'image	16
2) Composition musicale de l'image	20
• Un rythme commun	20
• Le photogramme, unité rythmique de l'image	26
• Relations extradiégétiques	30
Partie II : Structures et compositions dynamiques	32
1) Montage et musique	32
• De la musique à l'image	33
• Cellules temporelles, esthétique du fragment	37
2) Mouvements et compositions dynamiques	43
• Mouvement filmé	43
• Le raccord, enchaînement énergétique	45
Partie III : Plasticité et fluidité de l'image	52
• Dilatation temporelle	52
• Animation des vitesses, temps élastique	56
• Corps, mouvements, et espaces virtuels	60
Conclusion	63
Bibliographie	65
Filmographie	67
Table des illustrations	69
Partie pratique	70

Présentation du projet	70
Intentions	70
Synopsis	71
Découpage	71
Découpage technique	75
Budget	78
Entretiens	79
Anton TAMMI	79
Lisa PACLET	87
Steven BRIAND	96
Fantavious FRITZ	111

Introduction

À la fin du XX^{ème} siècle, *La Chambre claire* de Roland Barthes mettait en lumière l'effet mortifère de l'image photographique, en opposition à la vision de Deleuze de l'image cinématographique, introduisant les concepts d'image-mouvement et d'image-temps. Il était alors nécessaire de choisir son camp dans sa pratique de l'image : le fixe ou le mouvement, le mobile ou l'immobile. Or l'histoire a démontré qu'il n'y a d'invention dans le domaine de l'art qu'au prix de la remise en question des clivages établis et des assimilations soi-disant évidentes attribuées aux médiums (assimilant par exemple la photographie à l'immobilité et le cinéma au mouvement). L'essor de la vidéo a participé à déconstruire progressivement cette opposition formelle. L'écriture visuelle sur la musique, à travers le clip musical et le film de danse, s'est alors révélée comme pratique symptomatique de cette hybridation.

L'histoire de la création audiovisuelle a vu le clip musical évoluer vers une forme indépendante, alliant sensations auditives et visuelles dans une dynamique commune. Le clip musical donne ainsi à voir des figures visuelles éloignées des normes qui composent aujourd'hui l'expérience du cinéma grand public et des séries télévisées. Le bouleversement esthétique et culturel du clip musical repose majoritairement sur la démocratisation et l'acceptation de ces figures par le grand public, sur sa diffusion massive, dans le sillage du développement colossal d'internet et de la web-consommation. C'est ainsi qu'à travers son impact médiatique sans égal, le clip musical s'élève aujourd'hui comme un moyen d'expression et de communication incontournable des artistes de la scène musicale contemporaine. Il représente par ailleurs une forme d'expression s'accordant avec le mode d'hyper-consommation actuel, se consommant majoritairement sur internet en très grande quantité, et se doit ainsi d'accrocher instantanément l'attention du consommateur, susceptible de basculer à tout moment vers un autre contenu. Le clip musical répond aux besoins du consommateur par son format très court, celui du morceau musical, adapté à ce mode de consommation. Ce format est un des points majeurs de la différenciation du clip musical avec le cinéma, simplement par le fait que la narration et les personnages du cinéma se construisent sur une durée relativement longue (nous évoquons ici le modèle cinématographique classique de 90 minutes en trois actes), peu adapté au mode de consommation d'internet. Cela n'implique en revanche pas nécessairement l'absence de

toute forme de narration ou d'expérience de pensée. La spécificité photographique répond à une attente du spectateur qui est au coeur du clip musical ; elle repose sur l'instant décisif, l'image immédiatement suggestive et synthétique, retenue dans la mémoire. C'est de cette matière visuelle que se construit le clip musical.

Le clip musical est aujourd'hui consommé et produit en masse (il est le genre le plus regardé sur YouTube, où plusieurs centaines de clips sont mis en ligne chaque jour) et admet une grande diversité de pratiques artistiques liée à la rencontre des médiums dont il découle. Il a d'abord été pratiqué dans un volonté de représentation de l'artiste, du compositeur-auteur ou du groupe à l'origine de l'oeuvre musicale. Une grande partie des clips produits depuis le début de son existence jusqu'à aujourd'hui représentent l'artiste et sa performance musicale. Cette forme de représentation se contente principalement « d'évoquer » cette performance, sans intention documentaire, dans le sens où il ne s'agit pas du son *in*, mais bien de la version studio du morceau. Le clip musical s'est ensuite ouvert à l'expression de l'auteur-réalisateur, permettant une liberté particulière dans la pratique de l'image. La liste des réalisateurs de cinéma qui se sont essayé au clip musical est longue : Michel Gondry, David Fincher, Jean-Luc Godard, Luc Besson, Jean-Pierre Jeunet, Spike Lee etc. Le clip musical se définit ainsi à la rencontre des pratiques et des univers, lui accordant une double signature artistique, celle du musicien et du cinéaste.

La présente recherche n'a pas pour objet de réaliser un recensement global de ces pratiques, ni de tracer un parcours historique du clip musical, mais de s'attacher à la structuration visuelle, quand elle s'articule au plus près du langage musical. Cette écriture spécifique de l'image suppose de prêter attention au mode de fonctionnement séquentiel de l'image animée, de la décomposition périodique d'instantanés successifs lors de la captation à la recomposition d'une continuité en fonction du modèle établi par la musique. Cette action de décomposition/recomposition est au coeur de notre recherche. Nous revenons dans un premier temps sur les origines de ce fonctionnement séquentiel de l'image, notamment à travers les chronophotographies d'Etienne Jules Marey, et les séquences d'images d'Eadweard Muybridge, pour se pencher ensuite sur le phénomène d'animation de l'image.

Nous analysons ensuite les spécificités d'une écriture de l'image sur la musique, qui apporte sa propre séquentialité, celle du temps musical, quantifié, périodique. Cette écriture de l'image au sein du clip musical (il en existe d'autres) à laquelle nous allons nous intéresser, est celle d'une émancipation du temps réel et du système narratif « classique » du cinéma, par son dialogue avec la musique. Nous définissons cette écriture visuelle particulière, qui s'attache à la mise en place d'une structuration musicale de l'image, à la manière d'une « partition visuelle ». Nous analysons les spécificités de cette composition visuelle et temporelle de l'image, et dans quelle mesure l'image suggestive, symbolique, caractéristique de l'instant décisif photographique, se retrouve au coeur de ce processus de fabrication. L'écriture de l'image sur la musique admet ainsi une quantification temporelle de la durée des plans, un synchronisme avec le temps musical dans l'enchaînement des coupes. C'est au montage de définir cette partition visuelle de l'image, comme nous le montrons dans notre deuxième partie. Cette approche musicale de l'écriture visuelle place en effet l'action du montage au centre de la création. Nous étudions premièrement la construction de l'image sur l'échelle globale du morceau, et son rapport étroit quant à la structure de ce dernier. Puis nous nous penchons sur une échelle plus resserrée, sur les spécificités rythmiques du raccord, et notamment du raccord-mouvement. Nous nous appuyons ici spécifiquement sur le film de danse, et les caractéristiques de son écriture visuelle.

À l'ère du numérique, la matière visuelle progresse vers une forme malléable, flexible. Les logiciels de post-production d'image permettent une modification de sa structure interne, sur le plan temporel aussi bien que spatial. Cette plasticité de l'image est à mettre en relation avec son écriture sur la musique, car elle permet une forme d'élasticité à travers la transformation-réécriture des vitesses, créant ainsi de nouvelles formes de communication entre la musique et l'image. C'est le caractère fluide intrinsèque au plan qui est sera ici mis en relation avec la musique.

Partie I : Création séquentielle

Dans l'optique d'une réflexion sur la création d'une oeuvre visuelle en mouvement à partir d'une oeuvre sonore (le morceau de musique), il est dans un premier temps important de revenir aux fondements de l'image animée, qui résident dans la décomposition périodique du mouvement par instantanés successifs. C'est à travers ce processus de fabrication séquentielle de l'image qu'il sera ensuite possible d'établir un premier point de contact, une interaction entre l'image en mouvement et la musique, fabriquée elle-même sur le principe de séquentialité. C'est en définissant ainsi le cinéma et la musique comme oeuvres du temps, d'un temps métrique, que débute ce rapprochement. Il convient ensuite de procéder à une analyse sémantique des éléments du langage musical, et les différentes possibilités quant à leur association avec l'image.

1) Décomposition/recomposition du mouvement

Les premières représentations photographiques du mouvement sont d'abord traduites par des traces floues, ombres évanescentes de « fantômes » passés devant l'objectif pendant la prise de vue. Pour figer un élément sur l'image, celui-ci doit être totalement immobile durant le temps d'exposition de la surface sensible, qui est alors relativement long (plusieurs secondes, voir plusieurs minutes) et ne permet pas la prise de vue « sur le vif ». L'être vivant est ainsi représenté de manière posé, statique, le moindre mouvement lui étant interdit car le rendant illisible. Ainsi, *Boulevard du Temple*, daguerréotype réalisé en 1838 par Louis Daguerre (qui est probablement la première photographie d'une personne vivante) ne retenait d'une rue animée du 3^{ème} arrondissement de Paris que la silhouette d'un homme resté immobile, le temps de faire cirer ses chaussures. Le temps d'exposition dépassant les dix minutes, le mouvement du trafic fut quant à lui trop rapide pour apparaître sur l'image. On notera que dès son apparition, le procédé photographique porte à voir le monde à travers une perception propre à son



Louis Daguerre, *Boulevard du Temple*, 1838

fonctionnement : si l'oeil humain perçoit le mouvement des masses qui sont devant lui et interprète la scène dans son ensemble, l'appareil photographique lui ne retient que les éléments immobiles¹. La découverte du gélatino-bromure d'argent en 1871 par Richard Leach Maddox, qui a permis l'accès à l'instantanéité photographique, a conféré à l'image une fonctionnalité inédite : celle de l'échantillonnage du temps réel, de l'extraction du fragment temporel.

- Chronophotographies, décomposition périodique

Cette nouvelle fonction d'échantillonnage a permis au physiologiste Étienne Jules Marey d'utiliser la photographie comme outils de décomposition périodique du mouvement réel en un nombre fini d'instant t. Cet aboutissement fut réalisé grâce à un croisement entre l'étude physiologique du phénomène vivant, et l'image photographique, utilisée ici comme instrument de mesure.

Une expérience nouvelle de l'image

La méthode graphique² (1878) de Marey redéfinit totalement l'observation des phénomènes mécaniques des êtres vivants (mouvements, ou *changements d'état*, selon Marey). Celle-ci implique une remise en cause de la perception humaine, les mouvements étant alors caractérisés désormais à travers des instruments de mesure et leurs productions iconiques. Il devient en effet indispensable pour comprendre l'image de se déconnecter de sa propre perception du sujet vivant, pour se reconnecter par des signes et/ou symboles, objets indiciaires unitaires. Les expérimentations de Marey ont donné accès à une compréhension des phénomènes (étymologiquement *ce qui apparaît, ce qui se passe, ce qui se manifeste*) jusque là ignorée en dehors de la perception éphémère que nous en avons. Ses travaux ont une importance fondamentale dans la poursuite des recherches scientifiques des années

¹ Ce résultat est caractéristique de la pause longue, première approche du procédé photographique alors imposé par le matériel encore perfectible de l'époque. La pause longue est encore pratiquée largement aujourd'hui, non plus imposée par le matériel, mais par choix, pour les propriétés de l'image qu'elle permet.

² Méthode d'analyse d'un phénomène par son enregistrement via un appareil de mesure, produisant une/des image(s) constituée(s) principalement de lignes continues et souples, plus accessibles à la perception et à l'observation que le phénomène lui-même. Ce langage graphique « visuel » va s'universaliser pour devenir à terme le symbole de la figuration scientifique.

suivantes autour de l'enregistrement du mouvement. L'une des déclinaisons des inventions de Marey, la chronophotographie sur pellicule mobile, ouvrira ainsi à une avancée majeure dans la représentation du mouvement avec l'invention du cinématographe des frères Lumière en 1895.

C'est donc à travers ce transfert par l'image que celle-ci va rendre compte des phénomènes non ou peu observables, par un système de compréhension et d'interprétation propre au fonctionnement de l'instrument de captation. L'image va alors adopter ce rôle d'interprète du réel en le déterminant, le délimitant, en se substituant à lui, à travers le point de vue de l'instrument. Le signal fabriqué par l'instrument de captation admet alors la possibilité de subir un traitement, impliquant des transformations, modifications, multiplications de sa forme lors de sa restitution (pour réaliser ses chronophotographies, Marey se sert d'ailleurs du principe d'expositions multiples sur une même surface sensible, autrement appelé surimpression). Ces processus de modification du signal, sur lesquels nous reviendrons en détail par la suite, sont aujourd'hui très couramment utilisés, grâce au numérique, et rendus accessibles par des logiciels de traitement de données.

Le dispositif au centre du processus de fabrication de l'image

Les dispositifs mis en place par Marey sont constitués à la fois de *l'objet* d'étude (cheval, homme, oiseau, balle de tennis...) mis en condition d'analyse, des capteurs solidaires de son corps (les techniques actuelles de *motion capture* trouvent ici leur origine), et des récepteurs/analyseurs (appareils de prise de vue). Chaque phénomène à étudier possède des caractéristiques propres à son fonctionnement, et requiert donc l'élaboration d'un mode d'analyse et de synchronisme spécifique entre ce phénomène et l'appareil d'enregistrement, dans un souci de lisibilité de l'image résultante. C'est ainsi qu'on retrouve dans les expérimentations des travaux de la fin du XIXe siècle une multitude d'appareils, ou de procédures d'utilisation différentes d'un même appareil, en fonction du phénomène étudié.

La méthode graphique et les images issues des appareils enregistreurs de Marey ne sont en aucun cas définies par une quelconque volonté esthétisante; ces tracés et autres courbes sont à regarder pour leurs qualités scientifiques avant tout. En revanche, dès lors que Marey transpose sa méthode graphique en substituant le tracé par l'image photographique, il obtient des images alors totalement inédites. Celles-ci deviennent

appréciables d'une multitude de façons, notamment par leurs qualités photographiques, même si elles n'ont pas été pensées comme telles lors de leur fabrication. Les chronophotographies s'inscrivent dans la continuité de la démarche expérimentale de Marey, elles sont ainsi pour lui le prolongement de sa méthode graphique *sous la forme photographique*. Elles n'ont de son point de vue pas d'*utilité* photographique dans le sens où il n'a pas réellement besoin de l'aspect classique photographique du tirage positif sur papier, toutes les informations nécessaires étant contenues dans le négatif sur verre. De ce fait, la chronophotographie ne constitue pas une amélioration en soi du procédé photographique (l'invention du gélatino-bromure d'argent en est une), mais une réflexion sur le médium et les moyens mécaniques mis en oeuvre dans son processus d'enregistrement. Le principe de la chronophotographie repose avant tout sur le champ de perception rendu accessible par l'instantané photographique, qui opère l'extraction d'un élément constitutif d'un phénomène continu inscrit dans le temps³, sur une durée définie par le temps de pose de l'appareil.



Etienne Jules Marey, *Pélican volant*,
chronophotographie sur plaque fixe, 1882

En rapprochant sa méthode graphique et la photographie, Marey met en évidence les similitudes de facture entre l'enregistrement « abstrait » des appareils de mesure, produisant graphiques et dessins composés de signes, et l'image photographique. Cette analogie est fondée par l'action de transmission de l'objet analysé/photographié sur la surface d'inscription/sensible. L'image photographique est, pareillement à la mesure physique,

³ Cette opération est relative à la notion mathématique de discrétisation, qui consiste à isoler un nombre fini de valeurs (dans le cas de la chronophotographie, ce nombre de valeur correspond au nombre d'images superposées), échantillonnées à partir d'un phénomène continu. En plus de permettre l'enregistrement du phénomène, elle permet de surcroît sa caractérisation et sa reproductibilité, plus ou moins fidèle selon la densité et la précision des valeurs prélevées. Cette opération fondamentale est à la base du principe de fonctionnement du numérique.

création de l'instrument, et porte ainsi en elle la trace du processus de fabrication de cet instrument : sa précision, ses outils de restitution, ses mécanismes etc... La création est ainsi régie par l'action du sujet, parallèlement à l'action d'enregistrement du système de captation, automatisé et indépendant. C'est ce synchronisme entre le corps photographiant, et le corps photographié, qui va opérer la fabrication de l'image.

Décomposition périodique

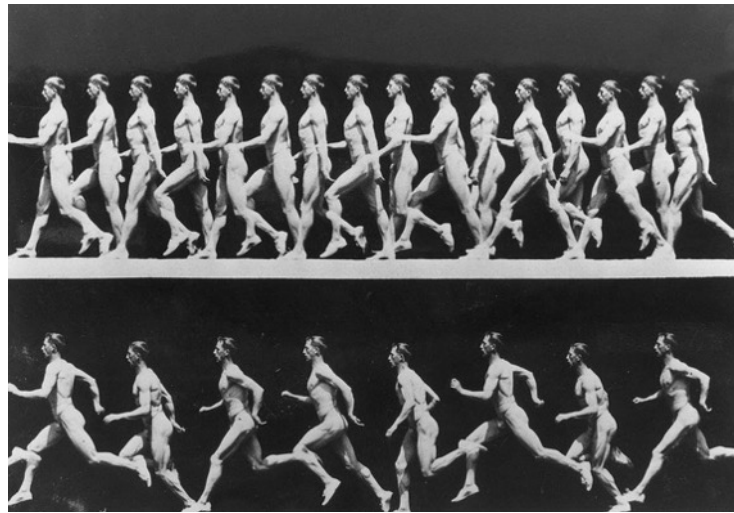
Les progrès techniques qui ont jalonné la fin du XIXe siècle⁴, et notamment la découverte de l'instantanéité, ont révolutionné notre perception et notre culture de l'image, jusqu'alors définie par une représentation approximative du temps⁵. L'image présente dorénavant une sensation très précise de la durée/perception de l'instant. Ce renouveau conceptuel marque une scission entre notre perception intuitive du temps, du moment vécu, et le temps physique, instrumental⁶. C'est ce temps instrumental, mécanique, qui va rendre compte de phénomènes nouveaux, et amener notre perception de ceux déjà existants vers une nouvelle compréhension.

Les chronophotographies de Marey réalisent *en une seule image* la combinaison des éléments successifs d'une analyse discrète d'un phénomène, et de la potentielle reconstruction de sa continuité, rétablie en reliant ces éléments. C'est ainsi que les chronophotographies attestent de la trajectoire d'un objet mobile ou d'un être vivant, *et* des positions successives de celui-ci à l'intérieur de cette trajectoire, à des instants précis. Marey définit alors les modalités optimales de production de telles images photographiques - pour lesquelles la chronophotographie sur bande sensible est la plus efficace - en quatre principes : unicité des points de vue, égalité des intervalles de temps entre les images successives, grande brièveté du temps de pose, et nombre important d'images.

⁴ Le XIXe siècle est en effet celui de la découverte de domaines jusqu'alors inaccessibles. L'image photographique accède à des vitesses de plus en plus rapides, mais aussi sur une échelle spatiale à de l'infiniment grand (astronomie) et de l'infiniment petit (microscopie), à des galaxies aussi bien qu'à des microbes. Ce qui était auparavant « infini » est maintenant mesurable.

⁵ Quelle temporalité est représentée dans un portrait photographique, dans un paysage, ou une nature morte ?

⁶ Il est important ici de définir ce temps instrumental : il s'agit tout d'abord de parler du temps capté et enregistré par l'instrument, et dans un deuxième temps de pointer le fait que ce temps instrumental est manipulable, malléable, lors de la restitution de l'image.



Etienne Jules Marey, *Nude Man Walking and Running*,
chronophotographie sur plaque fixe, 1885

L'innovation spectaculaire des chronophotographies de Marey réside dans le fait que l'image ne prend plus seulement *appui* sur le temps, elle *contient* et *représente* du temps, régulé et construit périodiquement par le système de prise de vue qui fonctionne alors comme un appareillage d'horlogerie. Dès lors que l'on entrevoit cette capacité de l'instrument photographique à fonctionner de manière périodique⁷, il est alors possible de faire un premier rapprochement avec le phénomène musical, la musique étant elle-même régulée par un instrument fonctionnant sur le même principe de temps métrique caractéristique du système d'horlogerie : le métronome. C'est d'ailleurs ce fonctionnement chronométrique qui caractérise l'image chronophotographique, dans ce sens qu'elle est alors pure représentation de ce temps métrique⁸.

Cette approche séquentielle et métrique de la prise de vue pose immédiatement la question de la durée de l'intervalle entre les prises, introduisant la notion de *fréquence d'image*⁹. Pour que la périodicité soit sensible sur l'image, ces intervalles entre les prises de vue se doivent d'être relativement courts, de sorte à produire des positions successives peu différentes et rapprochées les unes des autres. Marey caractérise ainsi la perception de l'oeil humain en mettant en avant le fait que « la persistance des images rétiniennes fait que des impressions successives très rapprochées se confondent. Aussi, notre oeil ne donne-t-il

⁷ Garantissant ainsi une équivalence des intervalles à tous niveaux

⁸ Marey va par ailleurs nommer sa méthode *photochronographie* (étymologiquement *photographie du temps, ou du déroulement du temps*) jusqu'en 1889.

⁹ Un nouveau parallèle peut être établi ici dans la continuité du précédent, du fait que l'écriture musicale pose de manière similaire la question du tempo, et donc de la durée de l'intervalle entre les temps

qu'illusions et faux renseignements sur les mouvements rapides »¹⁰. Il place celle-ci en opposition avec l'analyse brute de la machine chronophotographique : « véritable microcosme du temps, elle montre que l'instant indivisible n'existe pas et que parfois des actes réguliers rythmés et coordonnés d'une manière parfaite tiennent dans un centième de seconde ».

La capacité de l'instrument à rendre ces actes lisibles va marquer le début d'une ère de fascination du potentiel de création de l'image, à travers ces avancées technologiques¹¹. Cette mutation de l'image lui confère une nouvelle valeur empirique, en plus de celle de sa dimension représentative, de par le fait qu'elle se tourne dorénavant vers un monde dynamique. Cette mutation est aussi celle du temps subjectif et variable de l'image fixe, vers le temps métrique et normé de l'image séquentielle. La captation filmique est ainsi régulée aujourd'hui par des normes d'utilisation à l'enregistrement, comme à la restitution de l'image (24p, 25p, 50p etc...), qui trouvent ici leurs origines.

- Animation de l'image

Séquences d'images

La décomposition d'une scène, photographiée périodiquement à des instants très rapprochés par un même dispositif de prise de vue permet d'établir a posteriori, en visualisant les images, une continuité (plus ou moins précise, selon les intervalles entre les prises de vue successives) de son déroulement. La séquence d'image se définit ainsi par une suite d'instantanés, échantillons extraits d'une réalité mouvante.

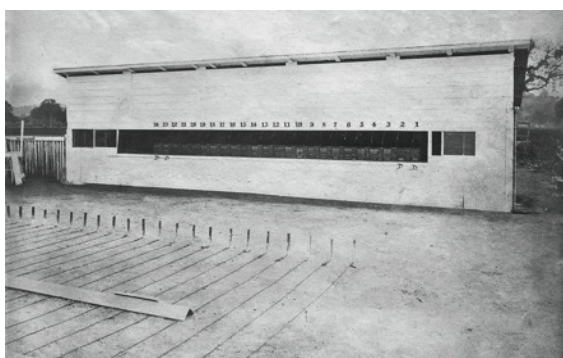
Eadweard Muybridge peut être considéré comme l'initiateur de la chronophotographie sous la forme de séquence photographique. Sa démarche diffère dans ce sens de celle de Marey car celui-ci approche la prise de vue d'instantanés successifs très rapprochés en terme strictement photographique, l'initiative n'étant à l'origine pas scientifique, même si le dispositif reste valorisable de ce point de vue. Ses images admettent une part de réalisme bien plus évidente, la succession de ces instants très rapprochés étant étalée sur un nombre

¹⁰ MAREY Etienne Jules, *La méthode graphique dans les sciences expérimentales et principalement en physiologie et en médecine*, Paris, Masson, 1878.

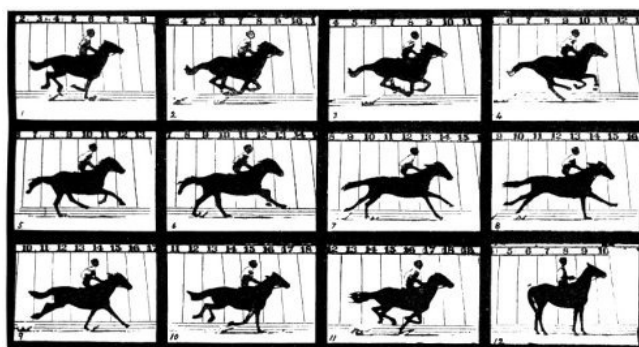
¹¹ Celle-ci n'a jamais été aussi présente qu'aujourd'hui, la technologie actuelle n'ayant cessé de nous faire vivre de nouvelles expériences, à l'exemple des technologies de réalité virtuelle.

équivalent d'images. La différenciation des pratiques repose ainsi dans le fait d'admettre cette pluralité d'images, formant ladite séquence. Le travail de Muybridge est par ailleurs essentiellement celui d'un travail de commande, dans le but d'exploiter commercialement ses images. Paradoxalement, il n'a paru à aucun moment réellement concerné par la question de l'image en mouvement (Marey non plus d'ailleurs), qui ne sera réellement au centre des recherches scientifiques qu'à partir des années 1890.

Le dispositif mis en place par Muybridge en 1878, qui rassemble une batterie de 12 appareils photographiques à déclenchement électrique, actionnés par la rupture d'un fil tendu le long d'une piste, a sans doute constitué son apport le plus décisif à la question de la restitution du mouvement par l'image. Ce dispositif a été conçu dans le but d'observer par la photographie les étapes successives de la course du cheval, et de vérifier notamment l'hypothèse d'une position intermédiaire où aucuns de ses sabots n'est en contact avec le sol. Les fils tendus parallèlement dans l'axe des objectifs, sont séparés de manière équidistante par un espace intermédiaire de 21 pouces. Contrairement à Marey, ce dispositif admet en ce sens une périodicité *spatiale*, et non temporelle. Les variations de vitesse de la course du cheval entraînent ainsi une irrégularité des intervalles entre les prises de vue successives. Le dispositif est ainsi tributaire de la vitesse du sujet étudié, la périodicité exacte entre les intervalles de prise de vue ne pouvant s'obtenir qu'avec une vitesse constante quant au déplacement du sujet étudié.



Installation multi-caméra d'Eadweard Muybridge



Eadweard Muybridge, *The Horse in Motion*, 1878

Il est important de relever ici que la séquence d'image, admet comme point commun avec la chronophotographie l'observation des états transitoires d'une scène, d'un mouvement, en évoquant les étapes successives d'un processus inscrit dans le temps. Si la chronophotographie s'éloigne d'une représentation réaliste, en ayant pour but avant tout d'établir un état des lieux des étapes transitoires du mouvement, de renseigner leur nature, la

séquence d'image admet quant à elle une part de subjectivité plus importante, présentant un intérêt particulier sur le plan narratif, par la possibilité du changement de point de vue par exemple. La narration à travers la séquence d'image admet la présence d'une ou de plusieurs caractéristiques de l'image qui se doivent de rester constantes, comme le champ, ou le sujet par exemple, et d'autres éléments qui sont eux, changeants. Ce sont les éléments constants qui permettent de percevoir ceux changeants, comme simples modifications de leur état. Ces variations sont alors ressenties comme des indices du passage du temps (celui de l'intervalle entre deux images). Ceci tient à la nature même de l'image photographique, qui est tranche d'espace et de temps.

Cette disparité entre la continuité du mouvement à l'intérieur d'un plan fixe (à l'image des chronophotographies de Marey), ses caractéristiques, et celle du changement de point de vue, de mouvement de caméra, est fondamentale concernant la dynamique interne du plan, et l'écriture filmique du mouvement. Nous reviendrons par la suite plus en détail sur ce sujet.

Persistence rétinienne, image animée

Si la chronophotographie, lors de sa conception en 1882, était destinée à l'observation des états transitoires du mouvement par la photographie, elle n'avait à l'origine, tout comme les séquences photographiques de Muybridge, pas d'ambitions dans le domaine de l'animation des images, même si cela peut sembler paradoxal. Il faut ainsi se rappeler que toutes les inventions et dispositifs mis en place de l'époque étaient conçus par rapport à des intentions bien précises, liées à leur usage. Ce n'est qu'à partir de 1888, et la chronophotographie sur pellicule mobile, que les procédés et les appareils de Marey ont attiré l'attention des scientifiques, pour les possibilités d'élargissement et d'adaptation de leurs fonctions, qui ont mené vers le dispositif cohérent que représente le cinématographe.

L'animation des images, l'illusion du mouvement est apparu en réalité dès 1829, après la découverte de la persistance rétinienne par Plateau, qui lui a permis de poser par la suite les principes de la stroboscopie. Cette propriété physiologique de la rétine humaine, sur laquelle est basé la méthode stroboscopique, admet ainsi une persistance des images qui viennent s'y peindre pendant un instant estimé à 1/10ème de seconde. Certains instruments sont développés dans ce sens, à des fins ludiques et pédagogiques, comme le

phénakistiscope (1833), le zootrope (1834), ou le praxinoscope (1837), qui ont tous un lien avec les méthodes de Marey, par leur action de décomposition/synthèse du mouvement. Hormis le fait que tous ces instruments utilisent des images dessinées, le système de visionnage est extrêmement proche du cinématographe : des images peu différentes, qui se succèdent rapidement (environ dix par secondes) et donnent ainsi l'illusion d'une continuité de mouvement.

L'animation de l'image s'inscrit assez logiquement dans la quête d'un objectif qui remonte aux premiers pas de l'image mécanique : celui de l'imitation, la plus satisfaisante possible, de la réalité perceptive. Les enjeux de l'image mécanique ont en effet été les mêmes, depuis son invention jusqu'à aujourd'hui, et cette question de la restitution de la perception humaine par l'image n'a jamais été aussi actuelle. Une fois atteinte, l'image *réaliste*, est aujourd'hui *augmentée*, l'expérience n'a de cesse d'aller plus loin dans la représentation du réel et l'immersion du spectateur, et les perspectives de cette illusion visuelle n'ont de limites que celles de l'imaginaire. La disparité des instruments techniques de captation et restitution, admet à chacun une entité et exclusivité dans son fonctionnement et rendu, l'histoire de l'illusion du réel n'a donc pas de linéarité, ni de fin en soi.

Avec l'animation de l'image, celle-ci prend un nouveau tournant, par sa mise en mouvement, sa constante mutation. Elle représente maintenant le monde dans une continuité mobile et fluide, mais par ailleurs différemment de la perception que nous en avons, de par sa nature *mécanique*. La restitution d'une continuité de mouvement fut possible par ces deux étapes essentielles :

- Décomposition : Prises de vue successives et très rapprochées par un même appareil, régulées périodiquement¹² (cette périodicité admet ainsi le terme de fréquence d'image).
- Recomposition : Projection de ces images successives à *la même fréquence d'image* que celle de la captation, afin de retrouver la continuité d'un temps réaliste. Par cette action de projection très rapide découle un phénomène de papillotement de l'image, imperceptible pour l'oeil humain dès lors que la vitesse d'une image projetée est inférieure ou égale à un dixième de seconde (dix images par seconde est donc

¹² On retrouve ici la connexion étroite avec les chronophotographies de Marey

également la fréquence d'image minimum de la captation pour reproduire une vitesse réaliste de l'image)

La restitution d'une fluidité de mouvement réaliste se traduit ainsi par une relation réciproque entre la fréquence d'image de captation et celle de la projection. C'est précisément cette relation proportionnelle qui va induire la restitution sous une forme temporelle particulière de l'image animée. Prenons à titre d'exemple le ralenti : celui-ci est réalisable par une fréquence d'image de la captation supérieure à celle de la projection (si celle-ci est deux fois supérieure, alors la vitesse de l'image projetée sera deux fois plus lente). À l'inverse, l'accélééré, ou l'effet « Timelapse » par exemple, est obtenu par la réduction des intervalles de prises de vue successives d'un même champ photographique sur une échelle plus petite, ainsi 60 secondes de temps réel peuvent être compressées à une seconde de temps filmique. Le temps analogique, celui pour lequel la fréquence d'enregistrement est la même que celle de la projection, est donc une *possibilité* de l'image animée parmi d'autres. C'est par ce temps instrumental, malléable, modifiable, que des opérations sur la restitution temporelle de l'image peuvent ainsi être réalisées.

2) Composition musicale de l'image

Les qualités rythmiques et mélodiques, mais aussi sémantiques, inhérentes au langage musical, lui confèrent une capacité d'interaction avec le langage cinématographique, par la mise en place d'un dialogue entre l'image et la musique.

- Un rythme commun

Le premier élément de contact entre la musique et l'image animée se situe entre la dimension rythmique du langage musical et le rythme interne de la succession des images. Il s'agit ici de définir l'image animée à travers la scansion périodique (et donc rythmique) des images, permettant ainsi une synchronisation sur le temps musical.

L'écriture musicale s'articule autour d'un temps métrique, défini selon le tempo, une pulsation, équivalente en musique occidentale à la valeur rythmique appelée noire. Chaque valeur rythmique admet une division binaire de sa valeur en deux parties égales. Pour

l'exemple de la noire, la valeur résultante est donc celle de la croche, équivalente à un demi-temps. Chaque valeur rythmique peut ainsi se subdiviser en deux parties égales ou à l'inverse, admettre une notation équivalente à deux fois sa durée. Il est également possible de diviser toute valeur rythmique en « n » parties égales différentes de 2. On désignera alors ces valeurs résultantes « n-olets », le cas le plus courant étant le triolet, qui admet une division en trois parties égales, appelée division ternaire. On trouve également dans ce sens tout type de subdivisions rythmiques du temps musical : quatiolet, quintolet, sextolet, septolet etc... Dès lors, toute forme de synchronisation de l'image sur la musique se doit de prendre en compte la dimension métrique du temps musical.

Perception du rythme

L'expérience de l'écoute musicale rassemble des phénomènes sensitifs généralisables et prévisibles, susceptibles d'agir sur l'état psychologique de l'auditeur : la perception du rythme, les sensations vibratoires, et le sentiment tonal en sont des exemples. La perception du rythme n'est pas seulement un processus auditif, puisqu'il enclenche également des réactions du système moteur, en particulier du système proprioceptif (qui concerne la perception, consciente ou non, de la position des différentes parties du corps). La perception du rythme génère des mouvements, ou des ébauches de mouvement, de par ces réactions motrices visibles (ou non) extérieurement. Le rythme souligne la relation et l'impact de la musique sur le corps physique, phénomène essentiellement inconscient. Ce dernier est ainsi vécu en grande partie sur le plan somatique, et même si sa valeur esthétique peut être perçue et analysée ensuite, au niveau du cortex cérébral, il reste avant tout une expérience *physique et inconsciente*. La stimulation de la cochlée et du vestibule (considérées comme des parties distinctes de l'oreille, l'une pour l'écoute, et l'autre pour l'équilibre et le contrôle de la posture et des muscles) par l'onde sonore admet ainsi un rapport anatomique étroit, qui explique ce besoin universellement connu de bouger la tête, le corps, de taper des mains ou des pieds, de marcher en rythme, ou encore de danser à l'écoute de la musique.

Si les réactions induites par le rythme musical n'agissent pas forcément de manière directe sur la conscience, mais plus au niveau somatique et du réflexe inconscient, elles sont néanmoins accompagnées d'implications affectives, notamment au niveau du système limbique (partie du cortex cérébral aussi appelée « cerveau émotionnel », jouant notamment

un rôle très important du point de vue comportemental, et de l'émergence des émotions). La perception du rythme, par un phénomène extérieur, mais aussi par l'action spontanée du corps (comme par exemple tout forme de mouvement périodique, comme la marche, le balancement, ou la danse) éveille ainsi un sentiment positif, agréable, de part cette résonance affective. La synchronisation spontanée, automatique de n'importe quelle forme de mouvement (qu'il soit physique, du monde analogique, ou virtuel, du monde de l'image) avec le rythme musical admet ainsi instantanément une forme de satisfaction chez le spectateur, une sensation interne d'harmonie. Dès lors, toute forme de synchronisme entre l'image et la musique admet de ce fait un avantage certain par rapport à l'image « non musicale », simplement par les conséquences cette mise en relation.

Synchronismes

Avant d'établir un lien entre la fabrication séquentielle de l'image animée et celle de l'écriture musicale, il est d'abord important d'analyser et de comparer leurs fondements. La musique et l'image animée admettent en effet un processus de quantification temporelle indispensable à leur mode de fonctionnement : celle du nombre d'images par seconde pour l'image animée, et celle du nombre de battements par minute (BPM), autrement appelé *tempo*¹³, pour la musique. Dès lors, ce rapprochement pose la question du référentiel. S'il est question de battements par *minute* pour la musique, c'est sans doute dans un soucis de classer les différents tempos par rapport à la perception humaine du rythme. Il s'agit donc d'une quantification temporelle sensible, contrairement à celle de l'image animée, où l'on parle d'images par *seconde*, car il est question ici justement de contourner la perception humaine, par un phénomène de papillotement de l'image, donnant illusion d'une continuité fluide grâce à la persistance rétinienne de l'oeil. La périodicité du phénomène d'animation de l'image fonctionne en ce sens à une échelle réduite (celle de l'instrument, de la machine) par rapport à celle du temps musical. La comparaison est alors difficile : le temps d'une image projetée à 24 i/s est celui d'une double-croche (d'un quart de temps) à ... 1440 BPM. Mais si l'on prend le raisonnement inverse, en admettant par exemple un tempo plus classique à 120 BPM, on s'aperçoit qu'une seconde - la durée de 24 images - correspond à la durée d'une blanche (deux temps). Dès lors on entrevoit la possibilité d'instaurer une forme de

¹³ Les différents tempos en musique classique sont définis ainsi du *Largo* (40-60 BPM) jusqu'au *Prestissimo* (200-208 BPM)

synchronisme entre le temps musical et la séquentialité de l'image animée, à travers une relation de proportionnalité (dans le cas présent, 1 seconde = 24 images = 1 blanche (ainsi 12 images = 1 noire = 1/2 de seconde, 6 images = 1 croche = 1/4 de seconde etc.), cette égalité sera différente pour un autre tempo, mais reste calculable par de simples opérations mathématiques). Cette relation permet ainsi d'établir toutes sortes de correspondances entre le temps musical et celui de l'image (de la durée d'un plan par exemple, ou de l'occurrence spontanée d'un élément à l'intérieur du plan).

← 1 seconde →

IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG	IMG			
Blanche																										
Noire												Noire														
Croche						Croche						Croche						Croche								
Double-croche			Double-croche			Double-croche			Double-croche			Double-croche			Double-croche			Double-croche			Double-croche			Double-croche		

Tableau récapitulatif des correspondances entre l'image projetée à 24 images/seconde et le temps musical à 120 BPM.

Autre opposition de référentiel : celle du phénomène sensitif auquel l'on se réfère lorsque nous évoquons ici la perception (la vue pour l'image, et l'ouïe pour la musique). C'est précisément à la mise en place d'une synchronicité¹⁴ entre ces deux phénomènes du sensible dont il est question ici, par une mise en commun des rythmes visuels et auditifs.

Séquenceurs

Le développement de la musique assistée par ordinateur (MAO), des séquenceurs et des boîtes à rythmes, a progressivement installé une culture de la musique régulée chronométriquement par des algorithmes informatiques, admettant ainsi un temps musical strictement quantifié, en opposition au temps « joué » par le musicien (et donc imparfait,

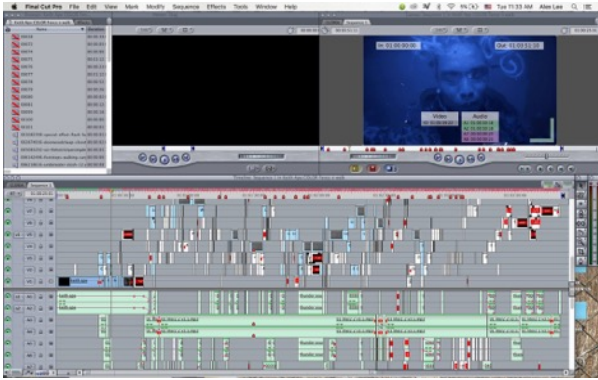
¹⁴ Ce terme désigne l'occurrence simultanée de deux événements, qui ne présentent pas de liens de causalité, mais dont l'association prend un sens pour la personne qui les perçoit.

instable, car humain¹⁵). La musique électronique a développé dans ce sens une dimension cyclique quant à sa fabrication, se construisant sur le principe de boucles temporelles, notamment par la technique du *sampling*¹⁶. La MAO admet une écriture musicale très visuelle, et très quantifiée : les éléments sont découpés en blocs (appelés *clips*), disposés dans une grille temporelle (appelée *timeline*), et sont assujettis au magnétisme de cette grille, dont les lignes verticales sont des divisions et subdivisions du temps musical. L'aspect périodique et métrique du temps musical est alors particulièrement sensible dans ce type de composition, impliquant un décuplement des phénomènes induits par la perception du rythme explicités précédemment (sensations positives, agréables, réactions et mouvements du corps etc.). Cette construction séquentielle strictement périodique, car régulée par ordinateur, admet alors une complémentarité particulière avec celle de l'image animée.

En effet, les logiciels de montage tels que Adobe Premiere Pro ou Final Cut Pro fonctionnent sur le même principe de « partition visuelle », représentée par la timeline. Les images sont quantifiées et découpées en blocs temporels sur le même principe, à la différence que l'unité temporelle est celle du photogramme, dont la durée est définie par la norme utilisée (1/24^{ème}, 1/25^{ème}, 1/50^{ème} de seconde etc...).

¹⁵ Cette dissociation fait notamment l'objet de vifs débats au sein de l'industrie musicale, justement par cet aspect « déshumanisé » de ce type de composition musicale par ordinateur, considéré par certains puristes comme une forme impropre de la musique. Le débat fut exactement le même au sein du cinéma et de la photographie, et est ainsi généralisable à un des grands débats du XXI^{ème} siècle, celui de l'avènement colossal du numérique (et des machines), au détriment de l'analogique (et de l'humain).

¹⁶ Ce terme désigne le fait d'extraire un échantillon sonore d'une source quelconque (musique, cinéma, vidéo internet, enregistrements radiophonique etc...) qui, sorti de son contexte, est utilisé par la suite dans la composition musicale d'un nouveau morceau, à l'aide d'un séquenceur. Cet élément est souvent utilisé sous la forme d'une boucle, et peut subir toute sorte de transformations (pitch, effets, panoramiques, dédoublement etc...). Le morceau se construit alors à partir de cette boucle, en y ajoutant des éléments percussifs, rythmiques (mélodiques aussi parfois), appuyant l'aspect rythmique et hypnotique de la boucle.



À gauche, l'interface du logiciel Final Cut Pro (logiciel de montage vidéo), à droite, l'interface du logiciel Ableton Live (logiciel séquenceur de composition musicale). L'axe temporel est représenté horizontalement de la gauche vers la droite, chaque ligne représente une « couche » d'éléments sonores ou visuels.

Phénomènes rythmiques

Les phénomènes périodiques et le rythme induit par ces phénomènes sont perceptibles dans le monde réel d'une multitude de façon, le corps humain est lui-même fondamentalement basé sur un rythme périodique qui est celui de la pulsation cardiaque. Le temps musical trouve ainsi un écho dans le monde réel et ses phénomènes périodiques, qui transparaît par exemple dans le clip d'Harrison - *Right Hook* réalisé par Éva Michon. C'est d'ailleurs précisément le rapprochement entre le rythme interne de la pulsation cardiaque (les mouvements sportifs et leur dimension périodique sont étroitement liés au rythme cardiaque) et le temps musical dont il est question ici. Le personnage est confronté à ces phénomènes périodiques, qui apparaissent de manière omniprésente autour d'elle : les joggeuses et le balancement des cheveux tirés en arrière, les exercices dynamiques sportifs, les mouvements de la balançoire... Tous ces éléments fonctionnent autour d'elle tel un métronome, synchronisés sur le *beat*¹⁷ du morceau, la métaphore étant explicitée ensuite directement à l'image. Le clip fait ainsi la démonstration de la dimension rythmique des phénomènes du réel, par leur synchronisation sur le rythme musical.

¹⁷ Terme anglophone qui signifie « battement », et désigne le temps musical, la pulsation.



Photogramme de *Right Hook*, réalisé par Éva Michon (2017)
<https://vimeo.com/207838791>

- Le photogramme, unité rythmique de l'image

Animation du photogramme

Si des patterns¹⁸ rythmiques sont observables dans le monde réel, la temporalité malléable de la captation permet d'utiliser la matière visuelle, lors de sa restitution, afin de *créer* un rythme, de synchroniser manuellement la dynamique interne du plan avec la musique, par la manipulation des intervalles entre les images successives. L'exemple le plus frappant est celui du timelapse, technique pouvant être considérée comme une forme d'animation de l'image (car il est question d'une mise en mouvement de l'image par la succession très rapide de photographies, fonctionnant alors comme des photogrammes). Le producteur et compositeur anglais Simon Green alias Bonobo¹⁹ explore dans son clip *Bambro Koyo Ganda*, réalisé par le collectif Stylewar, ce rapprochement rythmique entre la périodicité des flux de l'environnement naturel (éclaircies, nuages, vol des oiseaux...) aussi bien qu'artificiel (ligne de chemin de fer, trafic routier, éclairage urbain...) avec le temps musical.

¹⁸ Ce terme désigne un motif rythmique ou mélodique récurrent.

¹⁹ dont les clips musicaux, en écho à son style musical, se font très souvent remarquer par leur dimension expérimentale, notamment au niveau de la relation du rythme musical, hypnotique, avec l'image



Photogramme de *Bambro Koyo Ganda*, réalisé par Stylewar (2017)
<https://www.youtube.com/watch?v=ArWQWAUoiSU>

La musique et l'animation se rapprochent ici par leur processus de fabrication, celui de la création de formes temporelles dynamiques et rythmiques, indépendantes du réel. L'animation est l'art de l'image séquentielle par excellence, l'art de manipuler les interstices entre les photogrammes. La musique, de par sa dimension rythmique, manipule également les interstices temporels. De cette action de fabrication d'une dynamique « à partir de rien », qui rassemble la musique et l'animation de l'image, découle un contrôle presque total de la forme de l'oeuvre, de sa fluidité et de ses variations.

Formes captées/concrètes, formes créées/mentales

L'image photographique contient, en principe, beaucoup plus de détails, que l'image dessinée, ou peinte, ce qui la rapproche d'une image concrète, proche du réel. L'image dessinée elle, ne contient pas tous les détails de la réalité, et se rapproche donc d'une représentation abstraite, de l'image mentale (de l'image pensée *avant* d'être réalisée). Le processus de fabrication de l'image dessinée est progressif, on y ajoute des éléments au fur et à mesure, jusqu'à s'approcher - ou non - d'un « réalisme photographique ». Celui de l'image photographique quant à lui, est instantané. Ce processus de création de l'image animée admet une certaine « économie » dans la représentation visuelle, la possibilité de retenir ce qui est utile, et d'extraire tout élément superflu de l'image. L'image mentale forme un équivalent de l'objet, empreint de la subjectivité de l'individu qui pense cette forme. De cette subjectivité découle un point de vue, une interprétation de l'objet et de son apparence.

L'image photographique d'un objet correspond en principe, plus à une réalité « objective » de l'objet, qu'à son équivalent en tant qu'image mentale.

L'image dessinée admet par ailleurs une autre caractéristique très importante, qui la différencie à la fois de l'image photographie, mais aussi de l'image mentale : le style. Des paramètres comme le matériel utilisé interviennent également dans l'apparence visuelle de l'image finale : les lignes tracées par un crayon ne sont pas les mêmes que celles d'un pinceau. L'habileté du dessinateur est à l'évidence un facteur qui contribue au style de l'image, il en est de même pour ses choix graphiques, de sa subjectivité et sensibilité consciente, ou inconsciente. L'image photographique aussi est empreinte d'une certaine stylisation lors de sa fabrication, par le choix particulier d'un objectif, l'utilisation de filtres etc., qui peuvent contribuer à son rapprochement - ou à l'éloignement - avec notre réalité perceptive de l'objet. Ce sont ces interventions qui modifient la perception de l'instrument, et qui forment ainsi la stylisation de l'image photographique, en agissant parfois directement *sur* la réalité, par l'éclairage (directif, diffus, chaud, froid, doux, dur, coloré etc...), ou la projection par exemple. À l'inverse, la stylisation de l'image dessinée s'opère à travers des interventions *du côté de l'image mentale*. De ce fait, l'action de dénaturiser une image photographique, de l'éloigner du réel (dans la stylisation par exemple) revient à un processus de mentalisation de l'image. Ce n'est pas tant l'image dessinée qui nous intéresse ici, mais son processus de fabrication, celui d'une image d'abord mentale, écrite, storyboardé, *avant* d'être réalisée.

Norman McLaren, chorégraphie du photogramme

L'action d'animer l'image²⁰ écarte automatiquement celle-ci d'une reproduction fidèle de la réalité (comme cherche à faire le cinéma naturaliste par exemple), mais au minimum d'une altération de cette représentation. L'image animée se construit image par image, et représente une réalité typiquement et exclusivement filmique, sans volonté de reproduction d'un monde « réaliste ». L'animation de l'image ne cherche donc pas à restituer un mouvement, mais à le créer (dans le cas de l'image dessinée), ou au minimum à l'interpréter (dans le cas de l'image captée).

Dans *Pas de deux*, réalisé en 1967, Norman McLaren filme deux danseurs de ballet classique en contre-jour, habillés en blanc sur fond et sol noir, en léger ralenti (48 images par

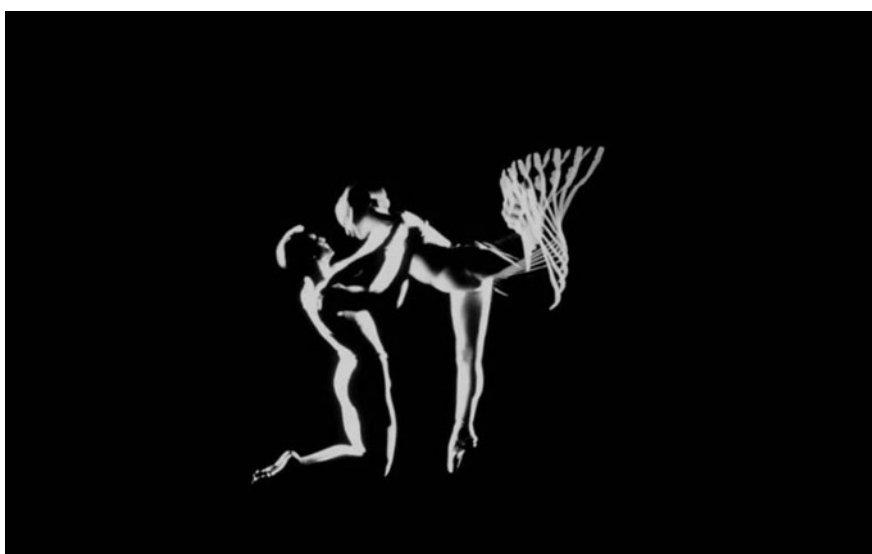
²⁰ On entend ici le fait d'animer *manuellement* les images, en choisissant soi-même les interstices sans prendre compte de ceux de la captation.

seconde, au lieu de 24). Il représente ainsi les corps des danseurs en silhouettes blanches, comme dessinées, gravées sur le noir qui les entoure, et donne ainsi une forme graphique à leur corps-mouvement. McLaren décompose et isole des phrases chorégraphiques, en figeant les corps au début et à la fin de celles-ci, et les dédouble par un procédé d'exposition multiple. La phrase est alors retranscrite en deux temps et le spectateur voit une seconde fois chaque mouvement, les corps se quittent au début de la phrase et se rejoignent à la fin de celle-ci. McLaren entreprend de dédoubler non seulement le corps, mais aussi le temps du mouvement chorégraphique, de l'action du corps, permettant au spectateur d'apprécier doublement la beauté de l'un comme de l'autre. Il place alors une attention particulière à la diégèse de l'action par le dédoublement de ses dimensions spatiale et temporelle, et démontre sensiblement par là leur connexion étroite.

McLaren renoue ici avec les travaux de Marey, par la décomposition élémentaire du geste, faisant apparaître progressivement sur une même image les étapes successives du mouvement. Le film peut également donner l'impression de retranscrire l'idée d'une longue chronophotographie en mouvement. McLaren précise en faisant référence aux séquences chorégraphiques visibles à partir de 7'45" dans la vidéo : « Nous avons réalisé une surimpression de chaque prise de vue sur elle-même environ dix fois. Mais entre chacune de ces opérations, nous avons établi un décalage de cinq photogrammes. Le résultat donna dix impressions de la même image (et du même mouvement), chacune avec un décalage d'un quart de seconde »²¹. Cette technique fut désignée ensuite comme le *slow-motion animation* (animation à mouvement retardé). Le dispositif est caractérisé par sa dimension « mécanique » : seul l'instrument (et le temps instrumental) permet de reproduire le corps et le mouvement à l'identique. Ce temps instrumental, mécanique, séquentiel, que l'on perçoit à travers le dédoublement des corps est d'ailleurs mis directement en confrontation avec le temps réel du mouvement, aux vitesses discontinues, irrégulières, que l'on perçoit alors grâce aux intervalles entre les différentes doublures spectrales du corps en mouvement. De cette rencontre entre la décomposition séquentielle et périodique de l'instrument et du mouvement dansé, fluide et sensible, découle toute la puissance de l'oeuvre. Cette décomposition se devait en effet d'être appliquée à un mouvement strictement organisé dans l'espace et la durée tel que la danse, pour le convertir vers une dimension sensitive nouvelle.

²¹ MCLAREN Norman et auteurs divers, *Séquences*, n°82, octobre 1975

Avec *Pas de deux*, Norman McLaren utilise des techniques extrêmement proches de celles de Marey, aussi bien au niveau de la captation que de la restitution de l'image. Le temps métrique des intervalles entre les surimpressions est aussi sensible qu'à l'intérieur des chronophotographies de Marey, à la différence que McLaren décompose un mouvement artistique chorégraphié. Dès lors, ce rapprochement des chronophotographies avec la danse (et donc la musique), et soulève la possibilité d'une synchronisation de la périodicité de l'image avec le temps musical : et si chacun de ces instantanés successifs étaient synchronisés avec la pulsation ? Et si au lieu de relever des instants transitoires aléatoires, on relevait la position du corps dansant sur les temps forts de la musique ?



Photogramme de *Pas de deux*, réalisé par Norman McLaren (1967)

<https://www.youtube.com/watch?v=WopqmACy5XI>

- Relations extradiégétiques

Le contenu audiovisuel est par définition double : visuel et sonore. Le processus d'écriture cinématographique admet la plupart du temps une hiérarchie entre ces deux éléments, qui place l'image au premier plan, et l'écriture de la bande sonore *en fonction* de celle-ci. Les éléments sonores sont alors à différencier entre deux catégories distinctes : le son diégétique (dont l'origine de son émission est présente physiquement à l'intérieur de l'image), et le son extradiégétique (dont l'origine est extérieure à l'image, elle peut être tout simplement hors du champ de celle-ci, ou bien totalement hors contexte de la réalité à laquelle l'image fait référence).

Notre intérêt porte sur le processus inverse : celui d'une écriture de l'image sur une bande sonore déjà établie, et non-modifiable. De cette pratique découle un grand nombre de possibilités d'écriture de l'image, *en fonction* de cette bande sonore. Il est en premier lieu important de *caractériser* cette bande sonore, d'identifier les éléments qui la constituent et de leur attribuer une fonction (diégétique ou extradiégétique). Dans le cas de la musique, nous n'étudierons pas sa représentation diégétique, c'est-à-dire de la représentation à l'image de sa performance en direct, mais sa fonction extradiégétique, celle d'une mise en relation intentionnelle avec l'image, dans une volonté d'instaurer une forme de complémentarité, de dialogue entre ces deux composantes.

La musique peut s'insérer de cette manière dans le mécanisme narratif de l'image, et occuper la même fonction qu'un élément sonore au sein d'une oeuvre cinématographique, qui fonctionnent comme indice, marqueur d'un élément de l'image, ayant ainsi son importance dans la narration. Elle peut ainsi fonctionner en écho avec cet élément visuel, et focaliser l'attention sur ce dernier. Les éléments spécifiques du langage musical, les patterns rythmiques et mélodiques, peuvent être liés ainsi au cours de la narration à des personnages, des situations particulières, émotionnelles, à des actes physiques, des événements, des objets etc. La musique à l'intérieur du discours audiovisuel acquiert dans ce sens une fonction signifiante, que permet son interaction avec l'image. C'est par ailleurs cette complexité de langage et de discours entre l'image et la musique, qui engendre l'aspect inédit, enrichi, de l'oeuvre résultante de leur synchronisme. Cette utilisation de motifs pourvus d'une fonction identificatrice peut ainsi amener à éclairer plus précisément la structure narrative du film.

Partie II : Structures et compositions dynamiques

Dans la continuité de ce rapprochement entre la création musicale et celle de l'image animée à travers leur fabrication séquentielle, il s'agit maintenant de mettre en valeur la dimension *fragmentaire* de l'image, composée sur la musique. Nous étudierons dans un premier temps la nature de ces instants fragmentaires, ainsi que leur mise en relation par l'action du montage cinématographique.

Le montage entreprend de construire une continuité temporelle factice, réaliste (cherchant ainsi à imiter la continuité du temps réel) ou non, par la mise bout à bout de ces fragments. Il n'est pas seulement une opération technique qui permet la fabrication du film, c'est avant tout un processus créatif, une étape essentielle de la création du film, qui s'attache à la notion de dynamique : dynamique du sens aussi bien que dynamique du sensible (et le dialogue entre les deux). Si au cinéma, le montage porte d'emblée une attention particulière à sa dimension rythmique, celle des coupes, nous nous pencherons ici sur la pratique et les différentes caractéristiques de celui-ci au sein de l'écriture de l'image sur la musique. L'enchaînement des plans assujetti au temps musical introduit alors la notion essentielle de montage « métrique ».

Nous étudierons par la suite les spécificités du raccord-mouvement, notamment sur le plan énergétique, et dynamique de l'image.

1) Montage et musique

Au cinéma, les coupes sont placées de manière à rendre une continuité intelligible de la scène, le raccord se doit alors d'être le plus discret possible, afin de ne pas perturber l'attention du spectateur. Si le cinéma a longtemps défini le meilleur montage par celui qui ne se voit pas, il est tout autre pour le montage de l'image sur la musique. Cette pratique du montage admet en effet une contrainte extrêmement importante, celle du temps musical, de la pulsation, du rythme du morceau. Le raccord doit ainsi se placer sur le temps, mais pas forcément sur le temps le plus *évident* (sur une noire ou une croche par exemple), il peut choisir de se placer sur un temps plus *discret*, comme sur la double-croche avant le premier temps de la mesure par exemple. Le raccord peut ainsi choisir d'appuyer le temps, ce qui

aura pour effet d'affirmer la rupture qu'il engendre, ou bien de se faire plus discret, en visant un enchaînement fluide des images.

- De la musique à l'image

Il faut dans un premier temps préciser les différentes écritures filmiques, dans la perspective de la présence ou non d'une ou de plusieurs coupes à l'intérieur de la séquence, car celles-ci ont assurément un impact d'une part sur sa « période », son espace-temps, mais aussi sur sa fluidité, son écoulement, et sa perception par la spectateur. On peut dès lors énoncer trois formes d'écritures filmiques « basiques » d'une séquence, mais qui apportent une compréhension et une appréhension très différentes de celle-ci :

- Le plan-séquence : la scène se déroule en un seul plan, sans coupe, sa temporalité et sa dynamique sont alors rigoureusement celles du tournage. Nous omettrons ici volontairement la manipulation et autres variations de la vitesse en post-production du défilement de l'image (nous aborderons cela dans la troisième partie).
- Le « multi-caméra » : ce type de captation permet de mettre en oeuvre lors du montage des raccords-mouvements qui traduisent un changement instantané de point de vue de la scène. L'écriture et la temporalité de la scène restent là aussi strictement celles du tournage, car le type de raccord dont il est question ici est celui d'un enchaînement de plans conservant la continuité du mouvement réel, et donc en aucun cas elliptique.
- La troisième écriture est celle d'une composition temporelle de l'image autre que strictement celle du tournage. Il s'agit de l'écriture cinématographique la plus commune, qui donne en effet à l'étape du montage la charge de reconstituer une temporalité artificielle, crédible, réaliste (ou non), de la scène. L'ordre de tournage des plans est alors sans importance, car l'espace-temps du film est celui que le monteur entreprend de reconstruire, à posteriori.

Il faut maintenant rapprocher ces trois types d'écritures filmiques de notre sujet, c'est-à-dire de la construction de l'image et de l'élaboration d'une écriture filmique spécifique à *partir et en fonction* de la musique. Nous pouvons établir ainsi les éléments du langage musical ayant un impact sur l'écriture filmique qui en suivra :

- le tempo et les caractéristiques rythmiques (patterns, variations...)
- la structure, le « schéma » temporel du morceau

- la tonalité (majeur, mineur...), les accords, les mélodies
- les textures sonores (sons et instruments utilisés)
- les paroles (s'il y en a)

C'est essentiellement à travers les deux premiers éléments que sera élaborée la construction temporelle et le montage de l'image, les trois autres relevant d'un impact plus au niveau sémantique de l'image.

Tempo et caractéristiques rythmiques

Le raccord est synonyme de rythme, ce qui implique que les musiques au tempo rapide (120 BPM ou plus), et/ou qui présentent une rythmicité très forte peuvent « appeler » au montage, afin d'appuyer le rythme, la pulsation. À l'inverse, les morceaux au tempo faible (inférieurs à 80 BPM) inspirent très souvent aux réalisateurs des plans séquences, car le rythme y est généralement moins perceptible. C'est le cas par exemple pour le clip *Work* de Charlotte Day Wilson, réalisé par Fantavious Fritz, dont l'intention était de filmer « un très long plan-séquence, afin de mettre en évidence le flux sans fin d'amour et de compassion de ces personnes qui sont tous venus bénévolement, aussi pour être représentés en tant que communauté qu'en tant qu'individualités »²². Le rapprochement est ici particulier, car l'image ne présente aucun signe rythmique, mais elle semble quand même se caler sur la musique. C'est ce caractère fluide, limpide, qui rapproche ici l'image de la musique.



Photogramme de *Work*, réalisé par Fantavious Fritz (2016)

<https://vimeo.com/196051853>

²² MICHALLET Léo, « Entretien avec Fantavious Fritz », in *De la musique à l'image : une approche musicale de la composition visuelle*, Mémoire de fin d'études sous la direction de Mme BRAS Claire et de Mr HUART Rodrigue, Paris, École Nationale Supérieure Louis-Lumière, 2017, p.114

À l'opposé de la fluidité du plan séquence et des tempos lents, le montage très rythmique est un choix récurrent des réalisateurs de clips quand il s'agit de composer l'image sur un morceau au tempo rapide. Le fragment d'image est alors utilisé comme élément rythmique, et sa relation avec la musique est rendu extrêmement sensible. La musique électronique, fabriquée à l'aide de séquenceurs et de boîtes à rythmes, inspire très souvent ce type de montage très rythmé, car ce sont justement des morceaux qui appellent une réaction du corps, à la danse, par cette rythmicité très forte. C'est le cas par exemple du clip *Drum Machine*, du producteur anglais Alex Metric, réalisé par Thomas Whitmore.



Photogramme de *Drum Machine*, réalisé par Thomas Whitmore (2016)
<https://vimeo.com/145756653>

Ces deux associations, celle du tempo lent et du plan séquence (ou en tout cas à une longueur importante des plans, et une faible présence des coupes), et celle du tempo rapide appelant au montage, représentent deux formes d'écritures très répandues au sein du clip musical. L'efficacité de ces écritures repose sur la cohérence entre la musique et l'image, par leur dynamique commune.

Structures musicales

La structure temporelle du morceau fait oeuvre de base scénaristique de la construction de l'image. L'organisation du morceau, ses thèmes récurrents, ses temps forts, ses temps faibles, se doivent d'être pris en compte lors de l'écriture de l'image, en

établissant ainsi une cohérence, une correspondance avec les éléments visuels. Prenons à titre d'exemple la structure « classique » d'un morceau de musique populaire²³ :

1	2	3	4	5	6	7
Introduction	Couplet n°1	Refrain n°1	Couplet n°2	Refrain n°2	Pont	Refrain n°3
-	<i>Thème A</i>	<i>Thème B</i>	<i>Thème A</i>	<i>Thème B</i>	<i>Thème C</i>	<i>Thème B</i>

Dans ce cas de figure, l'écriture la plus « évidente » serait par exemple de construire un schéma narratif visuel en sept actes, correspondant au sept parties du morceau. Il est possible également d'utiliser la récurrence des éléments du schéma de la construction musicale (couplets = thème A, refrains = thème B) pour mettre en place de manière similaire une récurrence des schémas visuels. Les couplets peuvent par exemple être considérés comme « temps faibles », et admettre une narration plus posée, introduire des personnages, débiter une action, poser un décor, et les refrains comme « temps forts » et traduisent à l'image une intensité supérieure, le climax de l'action. Dès lors, on comprend l'importance de la structure du morceau sur lequel travaille l'image, car celle-ci aura assurément un impact sur la narration, et l'enchaînement des variations de l'image.

Le processus d'écriture de l'image sur la musique admet ainsi comme contrainte temporelle, celle de sa structure, de son tempo, ses accélérations et décélérations. La structure temporelle du morceau implique celle de l'image, il en découle de se pencher sur cette structure au moment de l'écriture du scénario, car une structure musicale particulière appelle un schéma narratif et visuel particulier.

Montage métrique, partition visuelle

L'image au sein du clip musical est assujettie au temps métrique de la musique, et dès lors, chaque plan est une subdivision (ou un multiple) de cette unité temporelle, définie par le tempo du morceau. Chaque plan est organisé ainsi selon durée temporelle métrique (mesurable, identifiable), exactement comme la note musicale sur la portée : ronde, noire,

²³ Ce terme désigne une pluralité de genres musicaux, largement diffusés et commercialisés via l'industrie musicale, à ne pas confondre avec la musique *pop*, elle-même sous-genre de la musique populaire.

croche, double-croche etc... Il en découle que ce type de montage peut également se présenter sous une forme virtuelle semblable à celle d'une partition musicale, entreprenant ainsi de sculpter physiquement et quantitativement l'image sous forme de matière-temps. La timeline fait ainsi office de *partition* virtuelle du montage, offrant une visualisation graphique des éléments sous la forme de bloc dont la taille représente la durée (impliquant intrinsèquement une quantification temporelle, un temps métrique, qui est celui, pour toute forme d'oeuvre cinématographique, du photogramme). Ainsi, le rythme du film, son relief, ses variations, sont *visibles* sur cette partition virtuelle qu'est la timeline.

Il est important de souligner cela, car de ce fait découle l'idée d'une écriture logique, organisée, de la même manière que celle d'une partition musicale. Voici un exemple (fictif, et très simplifié) d'une schématisation logique de l'image au sein d'une timeline :



- Cellules temporelles, esthétique du fragment

Confrontation d'images, effet Koulechov

Basés à Brooklyn, Alex Lee et Kyle Wightman forment le duo BRTHR, dont le style et la signature visuelle sont caractéristiques d'une forme d'écriture de l'image se prêtant avant tout à la mise en place d'une ambiance, s'attachant à mettre en relation des images caractérisées par une forte charge symbolique, visant à produire un impact puissant et instantané chez le spectateur.

Le duo BRTHR utilisent dans ce sens une forme de montage associant des images-choc très brèves (presque subliminales), dans une logique de synthèse symbolique, plus que narrative. Si le montage narratif *classique* du cinéma tend vers une organisation logique des plans et la restitution d'une continuité temporelle *réaliste*, auquel le spectateur peut aisément s'identifier et se repérer, ce type de montage, que l'on pourrait qualifier de *disruptif*, s'attache d'abord à mettre en place un télescopage entre les images. C'est cette confrontation entre les images qui va produire l'effet de sens, à l'instar de l'effet Koulechov²⁴. Il s'agit donc d'un type de montage *signifiant*, dont le flux d'image n'a à priori pas *l'évidence* du montage narratif classique, et dont la conception s'apparente plus à celle d'un collage, très fortement marqué par la subjectivité et sensibilité de son auteur. Cette forme de montage place celui-ci dans une position centrale dans le processus de création de l'oeuvre.

Cette forme de montage associe des fragments d'images, non pas dans le but d'illustrer une action précise et identifiable, mais afin de produire un discours, par leur juxtaposition. Il est important de noter que les différents plans mis en rapport par le biais d'un tel montage se doivent de renvoyer de manière implicite à une unité de signification autonome et indépendante (à la manière d'une image photographique). Ainsi, les plans ne sont pas définis uniquement par la séquence cinématographique et l'enchaînement des uns par rapport aux autres, mais également individuellement, par leur sémantique intrinsèque. Le montage entreprend alors précisément d'associer, de confronter ces entités, et réalise dans ce sens une mise en évidence de chaque image en tant que telle, du fait de sa caractéristique typiquement photographique.

Dans *Youth* (2014), morceau original de Ben Khan, BRTHR illustrent à l'image le rapport conflictuel et obsessionnel du protagoniste avec son propre suicide, emportant avec lui celle qu'il a aimé (ou qu'il rêve d'aimer), dans une perpétuelle remise en question de son existence. S'enchaîne ainsi dans un montage extrêmement rapide une série de plans qui représentent successivement des poissons rouges, un portrait de lui enfant, des photos de famille, sa main sur un aquarium, un portrait de son amante, sa main tenant un couteau plongée dans l'aquarium, un portrait de lui tenant le couteau près de son visage. En moins de dix secondes, l'auteur a mis en relation et explicité les différents aspects du conflit intérieur du personnage, à travers la représentation de son enfance, de la frustration amoureuse, du refus de l'altérité, et son obsession de la mort. Les fragments d'image apparents, ne

²⁴ Effet de montage utilisé au cinéma pour transmettre un effet de sens par la confrontation, l'interaction entre les plans, à travers leur enchaînement.

présentent à l'évidence aucune continuité narrative, mais oeuvrent par leur symbolisme et leur mise en confrontation. Ils précisent la psychologie du personnage, en admettant une sphère sémantique et symbolique bien plus large que celle d'un enchaînement de plans constitutifs d'un montage narratif. Dans le clip de BRTHR, chaque plan est à la fois en écho et en rupture par rapport au précédent, ce qui implique une sollicitation constante de l'attention et de la capacité d'analyse du spectateur.

Si le montage disruptif est largement utilisé dans le clip musical, certains en étant entièrement constitués, comme *Youth* de BRTHR, celui-ci trouve son origine au cinéma (on pourra citer notamment *L'Oeil Incisé* de Luis Bunuel, ou encore *Hiroshima mon amour* d'Alain Resnais). Cette esthétique du fragment et de la confrontation directe des images n'est en effet pas incompatible avec un montage narratif, elle peut même en être complémentaire, et marquer une rupture dans la narration de manière imprévisible. L'interruption par un montage disruptif est souvent située aux points culminants de l'intrigue, aux moments fatidiques; celui-ci permet de casser le rythme, de renverser un point de vue, de faire émerger une signification nouvelle (souvent déterminante dans la construction du récit), à travers de saisissants effets visuels, produisant ainsi un double impact chez le spectateur, à la fois dans le rythme et la forme et l'image, en rupture avec la continuité habituelle du film, et de par son effet de sens implicite. Si le clip musical, par sa temporalité très réduite, se doit de saisir la quintessence du cinéma, on comprend ici pour quelles raisons il se porte volontiers vers ce style de montage.



Photogramme de *Youth*, réalisé par BRTHR (2014)

<https://vimeo.com/95021266>

Le montage disruptif, fonctionnant comme on l'a vu sur le principe du fragment d'image comme élément de rupture, en opposition avec la continuité du raccord fluide d'un

montage « classique », trouve son écho en terme d'image à travers le gros plan, défini lui aussi par l'aspect fragmentaire de sa nature.

Phrase musicale/visuelle

La musique est souvent considérée comme un échappatoire à l'expérience du réel, dans ce sens qu'elle est définie, comme tous les arts du temps, par une temporalité artificielle, qui devient celle de l'auditeur dès lors que celui-ci rentre en contact et focalise son écoute sur elle. Joel Kefali explore cet échappatoire dans son clip *Got It Bad*, réalisé pour le groupe australien Leisure. Le réalisateur met en place un enchaînement de micro-scènes où l'on retrouve successivement différents personnages qui apparaissent à l'image comme figés sur place, le regard systématiquement absorbé vers une direction hors du champ de l'image (on ne sait donc jamais ce qui captive leur attention). L'image présente plusieurs éléments indiquant un avant et un après, une narration en cours. La caméra traverse ces instants figés, pour laisser place à la contemplation des personnages, déconnectés de leur réalité. Ces positions « absorbées » des personnages, ces scènes au temps figé, ne sont pas sans rappeler les travaux de photographes tels que Gregory Crewdson (cité plus haut), Elina Brotherus, ou encore les célèbres tableaux du peintre américain Edward Hopper. Ce modèle de représentation de l'instant figé admet une certaine complexité quant à la temporalité de l'image qui, de part sa nature photographique, capture la scène à l'instant t de la prise de vue, sans rendre compte de sa persistance temporelle. Il s'agit ici d'une réflexion sur la représentation de l'immobilité, qui instinctivement présente l'image photographique comme forme adaptée, de par sa nature. Néanmoins la persistance de cette immobilité n'est attestable qu'à travers l'image animée, elle seule pouvant donner un caractère persistant, durable, à l'immobilité. Vérifier l'immobilité par le mouvement, c'est là le paradoxe d'une telle représentation, qui pour cela s'inscrit dans une durée.

Joel Kefali inscrit ces instants immobiles prolongés dans une temporalité précise : celle de la phrase musicale. Elles sont toutes définies sur une durée égale de quatre mesures (ce qui a pour effet d'appuyer le caractère cyclique et hypnotique du temps musical, en harmonie avec l'attitude des personnages, le fond et la forme de l'image s'accordent ainsi dans un fonctionnement commun). Les scènes se suivent dans une continuité dynamique

réalisée grâce à une complicité subtile entre les mouvements de la caméra et l'action de fondus enchaînés.



Photogramme de *Got it bad*, réalisé par Joel Kefali (2016)
<https://vimeo.com/191405205>

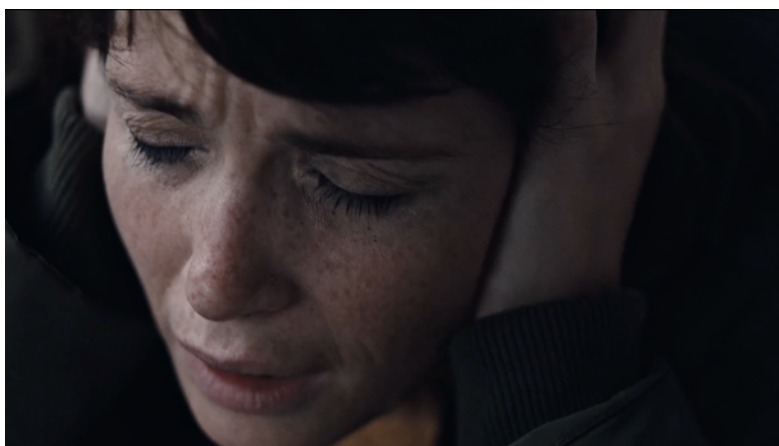
Boucle temporelle, montage cyclique

On retrouve dans le travail du réalisateur Dave Bullivant - aka Bison - une pratique du détournement de la matière filmique originale, par le biais d'interventions techniques et/ou technologiques. Le réalisateur se déclare « fasciné par les limites de l'image en mouvement, et le fait de pouvoir jouer avec certains aspects comme le temps ou la couleur »²⁵. Dans son clip pour le morceau « Kerala » de Bonobo, producteur anglais que nous avons déjà évoqué précédemment, il met en scène une jeune femme paniquée, déboussolée, dans une banlieue londonienne envahie par d'étranges anomalies qu'elle est manifestement la seule à percevoir. Le réalisateur s'appuie sur l'aspect hypnotique et cyclique du morceau pour construire le rythme du montage. Le clip se déroule sous la forme de plans séquences déconstruits par le montage, faisant intervenir une coupe sur le rythme de la pulsation. Chaque coupe fait revenir l'image en arrière et crée ainsi une progression saccadée de la narration, obligeant le spectateur à revoir plusieurs fois de suite les mêmes mouvements. Ce dispositif original de montage impacte la perception de l'image de manière très frappante sur plusieurs niveaux. Le dispositif crée tout d'abord une frustration chez le spectateur de ne pas percevoir la

²⁵ BROOKMAN Jacob, in *Exclusive : The Photography roots of Bonobo's Kerala, from director Bison*, 2016, mis en ligne le 16 novembre 2016. Traduit de l'anglais. URL : <http://www.bjp-online.com/2016/11/exclusive-the-photography-roots-of-bonobos-kerala-from-director-bison/>

progression de l'histoire au rythme habituel, et de revenir en arrière à chaque coupe. Dans un second temps, et c'est là toute la force du dispositif, il apporte un caractère chorégraphique aux mouvements des personnages, synchronisés avec le rythme de la musique par le biais du montage. Le réalisateur nous démontre ici la capacité du montage à provoquer une sensation inédite, extraite de la matière filmique initiale.

Ce dispositif remet par ailleurs en cause notre perception des événements présentés à l'image. Un certain nombre d'événements étranges apparaissent au cours du film : un rocher en lévitation (1'00), une immeuble mouvant (1'50), un homme qui se duplique (2'42), ou encore une voiture qui change de couleur (3'03). Les coupes incessantes font obstacle à la bonne lecture de l'image et focalisent l'attention du spectateur, perturbant ainsi son aptitude à lire l'image, et les informations que celle-ci présente.



Photogramme de *Kerala*, réalisé par Bison (2016)

<https://vimeo.com/190146978>

Dans un registre différent, mais porté par la même approche cyclique et périodique du montage, le clip *Bugati* réalisé par Helmi présente une succession rythmique de très courts instants, qui oeuvrent sur le plan symbolique, et se rapprochent ainsi de l'image photographique. Ces images sont assimilables à des motifs, des patterns visuels, qui se répètent, s'entrecroisent. La composition de l'image est ici tissée à travers un enchaînement cyclique de ces motifs visuels, s'appuyant sur le *beat* électronique du morceau, créant coloration visuelle des intervalles rythmiques. Ces fragments admettent chacun une dynamique spécifique, et retransmettent à travers leur synchronisme sur le temps musical une dimension énergétique particulière. Ces enchaînements extrêmement rapides mettent ainsi en oeuvre une « symphonie visuelle », caractéristique de cette forme d'écriture très rythmique de l'image.



Photogramme de *Bugati*, réalisé par Helmi (2015)

<https://vimeo.com/109793835>

2) Mouvements et compositions dynamiques

Après avoir exploré ces formes de montage qui *suggèrent* la danse, ou en tout cas qui présentent une dimension rythmique très sensible, nous allons maintenant nous intéresser au montage et à l'écriture filmique d'une matière visuelle présentant *déjà* une proposition rythmique. Nous prendrons pour cela appui sur l'écriture filmique du mouvement dansé, permettant d'instaurer une forme plus « évidente » (mais qui peut aussi s'avérer plus complexe) du dialogue de l'image avec la musique.

- **Mouvement filmé**

Filmer la performance

Nombre d'expériences artistiques se déroulent à travers une épaisseur temporelle; c'est le cas du cinéma, des arts du spectacle, ainsi que de la musique. C'est aussi le cas plus largement de toute situation de communication vivante, qui admet un début, des états transitoires, et une fin. L'expérience de perception/réception de l'oeuvre d'art s'étale sur une durée qui peut être variable (pour un tableau, ou une photographie par exemple), ou invariable (pour un morceau de musique, ou un film par exemple). La musique, et toutes les formes de créations artistiques qui admettent une construction temporelle, un déroulement, un début et une fin, produisent une expérience de temps, dont le spectateur n'est pas maître. Le concepteur de l'oeuvre (qu'il soit réalisateur, metteur en scène, chorégraphe,

compositeur, scénariste...) élabore *avant la réalisation de l'oeuvre* un déroulement temporel, parallèlement à une préfiguration des moyens techniques et supports de sa restitution. Ces outils de préfiguration se fondent sur des représentations spécifiques du temps - temps séquentiel, linéaire, cyclique, etc. - qui définissent, autour des notions d'instant et de durée, des structures et mesures du temps. Ainsi, les éléments constitutifs d'une oeuvre admettant une construction temporelle sur une durée définie sont structurés par des relations caractéristiques de l'instant : celle de la durée (depuis...jusqu'à...), de la succession (avant... après...), et de la simultanéité (en même temps que...et/ou que...).

Le musicien, le danseur, le comédien, par l'action de son corps, réalise ensuite une interprétation de l'oeuvre écrite, pensée, qui est celle du compositeur, du chorégraphe, du dramaturge. De cette interprétation découle la *réalisation* du temps de l'oeuvre, qui la porte à son état sensible, et permet sa réception par le spectateur. La performance artistique est en effet le fruit de la réalisation de l'oeuvre à un instant t par son interprète (qu'il soit homme ou machine). Elle admet ainsi une singularité, une spécificité, de par l'appréhension, la compréhension, et enfin l'exécution de l'oeuvre par l'interprète. Ces étapes rendent l'expérience du concert, du spectacle de danse, ou de la pièce de théâtre, humaines et uniques. Ainsi, deux représentations successives de la même pièce de théâtre, par la même compagnie, n'est jamais la même, que ce soit du point de vue de l'interprète, ou du spectateur, car il s'agit d'une expérience *humaine*, ancrée dans le temps *réel*.

La question de la captation filmique d'une performance artistique admet une expérience totalement différente, car l'on passe de sa perception humaine à celle de la captation. Celle-ci peut choisir d'être la plus transparente possible, à travers un point de vue unique et statique (même si celui-ci définit déjà une écriture en soi, une subjectivité, par ce point de vue), se rapprochant au maximum de celui du spectateur, avec une fréquence d'image de la captation strictement correspondante à celle de la restitution. Mais elle peut aussi faire l'objet d'une écriture filmique à proprement parler, à travers des mouvements de caméra, par une pluralité de points de vue, par l'action du montage, et autres manipulations de l'image en post-production. Dès lors s'en suit une expérience très différente de l'expérience humaine de la performance, par cette écriture filmique, qui est en quelque sorte une forme *augmentée* (en tout cas subjective, interprétée) de la performance. La composition d'une telle oeuvre repose alors sur la collaboration du corps filmé (celui de la performance) et du corps filmant (celui de l'écriture filmique).

Filmer la danse

La danse admet intrinsèquement une proposition artistique et rythmique, une dynamique visuelle. Il convient alors, dès lors que se pose la question de filmer la danse, de s'attarder sur la question du mouvement de caméra. Celui-ci peut avoir un intérêt, dans sa communication et sa complicité avec le mouvement physique du corps, mais il peut aussi lui desservir, de par le fait qu'il admet déjà une proposition rythmique très forte. Ces questions de la restitution filmique du mouvement dansé, et plus largement d'une chorégraphie dans sa globalité, admettent un nombre important d'éléments à prendre en compte, et notamment de cette relation entre corps filmé - corps filmant.

L'interprétation filmique du mouvement dansé, est une écriture très répandue au sein du clip musical (on peut notamment citer le travail de réalisateurs tel que Hiro Murai, Thomas Whitmore, John Poliquin, ou encore Arnau Montanyes). La danse filmée apporte en effet une dimension énergétique et rythmique très visuelle, qui permet d'instaurer un dialogue très sensible entre l'image et la musique. L'interprétation filmique en question s'opère à travers la fluidité complice (ou non) entre le corps filmé et le corps filmant, mais aussi le point de vue choisi pour filmer le corps, mais aussi (et c'est un point essentiel) par le montage, et plus particulièrement le raccord.

- **Le raccord, enchaînement énergétique**

Le raccord est précisément l'instant clef où deux plans se succèdent, où l'écriture cinématographique opère. L'action du raccord renvoie étymologiquement à l'établissement d'un lien, d'une corrélation entre deux entités. Il est alors phénomène énergétique, par la création de cette liaison. Dans la lignée de cette étude, nous aborderons le raccord d'un point de vue dynamique, rythmique, l'approchant ainsi comme catalyseur d'énergie et de fluidité de l'image, paradoxalement au phénomène de rupture dont il fait oeuvre. Synchronisé au rythme musical, celui-ci établit un lien direct, spontané, de concordance entre l'image et la musique, ce qui a rétrospectivement pour effet d'appuyer sa visibilité et son impact. Le raccord (et le montage en général), à travers ses qualités d'articulation dynamique de l'image

est alors bien plus perceptible qu'au cinéma, car mis en avant volontairement par ce synchronisme rythmique.

La définition empirique et classique du raccord est celle de l'enchaînement successif de deux plans tout en conservant la continuité de l'action en cours. On retrouve alors d'un plan à l'autre la même unité diégétique de la scène. Cette définition admet ainsi son fondement dans l'action du regard du spectateur, et d'une logique purement graphique de l'image, de correspondance des formes. L'effet privilégié par cette approche du raccord est celui d'une continuité linéaire du mouvement, et donc du temps, il s'agit donc en somme d'une approche naturaliste du raccord.

Raccord-mouvement

Le raccord-mouvement (ou raccord de geste) se définit par un changement de point de vue, tout en conservant une focalisation sur l'action pour que la continuité de celle-ci s'impose, malgré le phénomène de rupture instauré par la coupe. *A Dance Film*, vidéo réalisée par le duo Carlos et Marcus, présente une multitude de raccord-mouvements, qui démontrent bien cet aspect fluide de la continuité instauré par ce type de raccord, paradoxalement au phénomène de rupture qu'il engendre.



Photogramme de *A Dance Film*, réalisé par Carlos et Marcus (2016)

<https://vimeo.com/142024986>

Raccords elliptiques

Le phénomène de séparation, disjonction entraînée par la coupure est explicité par Gilles Deleuze qui appelle à se focaliser sur l'absence d'image entre les deux plans successifs, et sur la prédominance du vide qui les sépare : « D'une part, ce qui compte n'est

plus l'association des images, la manière dont elles s'associent, mais l'interstice en deux images; d'autres part, la coupure dans une suite d'images n'est plus une coupure rationnelle qui marque la fin ou le début d'une autre, mais une coupure dite irrationnelle qui n'appartient ni à l'une ni à l'autre, et se met à valoir pour elle-même »²⁶. En effet, la forme empirique du raccord est d'utiliser celui-ci dans une continuité de mouvement, impliquant en théorie une valeur de l'interstice minimale, si ce n'est nulle. Dès lors cette pratique du raccord elliptique fait exister cet interstice (par l'absence de continuité), et pose la question de sa nature, de sa durée. De plus, cette démarche contient un choix bien plus affirmé, car « non-logique », de la part du monteur, et porte ainsi le raccord à un rôle signifiant, en plus de son rôle liant.

Steven Briand, redéfinition du raccord-mouvement

Le travail de Steven Briand est remarquable du point de vue de la réflexion sur le médium vidéo, et de ses capacités propres à transmettre une intention artistique, à faire dialoguer le fond et la forme de l'image dans un objectif commun. Il décrit d'ailleurs sa démarche par les termes suivants : « Ce qui m'intéresse, c'est l'utilisation du médium au maximum de ses potentialités. Si l'histoire que je raconte en vidéo pouvait être racontée en BD ou à l'oral par exemple, c'est que quelque part, je n'ai pas bien fait mon travail. Si je fais un film, il faut que ce que je raconte ne puisse pas fonctionner autrement qu'en film. »²⁷. Nous nous pencherons ici particulièrement sur deux de ses œuvres : *Shunpo* et *Chiméra*, qui présentent une remise en cause spectaculaire du principe de raccord.

Dans *Shunpo*²⁸, le personnage voyage et traverse une multitude de lieux, grâce à la danse (et au raccord). On passe d'un décor à l'autre, le temps d'un raccord, d'un *shunpo*. L'enchaînement des raccords conserve la continuité du mouvement de la danseuse, qui traverse ainsi en un seul geste, différents endroits. Le raccord est ici utilisé sous une forme purement énergétique, par la correspondance de mouvement, de rythme, et de l'appréhension que nous en avons.

Les mouvements sont décomposés par phases, et chaque phase se déroule dans un lieu différent, à l'image de la séquence à 0'59" :

²⁶ DELEUZE Gilles, *Cinéma 2. L'Image-temps*, Paris, Éditions de Minuit, 1985, p.260

²⁷ MICHALLET Léo, « Entretien avec Steven Briand », in *De la musique à l'image : une approche musicale de la composition visuelle*, Opus cité, p.98

²⁸ terme qui signifie « pas éclair » en japonais

- lieu : *bureau* / action : *elle se lève de sa chaise (raccord sur l'impulsion) elle atterrit sur un balcon*
- lieu : *balcon* / action : *elle se propulse en arrière (raccord sur l'impulsion) elle tombe en arrière dans une piscine*
- lieu : *piscine* / action : *elle chute en arrière (raccord juste avant l'impact) elle se rattrape sur une rampe d'escalier*
- lieu : *escalier* / action : *elle agrippe la rampe, et se relève*

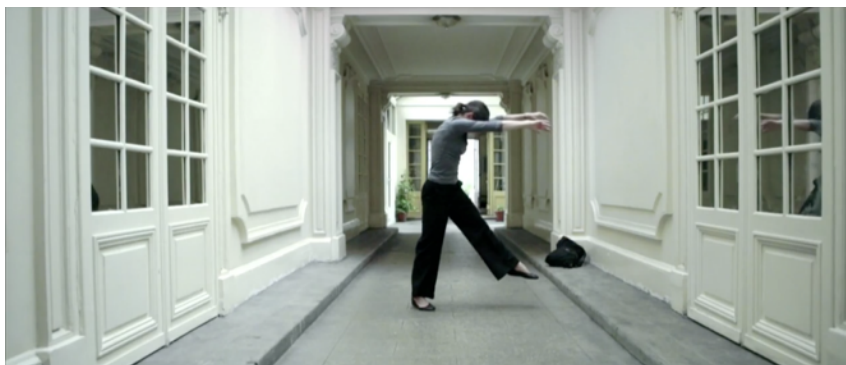
Chaque action possède une énergie propre à sa nature dynamique, qui déterminera les « poignées » de l'image, les instants clefs où le raccord trouvera sa place : « Il est important de couper au moment de l'impulsion, car c'est là que l'oeil va avoir la plus grande tolérance au changement. Pour la chute, il faut couper juste avant l'impact. »²⁹. Le réalisateur pointe ici la dimension énergétique intrinsèque au plan, et la capacité du raccord à s'insérer à un certain point de cette énergie.

La séquence à 1'20" introduit un système de raccord inédit, dont le fonctionnement ne correspond pas à la définition classique du raccord-mouvement : le point de vue, la distance focale et la distance caméra-objet restent les mêmes, le mouvement du corps conserve une continuité parfaite (il faut noter également le travail sur l'éclairage), seul le décors change. Ce dispositif mis en oeuvre a confère au raccord-mouvement une dimension totalement inédite par rapport à son utilisation traditionnelle, puisqu'il n'implique dans le cas présent pas véritablement de changement de point de vue (l'origine fondamentale du raccord-mouvement repose en effet sur le principe de changement de point de vue).

Cela implique une forme nouvelle d'appréhension et d'anticipation du raccord-mouvement, de détachement par rapport à sa forme traditionnelle. La liaisons des deux plans successifs ne peut admettre une continuité « réaliste », premièrement par le fait évident du changement diégétique brutal et surréaliste, mais aussi tout simplement par les lois physique. En effet, la définition du raccord-mouvement suggère une valeur nulle de l'interstice entre les images successives, or la seule manière de réaliser cela *en théorie* est par une captation multi-caméras de la même scène, et de passer de l'une à l'autre au montage. Le raccord opère ainsi à la fois un changement de point de vue *et* une conservation de la diégèse, ce qui est exactement le contraire dans *Shunpo*, alors qu'il s'agit bien d'une forme de raccord-

²⁹ MICHALLET Léo, « Entretien avec Steven Briand », in *De la musique à l'image : une approche musicale de la composition visuelle*, Opus cité, p.108

mouvement. La valeur de l'interstice est ici à la fois nulle, sur le plan du mouvement, et immense, sur le plan diégétique.



Photogramme de *Shunpo*, réalisé par Steven Briand (2013)

<https://vimeo.com/68206303>

Dans *Chiméra*, Steven Briand continue d'explorer la dimension purement énergétique du raccord-mouvement à travers la danse, dans un contexte cette fois-ci différent : en gardant une unité de lieu *et* de point de vue, ce sont maintenant les corps qui se succèdent, toujours dans une continuité de mouvement. Le raccord est alors appliqué uniquement au corps, et non à l'image entière. Le réalisateur décrit son intention par les mots suivants : « il s'agit de ce dépassement de soi, de son propre corps. C'est aussi une métaphore de la condition humaine : tu as beau être un individu, tu n'es pas qu'un, tu n'es pas la même personne avec ta petite amie, tes amis, tes parents, ton professeur, ta famille etc. J'ai cette volonté de présenter une vision du monde plus riche que l'expérience immédiate que l'on en fait »³⁰. Il rajoute : « J'essaie d'amener chez le spectateur une réflexion quant à sa condition humaine, son regard sur le monde, sa position et son interaction avec le réel. »³¹.

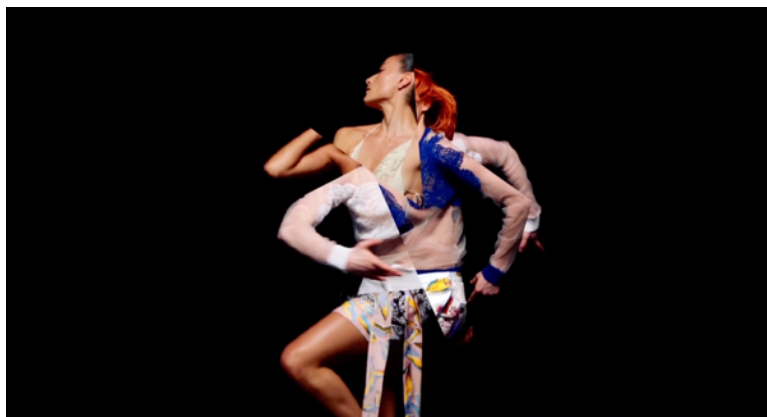
Le synchronisme de l'image avec le rythme effréné de la musique est également remarquable. Celle-ci admet également des points d'énergie, des variations rythmiques, des éléments sonores directement impliqués dans la dynamique de l'image.

Ces corps démultipliés rappellent ceux de McLaren et de son *Pas de deux*, lui même inspiré des chronophotographies de Marey. On retrouve en effet cette interprétation du corps par l'image, par la décomposition du mouvement, afin de créer une oeuvre visuelle singulière. C'est cette capacité de décomposition image par image du mouvement, qui est alors

³⁰ MICHALLET Léo, « Entretien avec Steven Briand », in *De la musique à l'image : une approche musicale de la composition visuelle*, Opus cité, p.109

³¹ MICHALLET Léo, « Entretien avec Steven Briand », in *De la musique à l'image : une approche musicale de la composition visuelle*, Opus cité, p.99

quantifié en un nombre d'image précis, qu'utilise Briand dans *Chiméra*. Si Marey utilisait cette caractéristique pour « identifier » les états transitoires du mouvement et démontrer la dimension périodique et mécanique de la marche de l'Homme, McLaren l'utilisait pour décupler la beauté du mouvement de danse. La démarche de Briand se retrouve ainsi dans la continuité des travaux de Marey et McLaren, par une étape supérieure au niveau de la restitution de l'image et du mouvement, en faisant se substituer les corps, dans un même mouvement.



Photogramme de *Chiméra*, réalisé par Steven Briand (2016)
<https://vimeo.com/162055821>

À travers ces deux vidéos, Steven Briand démontre l'essence du raccord-mouvement, c'est-à-dire, aussi simplement que cela puisse paraître, la continuité du mouvement. Le raccord implique habituellement un changement de point de vue, le réalisateur démontre ici que ce n'est en réalité pas une obligation. Dans ces deux formes de raccords, le point de vue subsiste, le changement est ailleurs : dans le corps pour *Chiméra*, dans le décors pour *Shunpo*. L'énergie est alors concentrée de manière substantielle sur le corps et son mouvement.

Le réalisateur entreprend d'explorer ici les caractéristiques du point de contact énergétique que représente le raccord. L'énergie est libérée par le raccord, au point culminant des forces énergétiques. Dans ces deux vidéos, que l'on change de corps, ou de décors, le point de contact est celui du point culminant énergétique du mouvement, il rend ainsi légitime (et possible) l'action du raccord.

Dans sa démarche, Steven Briand porte une attention particulière à « cette action, cette idée de s'extraire, de se dépasser »³². L'extraction (qu'on retrouve dans *Shunpo*) et le

³² MICHALLET Léo, « Entretien avec Steven Briand », in *De la musique à l'image : une approche musicale de la composition visuelle*, Opus cité, p.109

dépassement de soi (dans *Chiméra*) sont des actions de *transformation* du corps : c'est par l'action du raccord qu'est mise en oeuvre cette transformation. Celui-ci est alors au centre de l'intention, comme vecteur puissant de sens, car c'est à travers lui que l'intention se révèle, et de sensation, car il est aussi transmetteur et catalyseur d'énergie sensorielle, physique.

Dans la continuité de cette approche du raccord par Steven Briand, le collectif anglais Shynola porte sa propre vision expérimentale de cet éclatement diégétique, en rapprochant par un effet miroir les mouvements de deux danseuses. Le collectif décrit ainsi la vidéo : « Le film explore la manière dont nous sommes attirés et dont nous réagissons à la musique; comment la musique inspire des émotions différentes, personnelles à des personnes très différentes séparées par le temps et l'espace, mais aussi la manière dont la musique peut les unir »³³. Comme dans *Shunpo*, il s'agit ici de rassembler des univers spatio-temporels différents, à travers le mouvement du corps. Si la danseuse de *Shunpo* gardait une continuité de mouvements au travers des coupes, le dispositif mis en place ici est différent, plus axé sur le phénomène de rupture (que ce soit par le split screen, ou le montage cyclique). On peut également faire un parallèle avec le clip de Bison, *Kerala*, à travers cette forme de montage périodique qui intervient à plusieurs moments de la vidéo. Celui-ci est appliqué ici à la danse, ce qui lui confère une dimension énergétique particulière.



Photogramme de *What is #music ?*, réalisé par Shynola (2016)

<https://vimeo.com/178435410>

³³ NOWNESS, in *Untaggable : How does #music moves us ?*, mis en ligne le 9 septembre 2016. Traduit de l'anglais. URL : <https://www.nowness.com/series/untaggable/audi-music-shynola-mark-pritchard-thom-yorke>

Partie III : Plasticité et fluidité de l'image

Après avoir défini l'écriture de l'image sur la musique comme une « partition visuelle », régulée par le temps métrique du tempo, et construit en fonction de la structure et des caractéristiques du morceau, il est question ici de s'intéresser à la fluidité de l'image³⁴ lors de sa restitution, et de voir comment elle peut s'accorder avec la musique. Le langage musical, son dialogue avec l'image, permet d'aborder celle-ci comme une expérience sensitive, pareillement à la musique.

Les évolutions techniques, qui ont jalonné l'évolution et les pratiques de l'image, ont conduit celle-ci de plus en plus loin dans sa faculté de compréhension et d'interprétation du monde. Cette écriture de l'image sur la musique permet au cinéaste de se soucier peu de montrer la réalité, mais de se placer dans une position de créateur-interprète, à la recherche du sensible, se préoccupant plus de sensations et d'émotions que de réalisme. Il convient néanmoins de garder à l'esprit la légitimation de l'emploi d'un procédé technique, quant à l'évaluation qualitative d'une valeur artistique/esthétique/symbolique de l'oeuvre. Stanley Cavell rappelle ainsi que : « rien ne constitue la possibilité d'un moyen d'expression à moins que son utilisation ne lui donne signification et importance. »³⁵. C'est ainsi que « la seule façon de divulguer une possibilité de moyen d'expression, ce sont des oeuvres réussies qui définissent ses vecteurs »³⁶.

- Dilatation temporelle

Andreï Tarkovski introduit la notion de *pression du temps*, qu'il évoque en terme de fluidité et d'écoulement, définie par la « consistance du temps qui s'écoule dans un plan, son intensité ou au contraire sa dilution »³⁷. Le cinéaste russe opère la distinction entre les différentes fluidités des plans, suivant l'idée maîtresse du flux en perpétuel changement.

³⁴ Nous évoquons ici la fluidité de l'image à l'intérieur du plan

³⁵ CAVELL Stanley, *La projection du monde : réflexions sur l'ontologie du cinéma*, Paris, Belin, 1999, p. 180

³⁶ CAVELL Stanley, *Opus cité*, p. 196

³⁷ TARKOVSKI Andreï, in *Le Temps Scellé*, Cahiers du Cinéma, 1989, p. 110

Cette idée de fluidité de l'image est caractéristique du temps indivisible, appelée *rheuma*³⁸, opposé au temps divisible du *chronos*. Tarkovski suit ainsi l'idée que le montage cinématographique est assimilable à un raccordement de « tuyaux », assurant la circulation et la production d'un flux énergétique : « Les morceaux qu'on ne peut monter ensemble sont ceux où le caractère du temps est trop radicalement différent. Ainsi, on ne peut pas plus monter du temps réel avec du temps conventionnel (qui se fixe sur une référence arbitraire, autre que celle de notre perception) qu'on ne peut raccorder ensemble des tuyaux de diamètres différents »³⁹. Cette théorie que Tarkovski développe, rejoint celle de la règle de successivité des plans introduit par Pasolini, à propos de sa vision du cinéma naturaliste : « Le plan, aussi bien à l'intérieur de lui-même que par rapport aux autres plans, doit obéir aux règles de la successivité; il doit s'écouler comme la réalité et le cinéma (même imaginés) »⁴⁰. Tarkovski ajoute dans ce sens que « monter un film de manière correcte signifie ne pas rompre le lien organique entre certains plans et certaines séquences, comme si le montage y était contenu à l'avance, comme si une loi intérieure régissait ses liens, et en fonction de laquelle nous avons à couper et à coller »⁴¹. Si ses propos ont une valeur indéniable quant à l'écriture et la fabrication d'une oeuvre cinématographique naturaliste, ils ne sont pas forcément applicables quant à l'écriture de l'image sur la musique (encore que l'écriture cinématographie naturaliste reste un choix que certain réalisateurs décident d'entreprendre, mais ce n'est en l'occurrence pas le propos de cette recherche). La raison de cette disparité trouve son fondement dans la nature même de cette écriture, qui ne s'attache pas à la mise en oeuvre d'un temps *réaliste* quant à la continuité de l'image, mais bien d'un temps *musical*; de là lui provient toute sa liberté lors de sa restitution, par ce dialogue avec la musique.

Sublimation du mouvement

Le procédé du ralenti admet une faculté d'interprétation mécanique des phénomènes du vivant par l'image, donnant à les représenter sous une forme différente de notre

³⁸ Terme relatif à la rhéologie, science de l'écoulement qui admet comme référent l'écoulement liquide.

³⁹ TARKOVSKI Andreï, *opus cité*, p.110

⁴⁰ PASOLINI Pier, in *L'expérience hérétique*, trad. Anna Rocchi Pullberg, coll. «Traces », Payot, 1976, p.271.

⁴¹ TARKOVSKI Andreï, *opus cité*, p.110

perception⁴². L'utilisation la plus courante du ralenti est celle d'une « sublimation » du réel, à travers sa dimension hypnotisante et contemplative. Le ralenti peut alors être utilisé jusqu'à devenir presque photographique, décuplant quelques secondes en plusieurs minutes.

Le chorégraphe Benjamin Millepied utilise cette dimension magnifiante du ralenti pour illustrer différents sentiments et sublimer la danse, à travers une oeuvre constituée de cinq plans-séquences intitulée *Passage to Dawn*, sur une musique originale du groupe London Grammar. On retrouve l'écriture filmique du plan séquence, accordée avec un morceau au caractère lent et mélancolique, et au rythme très peu sensible (aucun élément percussif, uniquement voix et guitare). Le ralenti vient alors appuyer davantage ce caractère fluent à la fois du plan séquence, du mouvement dansé, et de la musique.



Photogramme de *Passage to Dawn*, réalisé par Benjamin Millepied (2015)

Tableau 1 : <https://vimeo.com/107300019>

Tableau 2 : <https://vimeo.com/107300020>

Tableau 3 : <https://vimeo.com/107621591>

Tableau 4 : <https://vimeo.com/107633354>

Tableau 5 : <https://vimeo.com/107362960>

Empirisme nouveau

Le ralenti atteste, selon Jean Epstein, une opération fondamentale permettant de manifester le caractère fluent de toute réalité, de démontrer le flux sous la forme. À ses yeux, il s'agit par les moyens même de la machine, et suivant la logique d'un empirisme nouveau, d'échapper aux automatismes de la perception ordinaire afin d'atteindre une vision nouvelle d'une réalité en devenir. Ainsi, le réel fluent que nous percevons, constitué de mouvements

⁴² plutôt que forme il s'agit ici de continuité

instables, imprévisibles, chaotiques, est amené vers une dimension nouvelle grâce au ralenti. On retrouve cette utilisation du ralenti chez le réalisateur Guillaume Panariello, fervent utilisateur des caméras à hautes fréquences d'image, qui explore le ralenti jusqu'à sa forme extrême. Dans son clip *Unconditional Rebel* pour la chanteuse Siska, on retrouve un plan séquence de 3min 30sec pour une durée de captation de ... cinq secondes. Le plan séquence en question est présenté sous la forme d'un long travelling filmé à 1000 images/seconde à l'aide d'une caméra Phantom flex 4K. La scène initiale, totalement chaotique à vitesse réelle, est alors rendue lisible par le ralenti. Le dispositif mis en place trouve ici son fonctionnement dans sa relation à l'action filmée, dont la dimension temporelle diégétique se déroule sur une échelle trop éloignée de la perception humaine.



Photogramme de *Unconditional Rebel*, réalisé par Guillaume Panariello (2015)
<https://vimeo.com/118738368>

Malléabilité de l'image

La nature malléable de l'image filmée à très haute fréquence d'image permet une flexibilité lors de sa restitution, et donc de son accordance avec le rythme musical. Le mouvement dansé peut ainsi être ré-interprété par une vitesse de défilement différente de celle du mouvement réel, enregistré lors de la captation. C'est le cas pour le clip *Acid Rain*, réalisé par le collectif R113, qui met en scène un groupe de majorettes venant de subir un accident et luttant contre la mort, à travers la danse. Le mouvement a beau être synchronisé sur le rythme (très lent) du morceau, il est manifestement ralenti, ce qui lui confère une dimension surréaliste, en accord avec l'agonie des personnages. Le fond et la forme de l'image fonctionnent ainsi dans une intention commune.



Photogramme de *Acid Rain*, réalisé par R113 (2015)

<https://vimeo.com/133697756>

- Animation des vitesses, temps élastique

Pour certains réalisateurs, le ralenti est utilisé essentiellement pour sa dimension pratique, comme l'explique Anton Tammi : « Pour moi les principales raisons de filmer en slow-motion (entre 50 et 100 images/seconde) sont plus pratiques qu'esthétiques. Parfois, il est très difficile de saisir le bon moment pendant le tournage. Le fait de filmer à des fréquences d'images élevées permet donc à ces petits *instants parfaits* (la bonne expression sur le visage de l'acteur, la bonne composition de l'image...) la possibilité de s'étirer et de durer plus longtemps. »⁴³. Cette nature malléable de l'image filmée à haute fréquence d'image permet donc une réécriture, un étirement en post-production. Il est possible d'aller plus loin dans cette ré-écriture, en « animant » la vitesse de l'image, c'est-à-dire en lui conférant des vitesses changeantes. L'image prend alors une fluidité nouvelle, non linéaire, et s'abstrait en ce sens encore plus du temps réel.

Délinéarisation de la continuité temporelle de l'image

La capacité des caméras à filmer à haute fréquence d'image permet dans la restitution de l'image de dilater, contracter à volonté sa trame temporelle, en suggérant contradictoirement le flux continu de l'action et sa suspension, ou plutôt sa concentration extrême en un point privilégié de la courbe d'un geste, point sur lequel le regard peut s'attarder et appuyer un instant avant de glisser à nouveau. Prenons à cet exemple le film

⁴³ MICHALLET Léo, « Entretien avec Anton Tammi », in *De la musique à l'image : une approche musicale de la composition visuelle*, Opus cité, p.83

publicitaire de Stéphane Lancien pour le parfum *Galop* d'Hermès, dans lequel la caméra suit par la biais d'un travelling latéral les mouvements d'une danseuse. On retrouve la fluidité d'un ralenti linéaire au début du film, jusqu'au moment où le corps se retrouve suspendu en l'air, le temps d'un saut, avant de retomber et d'enchaîner d'autres mouvements. Le temps se dilate ainsi à d'autres passages de la chorégraphie, isolant ainsi certains mouvements, sublimant leur beauté.



Photogramme de *Hermès*, réalisé par Stéphane Lancien (2016)

<https://vimeo.com/181495194>

Par ce procédé de dilatation, la temporalité de l'image perd toute linéarité, et admet alors une pluralité de strates temporelles, offrant d'innombrables points de contacts et d'insertion. L'image devient alors extension, amplification, complexification du réel, plutôt que cette doublure spectrale à quoi elle est souvent réduite. Dès lors que le différentiel du ralenti se déplace, le flux de l'image devient alors pure découverte, désolidarisée du temps réel (le ralenti constant garde tout de même un rapport de proportionnalité avec le temps réel). Ce paradoxe opère la disjonction entre la vitesse virtuelle du plan lui-même (qui est selon Deleuze le « nerf » de l'image-mouvement) et la vitesse figurée par le corps qui traverse l'image.

Lisa Paclet, détournement de l'instant décisif

Dans son clip réalisé pour le morceau *Time Bomb* du producteur Boston Bun, la réalisatrice franco-italienne Lisa Paclet met en scène une relation amoureuse entre deux adolescents, marquée par un dysfonctionnement au niveau de leur interaction : les mouvements sont constamment détournés par des aller-retours temporels, des ralentis

extrêmes jusqu'à l'arrêt sur image. Les deux personnages sont ainsi littéralement déphasés l'un par rapport à l'autre, dissociés temporellement, chacun ayant ainsi une continuité indépendante, à l'intérieur du même plan. Ce dysfonctionnement temporel est mis en place à travers l'animation de différentes zones de l'image : pendant que le mouvement de l'un évolue « vers l'avant » à une certaine vitesse, le mouvement de l'autre progresse lui « vers l'arrière », avec un rapport de vitesse différent. Le processus est d'autant plus complexe que les vitesses sont elles aussi animées, et ne sont donc pas linéaires. Cette véritable « chorégraphie de l'image », rappelle celle de Normal McLaren et de son *Pas de Deux*, par cette action de ré-interprétation de l'image lors de sa restitution.

Ce dysfonctionnement temporel introduit selon la réalisatrice une dimension réflexive quant à l'anticipation de l'action au sein de l'image : « J'ai essayé de jouer avec les préjugés, l'idée que le spectateur se fait par rapport à une action, une scène. Grâce aux mouvements d'approche et au suspens que produit le ralenti, le spectateur « anticipe » ces instants photographiques dans chaque scène du clip, le fait qu'elle va lui donner une claque par exemple. Selon le jeu sur les vitesses de l'image, la finalité de l'action est finalement transformée, et la claque devient une caresse. »⁴⁴. Ce suspens est agrémenté du fait que les instants représentés sont marqués par une action de déclenchement, d'impact, à l'image de l'instant décisif photographique : elle lui adresse une claque, il approche sa main pour la toucher, il casse une bouteille sur sa tête, il tombe en arrière, ils s'embrassent... Le temps est ralenti lors de la phase d'approche de ces instant décisifs, ce qui a pour effet d'alimenter l'anticipation de sa finalité, de l'impact, qui est finalement détourné.

L'effet de désynchronisation temporelle à l'intérieur de l'image que met en oeuvre la réalisatrice suggère un rapport entre deux régimes de vitesse; c'est le devenir des corps dont il est question, celui d'un aboutissement ou non de la finalité de leur action, et de sa nature. De cette dissociation temporelle entre les deux personnages découle une impossibilité d'interaction physique : « Du fait que l'écran est constamment séparé en deux, les personnages ayant ainsi chacun leur temporalité, ils sont alors dans l'incapacité de se toucher. Quand l'un est au ralenti, l'autre est à vitesse réelle, ou en accéléré par exemple. L'instant de leur interaction est donc celui où les temporalités se rejoignent et se

⁴⁴ MICHALLET Léo, « Entretien avec Lisa Paquet », in *De la musique à l'image : une approche musicale de la composition visuelle*, Opus cité, p.92

synchronisent, car cette action annule la possibilité d'une séparation spatio-temporelle de l'image et des deux personnages. »⁴⁵.

Cette effet « chewing-gum » de l'image est mis en abîme dans le clip par son apparition iconique. Celui-ci se gonfle et éclate mollement, effet symptomatique de la matière visuelle dont le clip est fait : des images élastiques, qui se déforment, autant sur le plan spatial (déformations de l'écran) que temporel. Pour la réalisatrice, ces déformations de la continuité de l'image trouvent un appui sur « les rythmiques changeantes de la musique »⁴⁶. Cet appui fondamental que représente la structure rythmique de la musique permet de mettre en place cette fluidité artificielle de l'image, afin d'y injecter un effet de sens nouveau, à la fois signifiant et sensible, ce qu'entreprend de faire Lisa Paclet dans *Time Bomb*.



Photogramme de *Time Bomb*, réalisé par Lisa Paclet (2015)

<https://vimeo.com/115165254>

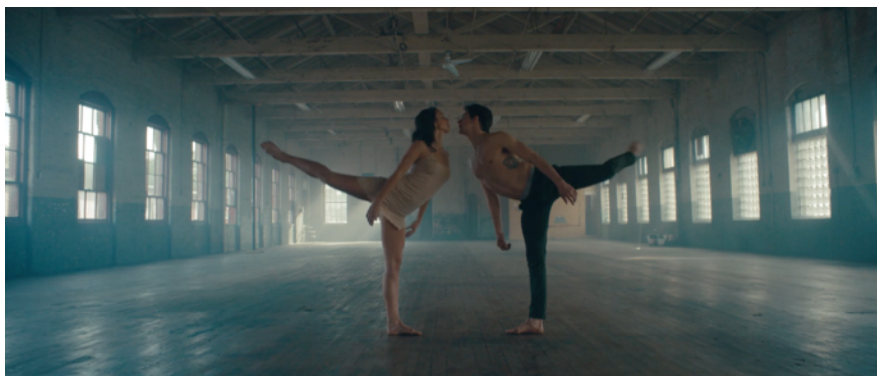
Transformation-réécriture de la danse filmée : ré-animation du mouvement

La ré-animation du mouvement peut être appliquée aussi à la danse filmée, en se focalisant alors sur la dimension fluide et énergétique de l'image. Dans son film *Are U There ?* composé sur une musique originale de Mura Masa, Anderson Wright met en oeuvre cette ré-interprétation du mouvement dansé, à travers le raccord, mais aussi avec la manipulation de la vitesse de l'image. Le rythme particulier, très saccadé de la musique est utilisé afin de construire une harmonie avec celui de l'image, à travers ce double travail sur la ré-animation

⁴⁵ MICHALLET Léo, « Entretien avec Lisa Paclet », in *De la musique à l'image : une approche musicale de la composition visuelle*, Opus cité, p.91

⁴⁶ MICHALLET Léo, « Entretien avec Lisa Paclet », in *De la musique à l'image : une approche musicale de la composition visuelle*, Opus cité, p.89

et le montage. L'image filmée est ainsi amenée au-delà de la performance de la captation, Anderson Wright fait ici la démonstration de sa dimension élastique, et de sa capacité d'adaptation rythmique.



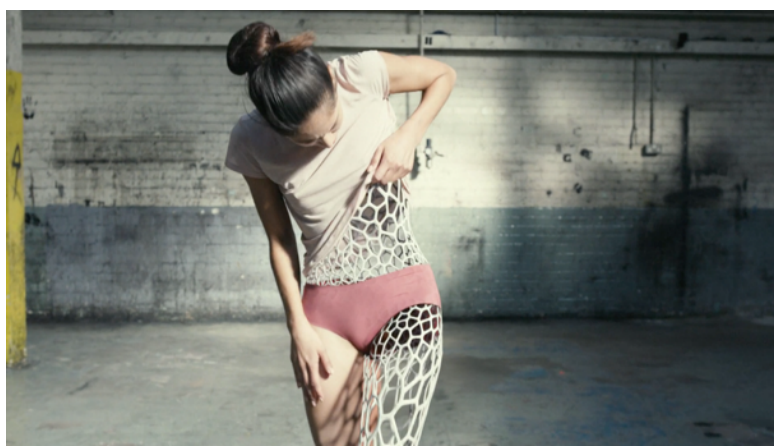
Photogramme de *Are U There ?*, réalisé par Anderson Wright (2015)
<https://vimeo.com/199056624>

- Corps, mouvements, et espaces virtuels

Cette question de la fluidité « artificielle » (créée manuellement) de l'image, et de sa relation avec la musique, peut aussi être exploitée par la modélisation et l'animation 3D, ce qu'entreprennent d'explorer le duo de réalisateurs Dom & Nic, dans leur clip *Wide Open*. Dominic Hawley et Nic Goffey, qui travaillent en duo depuis 1994 pour des artistes tels que Supergrass, David Bowie, Oasis ou encore Smashing Pumpkins, réalisent en 2016 l'une des vidéos les plus abouties en terme d'intégration d'images de synthèse. Le clip met en scène l'actrice Sonoya Mizuno dans un plan séquence où ses membres prennent progressivement l'apparence de prothèses artificielles, modélisées en 3D, jusqu'à métamorphose complète du corps.

Le clip illustre l'idée d'une mutation technologique du corps humain, dont la dépendance aux technologies s'accroît inévitablement. Les avancées technologiques fulgurantes projettent aujourd'hui le corps vers une version « optimisée », le faisant vivre plus vite, plus longtemps, et accentuant ses capacités physiques, sa mémoire, ou encore ses habilités de communication. Si l'omniprésence de la technologie se ressent aujourd'hui essentiellement à travers des objets matériels, faisant désormais partie intégrante de notre quotidien (télévision, ordinateurs, smartphones, tablettes etc...), elle est amenée à intervenir progressivement de manière directe et permanente sur le corps. Les deux réalisateurs

revendiquent d'ailleurs cette perspective d'avenir comme idée originale du projet : « Nous nous sommes inspiré de l'impression 3D de membres prothétiques et de l'optimisation du corps. L'idée que le corps humain va être amélioré de plus en plus par les nouvelles technologies est le thème, ainsi que l'idée que la majorité des individus sont inconscients de leur propre robotisation - non pas par altérations physiques, mais par leur liaison permanente aux ordinateurs et autres smartphones »⁴⁷. L'aspect déshumanisant de cette transformation, appuyée par la chorégraphie de Wayne McGregor, est ici illustrée dans le but de provoquer chez le spectateur une prise de conscience de cet effet.



Photogramme de *Wide Open*, réalisé par Dom & Nic (2016)

<https://vimeo.com/152452551>

En mettant en place le transfert progressif entre le corps physique et le corps de synthèse par l'action de la danse, les deux réalisateurs posent cette question de la légitimité du mouvement de synthèse, de sa fluidité, de la beauté de son mouvement. Les limites entre mouvements réels et virtuels sont effacées, que ce soit au niveau des mouvements physiques ou de ceux de la caméra. Est-ce que la caméra opère ce même transfert du réel vers le virtuel ? Difficile de l'attester. En partant du fait que l'aspect « humain » de la danseuse est celui de la prise de vue et non d'une modélisation 3D, il en découle que la caméra est elle aussi, celle de la prise de vue. Mais dès lors que le corps a terminé sa mutation, et que l'on fait face à un modèle 3D complet, alors celle-ci pourrait tout à fait être virtuelle. En effet, le décor a fait l'objet d'une restitution complète d'un modèle 3D étape indispensable dans l'intégration du modèle virtuel du corps de la danseuse. Une fois la mutation du corps de la

⁴⁷ KNIGHT David, in *Dom & Nic on Chemical Brothers' Wide Open* : « *People are unconsciously becoming cyborgs* », 2016, publié le 1 février 2016. Traduit de l'anglais. URL : <http://www.promonews.tv/interviews/dom-nic-chemical-brothers-wide-open-people-are-unconsciously-becoming-cyborgs>

danseuse vers le modèle 3D accomplie, l'image entière (corps et décor) pourrait donc elle aussi être totalement virtuelle.

L'ère audiovisuelle que nous traversons n'est qu'au début de ce basculement vers l'image virtuelle, la modélisation 3D est sans aucun doute perfectible et représente encore un travail et un coût considérable. Néanmoins le clip musical n'a pas tardé à expérimenter l'image et la conception d'espaces virtuels, de par les libertés et l'expérience qu'elle permet. La capture et la restitution numérique d'un espace et de sa continuité temporelle admet en effet une souplesse sans égal quand à la restitution physique de l'image. Zooms, effets de travelling, panoramiques, mouvements de caméras complexes, accélérations et ralentissements, cela donne accès à un panel immense de fluidités de l'image, inaccessible autrement, sans pour autant perdre de sa clarté ou de sa précision (celle de la modélisation).

Conclusion

L'écriture de l'image sur la musique présente un nombre important de particularités, comme on a pu le voir, de par les « contraintes » imposées par le langage et la structure musicale. C'est à travers ces contraintes que le clip musical s'impose comme une forme d'écriture audiovisuelle à part. La durée du morceau, sa dimension structurelle, ses variations rythmiques, donnent un cadre à la composition de la séquence visuelle. Elle se construit alors sur un temps métrique, et la durée des plans est définie par une relation proportionnelle à l'unité temporelle de la musique, celle de la pulsation. Cette composition séquentielle rapproche la création musicale et le montage au sein du clip musical, tous les deux mis en oeuvre par ce que nous avons établi comme « partition visuelle ».

À travers cette recherche, nous avons établi différentes manières de mettre en place un dialogue *sensible* entre l'image et la musique. Ce dialogue peut s'inscrire d'une multitude de façons, à travers le montage, la fluidité des plans, l'occurrence spontanée des éléments de l'image. Ce tissage de la relation rythmique entre l'image et la musique est articulé à la restitution de l'image captée, qui est découpée, retravaillée, recomposée, étirée, compressée, dans le but de mettre en place un phénomène de synesthésie rythmique entre ces deux composantes. Cette recherche synesthésique laisse place à une écriture visuelle caractérisée par des gestes techniques privilégiés, afin de saisir la sensibilité du spectateur et de provoquer l'émotion. On retrouve très souvent au sein du clip musical, nous l'avons vu, des montages très rythmés, des raccords elliptiques saisissants, ou à l'inverse de longs plans séquences hypnotisants, des vitesses de défilement d'image surréalistes, des mouvements de caméras complexes, dans le but de captiver le spectateur. Ces gestes techniques agissent sur la forme de l'image comme vecteurs de sensation, mais peuvent également appuyer la dimension sémantique de l'image. Cette recherche de l'équilibre entre le fond et la forme visuelle constitue un travail de réflexion quant à la dimension esthétique du médium utilisé, ses capacités à communiquer une intention artistique. Certains réalisateurs placent cette réflexion au centre de leur pratique, c'est le cas de Steven Briand : « la forme est aussi importante que le fond, il faut les faire dialoguer ensemble. Il faut faire travailler les choses

ensemble d'une manière générale : l'image, le son, le montage, le mouvement, le sens... »⁴⁸. Le clip musical permet ainsi, par son format et ses caractéristiques, d'entreprendre cette recherche en profondeur sur le médium, sa capacité de création, et de dialogue avec la musique.

Par son format très court (celui du morceau), le clip musical fonctionne sur le principe d'images auto-réflexives, à l'instar de l'image photographique. Les images sont ensuite portées vers une dimension sensitive nouvelle, à la fois par leur confrontation (à travers le biais du montage), et leur association avec la musique. Celle-ci relève du champ de l'émotion, de la sensation. En tant que bande sonore de l'image, elle lui confère, en plus de sa dimension rythmique et énergétique, tout le champ émotionnel et affectif qu'elle contient. De cette rencontre émerge un langage artistique spécifique, comme le précise Lisa Paquet : « le fait de parler d'un élément, et d'y associer tout d'un coup un deuxième élément, qui ne présente à priori aucun lien avec le premier; leur association crée ainsi un sens, un troisième sens. Il y a cela d'intéressant dans le clip. »⁴⁹. C'est ainsi que chaque association image-musique (en plus des associations image-image) fait naître une sensation, une émotion unique, et c'est bien là que réside la particularité de cette écriture. Si à travers cette recherche, nous avons traité essentiellement des possibilités de dialogue entre la musique et l'image sur le plan structurel et rythmique, les relations sémantiques et synesthésiques entre ces deux composantes, à travers la tonalité, les mélodies, les accords, les textures au sein du langage musical, constituent par ailleurs un champ d'exploration tout aussi vaste.

⁴⁸ MICHALLET Léo, « Entretien avec Steven Briand », in *De la musique à l'image : une approche musicale de la composition visuelle*, Opus cité, p.105

⁴⁹ MICHALLET Léo, « Entretien avec Lisa Paquet », in *De la musique à l'image : une approche musicale de la composition visuelle*, Opus cité, p. 92

Bibliographie

Esthétique de l'image

AMIEL Vincent, *Esthétique du montage*, deuxième édition, Paris, Armand Colin, 2010, 176p.

CAVELL Stanley, *La projection du monde : réflexions sur l'ontologie du cinéma*, Paris, Belin, 1999, 299p.

DELEUZE Gilles, *L'image Mouvement*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1983, 289p.

DELEUZE Gilles, *L'Image-temps*, Paris, Éditions de Minuit, 1985, 378p.

FAUCON Térésa, *Théorie du montage - Énergie, forces et fluides*, Paris, Armand Colin, 2013, 225 p.

GAME Jérôme, *Images des corps / corps des images au cinéma*, Lyon, ENS Éditions, 2010, 252 p.

MAREY Etienne Jules, *La méthode graphique dans les sciences expérimentales et principalement en physiologie et en médecine*, Paris, Masson, 1878, 652 p.

MCLAREN Norman et auteurs divers, *Séquences*, n°82, 1975, 125p.

SORLIN Pierre, *Esthétique de l'audiovisuel*, Paris, Nathan, Série Cinéma, 1992, 223p.

Ouvrages sur le clip musical

JULLIER Laurent, PÉQUIGNOT Julien, *Le clip : Histoire et esthétique*, Paris, Armand Collin, 2013, 224 p.

VERNALLIS Carol, *Experiencing Music Video - Aesthetics and Cultural Context*, New York, Columbia University Press, 2004, 480 p.

Ouvrages sur la danse

BAUMAN Zygmunt, *La vie en miettes. Expériences postmodernes et moralité*, Rodez, Le Rouergue-Chambon, 2003, 384p.

BEAUQUEL Julia, *Esthétique de la danse*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 298p.

BOISSEAU Rosita, PHILIPPE Laurent, *Danse contemporaine*, Paris, Nouvelles Éditions Scala, 2016, 141p.

SIBONY Daniel, *Le corps et sa danse*, Paris, Éditions du Seuil, 1995, 414p.

Danse et cinéma

AUBENAS Jacqueline, *Filmer la danse*, Bruxelles, La Renaissance du livre, 2007, 280p.

BOUQUET Stephane, *Danse et Cinéma*, Paris, Éditions Capricci, 2012, 256p.

Mémoires

HUART Rodrigue, *Le clip musical : Médium d'auteur, hybride entre musique, cinéma et photographie*, mémoire de fin d'études sous la direction de M.CAUDROY Christophe, Noisy-le-Grand, École Nationale Supérieure Louis Lumière, 2013, 108p.

RABIER Romain, *Cinéaste et photographe*, mémoire de fin d'études sous la direction de M.BERDOT Jean-Louis et de M.CHEVALLIER Laurent, Noisy-le-Grand, École Nationale Supérieure Louis Lumière, 2007, 102p.

VIAL Jérémie, *L'art du clip. Une histoire immédiate d'images et de sons*, mémoire de fin d'études sous la direction de Mme LEVY Francine, Noisy-le-Grand, École Nationale Supérieure Louis Lumière, 2006, 84p.

Filmographie

Clips musicaux (liens cliquables)

BISON, *Bonobo - Kerala*, 2016

<https://vimeo.com/190146978>

BRTHR, *Ben Khan - Youth*, 2014

<https://vimeo.com/95021266>

DOM & NIC, *The Chemical Brothers - Wide Open (feat. Beck)*, 2016

<https://vimeo.com/152452551>

FRITZ Fantavious, *Charlotte Day Wilson - Work*, 2016

<https://vimeo.com/196051853>

HELMI, *Tiga - Bugati*, 2015

<https://vimeo.com/109793835>

KELAFI Joel, *Leisure - Got It Bad*, 2016

<https://vimeo.com/191405205>

MICHON Eva, *Harrison - Right Hook*, 2017

<https://vimeo.com/207838791>

PACLET Lisa, *Boston Bun - Time Bomb*, 2014

<https://vimeo.com/115165254>

PANARIELLO Guillaume, *Siska - Unconditional Rebel*, 2015

<https://vimeo.com/118738368>

R113, *Lorn - Acid Rain*, 2015

<https://vimeo.com/133697756>

STYLEWAR, *Bonobo - Bambro Koyo Ganda*, 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=ArWQWAUoiSU>

WHITMORE Thomas, *Alex Metric - Drum Machine*, 2016
<https://vimeo.com/145756653>

WRIGHT Anderson, *Mura Masa - Are U There ?*, 2017
<https://vimeo.com/199056624>

Films de danse

Carlos et Marcus, *Medicine - A Dance Film*, 2016
<https://vimeo.com/142024986>

BRIAND Steven, *Chimera*, 2016
<https://vimeo.com/162055821>

BRIAND Steven, *Shunpo*, 2013
<https://vimeo.com/68206303>

MCLAREN Norman, *Pas de deux*, 1968
<https://www.youtube.com/watch?v=WopqmACy5XI>

MILLEPIED Benjamin, « *Passage to Dawn* », 2014

Tableau 1 : <https://vimeo.com/107300019>

Tableau 2 : <https://vimeo.com/107300020>

Tableau 3 : <https://vimeo.com/107621591>

Tableau 4 : <https://vimeo.com/107633354>

Tableau 5 : <https://vimeo.com/107362960>

SHYNOLA, *What is #music ?*, 2016
<https://vimeo.com/178435410>

Publicité

PREJLOCAJ Angelin, *Hermes - Galop*, 2016
<https://vimeo.com/181495194>

Table des illustrations

- Figure 1, Louis Daguerre, *Boulevard du Temple*, 1838
- Figure 2, Etienne Jules Marey, *Pélican volant*, chronophotographie sur plaque fixe, 1882
- Figure 3, Etienne Jules Marey, *Nude Man Walking and Running*, chronophotographie sur plaque fixe, 1885
- Figure 4, Installation multi-caméra d'Eadweard Muybridge
- Figure 5, Eadweard Muybridge, *The Horse in Motion*, 1878
- Figure 6, Photogramme de *Right Hook*, réalisé par Éva Michon (2017)
- Figure 7, Photogramme de *Bambro Koyo Ganda*, réalisé par Stylewar (2017)
- Figure 8, Photogramme de *Pas de deux*, réalisé par Norman McLaren (1967)
- Figure 9, Photogramme de *Work*, réalisé par Fantavious Fritz (2016)
- Figure 10, Photogramme de *Drum Machine*, réalisé par Thomas Whitmore (2016)
- Figure 11, Photogramme de *Youth*, réalisé par BRTHR (2014)
- Figure 12, Photogramme de *Got it bad*, réalisé par Joel Kefali (2016)
- Figure 13, Photogramme de *Kerala*, réalisé par Bison (2016)
- Figure 14, Photogramme de *Bugati*, réalisé par Helmi (2015)
- Figure 15, Photogramme de *A Dance Film*, réalisé par Carlos et Marcus (2016)
- Figure 16, Photogramme de *Shunpo*, réalisé par Steven Briand (2013)
- Figure 17, Photogramme de *Chiméra*, réalisé par Steven Briand (2016)
- Figure 18, Photogramme de *What is #music ?*, réalisé par Shynola (2016)
- Figure 19, Photogramme de *Passage to Dawn*, réalisé par Benjamin Millepied (2015)
- Figure 20, Photogramme de *Unconditional Rebel*, réalisé par Guillaume Panariello (2015)
- Figure 21, Photogramme de *Acid Rain*, réalisé par R113 (2015)
- Figure 22, Photogramme de *Hermès*, réalisé par Stéphane Lancien (2016)
- Figure 23, Photogramme de *Time Bomb*, réalisé par Lisa Paquet (2015)
- Figure 24, Photogramme de *Are U There ?*, réalisé par Anderson Wright (2015)
- Figure 25, Photogramme de *Wide Open*, réalisé par Dom & Nic (2016)

Présentation du projet

Cette partie pratique de mémoire s'inscrit dans une volonté de travailler et d'expérimenter autour de la représentation du corps et du mouvement par l'image, au sein du clip musical. Pratiquant la musique très activement en parallèle, le clip musical représente pour moi une rencontre entre deux passions, une liberté d'expression et une richesse unique, mais aussi une perspective d'activité professionnelle extrêmement enrichissante.

J'ai donc choisi de profiter de l'occasion de cette partie pratique pour réaliser un clip musical, dans la continuité des problématiques évoquées au travers de ce mémoire. J'ai voulu saisir cette opportunité pour me professionnaliser dans cette pratique en tant que réalisateur, et travailler avec une équipe de production et post-production la plus complète possible, en anticipant au mieux l'aspect budgétaire, organisationnel, logistique, mais aussi le flux de production, storyboard, découpage, plan de travail etc.. Cet exercice fut pour moi une vraie préparation au milieu professionnel, et cela me permettra assurément d'aborder celui-ci avec plus d'expérience.

La musique est un morceau composé par le duo de producteur Cayme, basé à Paris, dont le projet officiel sera lancé pendant l'été 2017.

Intentions

Le clip illustre les tribulations de la relation amoureuse à travers la danse et l'interaction des corps des deux personnages. Ces différents états sont rendus à l'image par un travail chorégraphique, parallèlement à un rapport de rupture/fluidité des mouvements, instauré par une manipulation/dilatation de l'image en post-production.

Nous suivons les différents états psychologiques que les deux personnages traversent au cours de leur relation amoureuse : séduction, attraction, union, mais aussi des états contraires : répulsion, incommunicabilité, désynchronisation. Les mouvements, l'interaction deux danseurs, mais aussi la dynamique de l'image est différente selon les phases de leur relation. Pour cela, différents concepts visuels et chorégraphiques sont mis en oeuvre.

Synopsis

Le clip se déroule en **quatre grandes parties** :

- Introduction - Séduction
- Chute
- Union
- Conflit - Rupture

La première partie est la partie «réelle» du clip. L'action se déroule en journée, autour d'une piscine de campagne isolée et ensoleillée, théâtre idyllique de leur relation amoureuse naissante.

L'étendue d'eau de la piscine représente le monde de l'union des deux personnages. L'eau est comme le premier contact physique entre les corps : accessible, tout prêt, mais qui représente un basculement sans retour vers un univers inconnu.

La «chute» intervient à la moitié du clip et représente la basculement vers l'imaginaire, l'irréel, où le temps se suspend. Le temps de la chute et donc de l'union, est celui de l'harmonie, du flottement.

Puis arrive l'inévitable : l'impact. C'est la dernière partie, celle du conflit, de la suffocation, de la vérité : après le temps suspendu de la chute arrive celui de la violence de l'impact, le retour à la réalité, la suffocation. L'impact mène à une rupture de l'harmonie, c'est la fin du temps suspendu, le retour à la vitesse réelle.

Découpage

PARTIE I : INTRODUCTION - SÉDUCTION

Introduction décors et personnages

0'00'' : Les premières images présentent le décors, seul : une piscine de campagne ensoleillée, à l'environnement verdoyant. On y retrouve ensuite les deux personnages, debouts sur les bords de la piscine, ils se tournent le dos, regardent au loin.

Ils se retournent ensuite doucement, se regardent, s'approchent, tendent le bras. Le dernier plan est un insert sur les mains prêtes à se toucher. cut au noir avant l'impact.

Oposition - Face à face

0'33'' : Cette séquence marque une première rupture et présente les personnages dans un décor abstrait (studio), ils sont face à face, se regardent, l'ambiance est pesante, en opposition avec le décor précédent. Ils sont éclairés par une lumière stroboscopique qui apparaît périodiquement sur le temps musical (2 et 4). S'enchaînent alors sur cet éclairage des portraits isolés des danseurs, immobiles, et des plans plus larges de leur face à face.

Les scènes suivantes se déroulent au bord de la piscine, les danseurs effectuent des mouvements autour de cet écran d'eau, fenêtre du monde de leur union.

0'42'' : **CHOREGRAPHIE n°1 : Les corps s'expriment.** Plans isolés sur les corps, ils s'expriment chacun leur tour, les coupes du montage interviennent un temps sur deux (phrase visuelle/musicale/choregraphique)

0'50'' : **CHOREGRAPHIE n°2 : Interaction à distance.** Dans un plan large, fixe, les danseurs effectuent des mouvements de chaque côté de l'image, qui retranscrivent des personnalités distinctes, mais aussi un magnétisme entre les corps respectifs, une transmission d'énergie à distance. En post-production, les mouvements sont isolés par une scission en deux de l'image : l'un se fige, l'autre est en mouvement, puis on inverse etc...

Cette séquence est entrecoupée de plans médiums (taille - américain) présentant la même chorégraphie en raccords mouvement, sous différents pov. Plans de coupe = mouvements de caméra.

1'07'' : **CHOREGRAPHIE n°3 : Harmonie/Symétrie.** Les corps travaillent maintenant à l'unisson, ils enchaînent des mouvements dans une symétrie parfaite (toujours sans contacts entre eux). Complicité entre mouvements de caméra/mouvements des corps.

1'23'' : **CHOREGRAPHIE n°4 : Harmonie/Complicité.** Ils dansent ensemble, mais la symétrie est remplacé par une complicité, un dialogue entre les corps. Les corps apparaissent/ disparaissent à différents endroits du cadre (plan fixe). Même principe qu'à 0'50'', plans de coupes, raccords mouvements, mouvements de caméra.

PARTIE II : CHUTE

Cette scène est le basculement vers le monde de leur union, c'est un instant où le temps s'arrête, ou l'imaginaire prend le dessus.

1'40'' : **CHUTE.** Les deux danseurs sont de chaque côté de la piscine, ils se laissent tomber dans l'eau, en arrière.

La séquence suivante représente ce basculement dans le monde imaginaire de leur union, par un univers épuré (studio), où seuls les corps existent. L'univers du studio représente la projection mentale de la chute, cet instant où le temps s'est arrêté, où les danseurs s'unissent, et plongent ensembles dans l'inconnu.

1'48'' : **STUDIO** - Les corps flottent (ultra slow-motion), sont en lévitation.

PARTIE III : UNION

2'13'' : Elle pose la main sur son torse, ce premier contact physique pose l'action de leur union, d'une étape irréversible. Lorsqu'elle enlève sa main, une trace de celle-ci résiste sur le corps, marque de leur union. On retrouve l'éclairage stroboscopique sur les temps 2 et 4 de la musique, qui appuie le côté dramatique et émotionnel de l'action.

2'30'' : Ils effectuent des mouvements larges et harmonieux, le regard fixé l'un sur l'autre. Même éclairage que précédemment

PARTIE IV : CONFLIT - RUPTURE

Quand le beat repart, les deux personnages se remettent à danser, on retrouve alors cette rupture d'ambiance pesante, en opposition avec leur union. C'est maintenant l'opposition, le conflit qui reprend le dessus.

2'47'' : CHOREGRAPHIE n°5 - Désynchronisation - Les danseurs se mettent à effectuer des mouvements qui retransmettent une difficulté de communication. Les phases d'approches d'une interaction entre les corps sont constamment stoppées par l'image par des aller-retours temporels au moment de l'impact.

3'04'' : CHOREGRAPHIE n°6 - Rupture des corps - Les mouvements sont de plus en plus violents, l'énergie est concentrée sur les temps 2 et 4 de la musique. Les corps se dédoublent sur les impulsions des mouvements et prennent des temporalités différentes

TRANSITION/CHUTE - Retour au décors de la piscine, fin de la chute, impact.

3'20'' : CHOREGRAPHIE n°7 - Solistes - Orgueil - Les corps sont maintenant clairement dissociés l'un de l'autre, et effectuent des mouvements en solistes. Dans une continuité de mouvements, le corps de l'un est remplacé par l'autre (toujours sur les temps 2 et 4 de la musique).

3'20'' : CHOREGRAPHIE n°7 (suite) - Le montage s'accélère, des mouvements de danse du décors initial s'entrecoupent avec ceux du studio, transmettant une confusion totale entre la réalité et le monde de leur union

FIN - Le dernier plan marque un retour à la réalité, où l'on retrouve les deux danseurs dos à dos, au bord de la piscine

Découpage technique

SEQ	NB	TIME	LIEU	CADRE - INFOS	ACTION - CHORÉGRAPHIE	N°	
I - I N T R O	2-3	0'00"	PISCINE	Fixe - medium/large <i>léger zoom avant (post)</i>	DECORS SEUL		
	2		PISCINE	Fixe - medium dans le même plan : visage de l'un, corps de l'autre. Visage placé bord cadre, le regard tourné vers le hors champ, corps à l'opposé du cadre.	PERSONNAGES Les deux danseurs sont debout sur les bords de la piscine, ils se tournent le dos, regardent au loin. champ + contre champ (mêmes valeurs de plan)		
	1		PISCINE	Fixe - large <i>raccord plan précédent</i>	DÉCORS + PERSONNAGES Les deux danseurs sont dos à dos, regard opposé		
	1		PISCINE	Fixe - close-up	Deux mains (une de chaque côté du cadre) s'approchent vers le centre du cadre		
				NOIR	Cut au noir	-	
	5-6	0'33"	STUDIO	Fixe - medium/close-up personnages en silhouette sur fond blanc, éclairage strobo sur les claps (2 et 4)	PERSONNAGES portraits des deux danseurs + regards vers HC + face à face (large)		
II - S E D U C	8	0'42"	PISCINE	mouvements (caméra) - medium Montage linéaire cut un temps sur deux slow-motion (x2-3)	DANSE - CHORE 1 Les corps s'expriment plans isolés sur les danseurs		
	1	0'50"	PISCINE	Fixe (pied) - très large Slow-motion -> vitesse réelle <i>jeu sur les vitesses en post (désynchro-temporelle des mouvements)</i>	DANSE - CHORE 2 Interaction à distance Les danseurs font des mouvements chacun de leur côté, qui retranscrivent des personnalités distinctes, mais aussi un magnétisme entre leur corps respectif, ils sont attirés l'un vers l'autre, mais sans jamais se toucher		
	2-3		PISCINE	Plans de coupes - mouvements (caméra) - medium/close-up vitesse réelle Raccords avec mouvements du large précédent ≠ pov medium & close up	DANSE - CHORE 2 même chorégraphie que précédemment, sous ≠ pov		

SEQ	NB	TIME	LIEU	CADRE - INFOS	ACTION - CHORÉGRAPHIE	N°
T I O N	3-4	1'07"	PISCINE	Mouvements (caméra) medium/large vitesse réelle	DANSE - CHORE 3 Harmonie/Symétrie Symétrie de mouvement, les danseurs sont en harmonie (mais toujours aucun contact entre les deux)	
	1	1'23"	PISCINE	Fixe (pied) - très large vitesse réelle <i>apparition/disparition des corps dans l'image (en post)</i>	DANSE - CHORE 4 Harmonie/Complicité ils dansent ensemble en harmonie, la symétrie est remplacée par une complicité évidente	
	2-3		PISCINE	Plans de coupes - mouvement (caméra) - medium/close-up vitesse réelle ≠ pov - medium shot sur danseurs ensemble - close up sur corps/visage	DANSE - CHORE 4 même chorégraphie que précédemment, sous ≠ pov	
III - C H U T E	1	1'40"	PISCINE	Fixe - large vitesse réelle -> slow-motion	CHUTE Les deux danseurs sont de chaque côté de la piscine, ils se laissent tomber en arrière dans l'eau	
	1		PISCINE	Fixe - medium slow-motion (x2-3) raccord plan précédent contre champ - plongée sur l'action Split screen horizontal cut avant l'impact	Raccord/chute	
	3-4	1'48"	STUDIO	Fixe Studio = monde de l'union <i>ultra slo-motion (x5)</i>	Flottement/lévitiation des corps	
IV - U N I O N	4	2'13"	STUDIO	Fixe - medium/close-up <i>ultra slo-motion (x5)</i> lumière strobo sur les clap	Elle pose sa main sur son torse - champ contre-champ - regards cam Lorsqu'elle enlève sa main, une de trace de celle-ci résiste sur le corps, marque de leur union	
	3-4	2'30"	STUDIO	Fixe - medium/large <i>ultra slo-motion (x5)</i> lumière strobo sur les claps	Mouvement lents, larges et harmonieux	
	3-4	2'47"	STUDIO	Mouvements (caméra) medium aller-retours temporels (post) basculements latérales de l'image <i>vitesse réelle <-> slwomo</i>	DANSE - CHORE 5 Ils dansent ensemble, mais de manière assez violente	

SEQ	NB	TIME	LIEU	CADRE - INFOS	ACTION - CHORÉGRAPHIE	N°
V - C O N F L I T	1	3'03"	STUDIO	Fixe - large <i>vitesse réelle</i> Les corps restent figés sur les claps, se dédoublent sur les impulsions.	DANSE - CHORE 6 Rupture des corps mouvements saccadés, violents	
	3-4		STUDIO	Plans de coupe Mouvements (caméra) medium/close-up montée/descente <i>vitesse réelle</i>	Portraits danseurs	
	1		PISCINE	Fixe - large <i>slow-motion</i>	Fin de la chute - impact	
	1	3'20"	STUDIO	Fixe - large <i>vitesse réelle</i> Transitions de corps, dans une continuité de mouvements, les corps remplacement (un seul à l'image)	DANSE - CHORE 7 Solistes - Orgueil Mouvements larges, violents, impulsions	
	2-3		STUDIO	Plans de coupe Mouvements (caméra) medium/close-up <i>slow-motion</i>	DANSE - CHORE 7 Ils jettent des regards malicieux l'un vers l'autre	
	1	3'37"	STUDIO	Fixe - large <i>vitesse réelle</i> montage très cut	DANSE - CHORE 7 (suite)	
	3-4		STUDIO PISCINE	Plans de coupe Mouvements (caméra) medium/close-up Aller-retours entre la piscine et le studio - confusion réalité/monde de l'union montage très cut <i>vitesse réelle</i>	DANSE - CHORE 7 (suite)	
	1		PISCINE	Fixe - large <i>slow-motion</i>	Retour au début - danseurs immobiles, dos à dos	

Budget

Location Next Shot	428 €
Location Puzzle Video	120 €
Location camionnette	220 €
Steadicamer	200 €
Danseurs	200 €
Dépenses diverses	200 €
TOTAL	1368 €
REMBOURSEMENT ÉCOLE	428 €
INVESTISSEMENT PERSONNEL	940 €

Anton TAMMI

Réalisateur finnois de clips musicaux

<http://antontammi.com/>

Entretien réalisé par mail

Peux-tu me raconter un peu ton parcours, comment en est-tu venu à réaliser des clips musicaux, et ce qui t'attire dans cette pratique, par rapport à d'autres formes d'art visuels (comme le cinéma ou la photographie par exemple) ?

J'ai commencé à faire des clips avec des amis et une caméra DSLR quand j'étais à Helsinki (ma ville natale), à l'âge de 22 ans. J'ai appris en autodidacte le montage sur FinalCut Pro 7, et à filmer avec une caméra. Ce qui m'a particulièrement attiré dans le clip musical (j'ai travaillé en tant que journaliste avant d'être réalisateur) était la possibilité d'aborder l'image d'un point de vue à la fois narratif et artistique, ainsi que le fait de pouvoir collaborer (artistiquement, mais aussi financièrement) avec des musiciens. Depuis le jour où j'ai commencé à monter des images, j'ai toujours été intéressé par le fait de travailler celle-ci avec la musique, de mélanger les deux, c'est pratiquement le point le plus important pour moi dans le clip musical : de travailler, à partir d'une narration, ou d'une ambiance visuelle abstraite, sur une façon créative de monter les images, sur le rythme musical. L'objectif est de faire en sorte que chaque élément sonore, chaque passage musical, retrouve un visuel qui lui corresponde et le symbolise. À long terme, cela m'intéresserait de réaliser des courts et des longs métrages, mais le clip reste pour moi le moyen le plus adapté pour commencer à travailler le film et tester ses idées. Quand il y a peu d'argent, il y a aussi une certaine liberté créative à laquelle je me suis attaché.

Je n'ai par contre jamais été tenté par la photographie, car il lui manque cette construction temporelle narrative du cinéma, le processus de montage, qui est ma partie préférée de la conception d'un film.

Qui sont les réalisateurs de films et/ou de clips musicaux (ou encore photographes) qui t'inspirent ?

Romain Gavras et Daniel Wolfe ont été pour moi les réalisateurs de clips musicaux qui m'ont le plus influencé quand j'ai commencé à en faire. J'aime aussi beaucoup ce qu'ont réalisé ces dernières années leur société de production respectives, *Iconoclast* et *Somesuch*.

Concernant le cinéma, quand j'ai commencé à apprendre à faire des films, j'ai été attiré essentiellement par les films de Tarantino, Lars Von Trier et Gaspard Noé. Il y en a eu beaucoup d'autres mais ceux-là sont probablement les plus connus. Les court-métrages de Kenneth Anger ont aussi été une grande inspiration quand j'ai réalisé mes premiers clips.

Quel est ton processus d'écriture ? J'ai lu sur internet que les bandes-annonces de films sont une grande inspiration pour toi, en quoi t'influencent-elles et quels liens ont-elles avec le clip ? Est-ce le rythme du montage ?

Pour moi les clips musicaux me donnent l'impression de fonctionner le mieux sous la forme d'un montage très rythmés, d'ambiances visuelles, qui mixent ensemble différents moments. C'est ce que beaucoup de bandes-annonces font, elles te donnent une idée, une sensation, d'une histoire plus longue, « un mystère » que le spectateur peut tenter de résoudre par lui-même. La plupart de mes dossiers d'intentions de clip musicaux sont dans ce sens des *moodboards*, accompagnés de textes qui décrivent différentes ambiances visuelles, lieux, scènes, actions... Je fais comme cela plutôt que d'écrire une histoire complète, structurée, je n'ai jamais storyboardé mes clips.

Puis après le tournage arrive l'étape du montage, où je peux enfin tester quels moments fonctionnent ensemble, et comment je peux les faire fonctionner ensemble. Le montage a jusque là représenté pour moi le moment où je peux mettre en place la structure de la vidéo, l'écriture réside plutôt dans la mise en place de cette relation entre les images et de l'ambiance visuelle. J'aime aussi l'improvisation sur le tournage, et laisser de la liberté au chef opérateur, aux acteurs (et à tous les collaborateurs), sans leur donner de règles ou directives trop strictes, sauf à certains moments, bien évidemment. C'est bien souvent par l'improvisation que moi et mon équipe sommes capables de ressortir avec les idées les plus uniques et des petits moments intéressants, mystérieux, étranges.

Je suis fasciné par le montage de tes vidéos (que ce soit pour Jil, Pekko, ou Bruce Smear), comment se passe cette étape du montage, j'imagine que tu passes beaucoup de temps à expérimenter ? As-tu une idée bien précise de la direction que tu veux emprunter avant de commencer, où cela vient au fur et à mesure du processus ?

Je construis habituellement beaucoup de petites séquences (par exemple un enchaînement de cinq plans), qui fonctionnent bien même sans la musique. Petit à petit j'essaie de voir comment ces courtes séquences peuvent fonctionner sur les différentes parties du morceau. J'ai toujours beaucoup de versions différentes de mes vidéos (entre dix et vingt versions). À un moment je fais une pause pour retrouver un regard frais, et je les regarde à nouveau pour sélectionner les parties qui marchent le mieux. Le montage final est en fait un mélange des meilleurs moments de toutes ces différentes versions. Avant de commencer ce montage final, je montre les différentes versions à des amis et collègues réalisateurs, pour solliciter leur opinion, et discuter avec eux de ce qu'ils ont préféré. Cet « atelier critique » (*en français dans le texte*) - ce point de vue critique qui m'est donné de regards extérieurs - est une étape importante de ma pratique du montage.

Il est impressionnant de voir quel degré de créativité le montage permet, et cette faculté qu'il a d'apporter un intérêt supérieur à une production audiovisuelle à « petit budget ». Ta pratique du clip musical serait-elle différente avec un budget élevé ? Serait-elle toujours aussi axée sur l'expérimentation en post-production ?

Bonne question. Je découvrirai cela dans le futur, si/quand des projets à plus grand budgets se présenteront à moi. Je pense qu'il est difficile, mais pas impossible, de travailler comme j'aime le faire avec des budgets plus élevés. L'important est de choisir avec soin ses collaborateurs, et d'être sûr que les investisseurs/producteurs/clients savent et comprennent vraiment qui je suis avant de lancer le projet, pour qu'ils ne soient pas surpris quand ils verront la manière dont je fais les choses, quand j'écris, quand je tourne, et quand je monte le film. Je pense aussi qu'avec des budgets plus élevés, je pourrais entreprendre de mettre en pratique des idées dont je n'ai pas pu expérimenté jusque là. Par exemple, il est certain que la possibilité de travailler avec une société de post-production aurait une influence sur mon écriture.

Tu as une façon de rendre les images « irréelles » à travers le détournement des couleurs, réalises-tu cela en post-production ou utilises-tu des capteurs modifiés durant le tournage ? Quel est le rapport que tu as vis à vis de ce monde et ces couleurs « irréels » que tu présente dans tes vidéos ?

Toutes les idées de manipulation de l'image et des couleurs me viennent en post-production. J'utilise toujours des caméras et des optiques « classiques » durant le tournage, aucunes modifications ne sont faites sur les caméras, je connais en réalité assez peu de choses à ces sujets. Les vidéos que j'ai réalisé ont été pour moi une sorte « d'école de la post-production ». À l'étalonnage, j'imagine des thèmes de couleurs basés sur ce que l'on a filmé pendant le tournage. Par exemple, si une scène de la vidéo se déroule dans un train bleu et vert, alors pour moi cela fait sens d'avoir du violet dans une autre partie de la vidéo, afin de créer des variations. Ces ambiances surréalistes me viennent à moi naturellement, sans forcément de références précises, ou d'artistes dont le travail m'inspire.

Peux-tu me parler de cette esthétique de l'image argentique « rétro » que l'on retrouve dans tes vidéos ? En quoi cette esthétique se marie-t-elle avec ton écriture visuelle ?

D'abord tout simplement parce que j'aime ce type d'images, peut être parce que les films et les images que j'aime et qui m'ont le plus marqué ont été faites en 16 ou 35 mm, et sont donc emprunts de cette esthétique particulière. J'essaie pour raison d'imiter cette sensation dans mes vidéos, qui sont pour la plupart tournées en numérique. Pour moi il s'agit tout simplement de « la seule vraie forme du cinéma », qui devrait être à mon sens celle de toute forme de cinéma. De plus, du fait que mes vidéos font souvent référence de manière explicite à des films « classiques », cela fonctionne encore mieux sur des scènes dont non seulement le contenu fait référence à ce genre de films, mais aussi à leur aspect visuel. J'apprécie « l'inter-connexion » entre les choses de manière générale dans toutes les formes de pratiques artistiques.

Qu'est-ce que le ralenti représente pour toi ? Je pense qu'il apporte à l'image un certain pouvoir et une certaine fascination, l'utilises-tu dans ce sens ? Pour des moments spécifiques ?

Pour moi les principales raisons de filmer en slow-motion (50-100 i/s) sont plus pratiques qu'esthétiques. Parfois il est très difficile de saisir le moment parfait pendant le tournage. Le fait de filmer à des fréquences d'images élevées permet donc à ces courts *instants parfaits* (la bonne expression sur le visage de l'acteur, la bonne composition de l'image...) la possibilité de s'étirer et de durer plus longtemps. Je suis très perfectionniste, je ne peux pas vraiment m'en empêcher.

Peux-tu me parler de ton clip pour Jil, à propos du processus d'écriture, du montage, et de leur déroulement ?

Cette vidéo est basé essentiellement sur mon expérience de vie à New York. Je suis originaire d'Helsinki en Finlande, le fait de vivre à New York m'a ainsi donné la possibilité d'observer cette ville d'un point de vue extérieur. Pendant les deux années où j'ai visité la ville, j'ai observé une multitude d'endroits intéressants, qui ne sont pas forcément des stéréotypes par rapport à l'image que l'on peut avoir de New York. Je pense par exemple à cet immense cimetière dans le Queens, aux karaokés de Korea Town, ou encore aux dunes de sables et aux vieilles chapelles de Rockaway Beach. Il a toujours été question de tourner le clip à New York, parce que c'était là où je vivais à l'époque, et c'était aussi là où vivait le groupe. Nous avons parcouru ensemble toute la ville en vélo et en train à la recherche d'endroits intéressants où nous pourrions filmer le clip. L'écriture et la pré-production du clip s'est donc surtout déroulé en étant assis dans un train, cherchant par la fenêtre des lieux atypiques où filmer les scènes du clip. L'intention artistique du clip s'est construite autour de ces lieux que j'ai traversé, et de mon expérience pendant cette période de ma vie à New York. Le clip retranscrit l'exploration de cette immense ville surréaliste qu'est New York, à travers un regard extérieur, celui d'un européen. J'avais écrit la structure du montage en amont de la production, mais au final, une fois toutes les scènes tournées, j'ai parcouru pendant des mois tous les rushes que j'avais à disposition (il y avait énormément de rushes, notamment du fait que nous avons tout filmé en slow motion), sélectionné les moments où les acteurs et l'image fonctionnaient le mieux, et assemblé ces moments ensemble, pour y ajouter ensuite les effets visuels.

Je trouve que dans cette vidéo, le montage a une façon très intéressante de faire s'enchaîner les images à travers les formes et l'espace, dans cette volonté d'exprimer ce

qui traverse l'esprit de cette fille. Était-ce un élément que tu avais prévu en amont du tournage, de capturer des scènes en mettant en place des connections de formes et de lumière entre elles ?

Je crois j'ai trouvé toute ces connections entres les éléments visuels, formes et lumières pendant la post production. Je n'ai pensé à aucun « match cut » dans mon dossier d'intention ou pendant le tournage. Observer et trouver des connections entre les plans pendant le montage est une chose qui me vient naturellement, je ne peux pas m'empêcher de voir ces connections. En revanche, l'idée de montrer différents mondes parallèles, de confronter la réalité à des univers surréalistes, était l'idée maîtresse du clip depuis le début. Je voulais filmer quelque chose de sale, réel, et quotidien, comme un train de NY, et d'enchaîner ensuite sur quelque chose de très beau, d'irréel. Cela a toujours été la direction du projet, cette idée était présente dans le dossier d'intention que j'avais écrit.

Dans mon mémoire sur le clip musical, je travaille sur le « temps musical », et la façon dont l'image se doit de s'inscrire dans ce temps musical. Quelle est ta relation à la musique ? Et quelle relation veux-tu instaurer entre elle et tes images ?

Je ne suis pas musicien, je n'ai jamais essayé de faire de la musique, mais elle reste néanmoins ma principale source d'inspiration quand j'entreprend d'écrire ou de monter un clip, je m'intéresse notamment beaucoup aux différentes structures de morceaux. Pour moi le morceau est comme un deuxième scénario dans l'écriture d'un clip. C'est à partir du morceau que découle la structure et l'ambiance de la vidéo. Mon approche du montage suit dans ce sens cette structure. Si je réalisais des court-métrages, ils auraient probablement une structure narrative plus explicite que mes clips musicaux, car je pourrais alors avoir plus de contrôle et adapter le son et les dialogues à l'image.

Plus que l'aspect créatif et narratif du clip musical, pour moi celui-ci reste un objet promotionnel pour l'artiste et son morceau. Le réalisateur se doit dans ce sens de toujours respecter le morceau, et avoir en tête qu'il réalise une oeuvre promotionnelle pour le musicien, et pas uniquement une oeuvre personnelle. Je pense que l'aspect narratif dans le clip musical est subsidiaire, secondaire par rapport à la musique. Du fait que la bande sonore n'est pas modifiable dans le montage d'un clip musical (contrairement au cinéma) il faut accepter, respecter la nature et la structure du morceau. C'est pour cette raison que je

privilégie une forme de montage non narratif et non linéaire, une approche conceptuelle de l'image, la mise en place d'une ambiance visuelle etc. Je pense que cela fonctionne bien avec le clip, et c'est pour cela que je l'approche ainsi. Cela dit, j'aimerais aussi souligner le fait le clip musical reste pour moi la forme la plus créative du métier de réalisateur. Celui-ci (et non le musicien, ou le label) devrait systématiquement avoir une liberté totale dans la création de l'oeuvre, que ce soit au niveau de l'écriture, du tournage, et du montage.

C'était le cas pour mon clip avec Jil (mais cela n'a pas toujours été le cas pour mes autres vidéos), le groupe m'a donné une liberté total de création. J'ai même eu la possibilité de couper ou ralentir le morceau à certains moments, mais je l'ai fait uniquement car je trouvais que l'écoute global du morceau devenait encore plus intéressante de cette façon. J'ai pu utiliser de plus deux autres morceaux de leur album dans le clip d'*All Your Words*. Celui-ci est donc en réalité construit non pas sur un, mais sur trois morceaux différents.

Il y a un sens du rythme particulier et très présent dans ton approche du montage (je pense aussi à ton clip pour Bruce Smear), est-ce que cette approche du montage « on the beat » est importante pour toi ? Pourquoi ?

Mon professeur de montage à l'école de cinéma appelait ce type de montage le montage « Mickey Mouse », le décrivant comme un tour de passe passe un peu enfantin, cartoonesque. Mon professeur me répétait constamment de fuir ce type de montage « on the beat », car pour lui c'est une forme ennuyante et artistiquement pauvre. C'est vrai que cela peut très rapidement avoir l'air assez ringard, répétitif et simpliste. Néanmoins, c'est un challenge que j'apprécie, le montage « on the beat » est difficile à réaliser correctement, mais j'ai l'impression que certains morceaux appellent à ce genre de montage. Avec des arrangement subtils de montage très sur le beat, s'il sont réalisés correctement, on peut faire en sorte de faire fonctionner parfaitement les visuels avec la musique. De plus, ce type de montage « Mickey Mouse » est pour moi la meilleure façon de respecter le morceau, de lui rendre hommage, et de lier l'image à la musique.

Je travaille aussi sur le fait que l'instant représenté dans le clip musical est étroitement lié au climax cinématographique, avec un fort impact sensitif, et en même temps très proche de l'instant photographique, décisif, unique, où tout se passe. Que penses-tu de cette définition ? Je trouve que ton clip pour Jil entretient un lien étroit avec cette définition

représentative cet instant « déclencheur » au sein du clip : le rencontre dans le train qui déclenche toutes ces hallucinations dans l'esprit de la jeune fille, l'instant unique qui fait subitement tout basculer.

En effet, je suis d'accord avec le fait que c'est très souvent le cas dans les clips que je fais et que j'apprécie en règle générale. Évidemment cela ne doit pas forcément ne passer ainsi, dans les clips qui s'attachent à la représentation de la performance d'un chanteur pop par exemple, il ne s'agit pas de cela. Personnellement je suis pas très fan de ce genre de clips qui mettent en scène des performances, du lip sync etc. Je suis plus attiré par une approche cinématographique du clip, sans forcément inclure l'artiste dans les visuels.

Mon approche du clip est presque systématiquement la même : un mélange entre montage conceptuel et film d'ambiance. Cette approche conceptuelle du montage fonctionne bien avec le clip musical. C'est pour cette raison que les bandes annonces de films et leur montage sont si proches des clips musicaux à mes yeux. Il y a une courte période de temps - quatre ou cinq minutes environ - dans laquelle il n'est à mon sens pas intéressant d'essayer de construire une continuité scénique traditionnelle.

Ces univers surréalistes que j'essaie de produire sont pour moi indissociables d'une représentation photographique « perfectionniste ». C'est ainsi que je pense que l'esprit entrevoit ses rêves. Quand tout devient possible, l'esprit - en tout cas le mien - tend à représenter les choses à travers une certaine beauté esthétique, photographique.

J'aime tout simplement ces « moments et compositions photographiques parfaites », en dehors du fait que je réalise un clip musical ou non. J'aurais probablement le même perfectionnisme dans la composition des images même si je commence à réaliser des films plus narratifs, à l'image des oeuvres de Kubrick, ou Wes Anderson.

Lisa PACLET

Réalisatrice franco-italienne de publicités et clips musicaux.

<http://lisapaclet.net/>

Entretien réalisé le 11 avril 2017, à Paris

Pourrais-tu dans un premier temps me parler un peu de ton parcours, de ta pratique l'image ?

Cela a commencé avec Walt Disney, quand j'ai vu la petite sirène à l'âge de 8 ans, cette expérience m'a donné envie de faire de l'animation, c'est donc par là que j'ai commencé. Quand j'avais 16 ans, je suis allé pour la première fois au festival d'animation d'Annecy, et j'y ai découvert le cinéma et l'animation expérimental, ce qui m'a ouvert les yeux sur les possibilités de l'abstraction, et sur les différentes techniques que l'on ne voit pas forcément dans l'image animée traditionnelle. J'ai commencé mes études à l'*Insituto d'Arte* à Florence, où j'ai réalisé l'équivalent d'un bac en arts appliqués, j'ai fait ensuite deux ans dans une école à Minneapolis, où j'ai étudié le cinéma et l'animation, puis j'ai réalisé un master d'animation aux Gobelins. J'ai commencé par travailler essentiellement dans l'animation entre 2005 et 2010, j'ai fait aussi du mapping, du vjing, tout en réalisant des films à côté, car c'était là ma vraie passion. L'animation prend énormément de temps, un film d'animation met des années entières à se construire, et parfois à la fin tu ne reconnais même plus l'objet tellement l'idée est ancienne, tu es déjà passé à autre chose entre-temps. C'est pour cette raison que j'ai décidé de passer à la prise de vue réelle. J'ai eu la chance d'être employée par Petronio Associates, pour réaliser des films de mode, faire des story board, du montage etc... J'ai pu alimenté ainsi ma bande démo petit à petit. J'ai travaillé ensuite seule dans un studio, essentiellement pour des projets à petit budget, pour des marques comme Kenzo, Chanel etc. Je faisais tout de A à Z, je filmais, je faisais le montage, la post-production et les effets moi-même. J'ai vite été confronté à mes limites, car il est impossible d'exceller dans tous les domaines. C'est à ce moment que j'ai rencontré Elsa Rakotoson, créatrice de la société de production Frenzy, qui m'a proposé de travailler avec elle et avec qui je travaille encore

aujourd'hui. C'est à partir de là que j'ai eu l'opportunité de travailler avec des budgets plus importants, et aussi sur des choses un peu différentes, comme des clips musicaux par exemple.

Quels sont les artistes/réalisateurs/photographes qui t'influencent le plus dans ton travail ? Et quelles sont tes sources d'inspiration en général ?

Norman McLaren et Len Lye ont eu une grande influence sur mon travail, mais je pourrais citer aussi Zbigniew Rybczynski, Oskar Fischinger, Robert Breer, Nam June Paik, Olafur Eliasson... Ce qui était intéressant à l'époque de McLaren et du National Film Board of Canada, c'est que ces gens là étaient tout le temps dans une démarche de recherche expérimentale, financée par les studios. De temps en temps, on leur demandait de réaliser un film publicitaire pour l'état, mais ils restaient la plupart du temps assez libres dans leur recherches visuelles, c'est ainsi qu'ils ont pu inventé un grand nombre de choses que l'on utilise encore aujourd'hui. Je trouve ça dommage qu'aujourd'hui la commercialisation aie retiré un peu ce côté expérimental.

Le cinéma est très important pour moi, je pourrais citer notamment des réalisateurs comme Abbas Kiarostami, ou Nani Moretti. Il y a aussi mes premières influences de l'animation, dont je ne veux plus forcément mais qui sont un peu ancrées en moi (Walt Disney, *Fantasia*...)

Que représente le clip musical pour toi ? Qu'est-ce qui le différencie de tes autres pratiques de l'image ?

J'ai toujours aimé la relation entre le mouvement, l'image et la musicalité, je pense cela vient aussi de l'animation. Quand j'étais petite je connaissais toutes les chansons de Walt Disney par coeur, je savais exactement ce qui se passait à l'image à chaque moment de la chanson, forcément cela m'a un peu conditionné.

Je pense que dernièrement on se trompe un peu dans la pratique du clip musical, beaucoup de gens essaient de l'utiliser pour réaliser des court-métrages. Les jeunes réalisateurs peuvent s'en servir pour se développer, ce que je peux comprendre, mais je pense que cette pratique est un peu faussée, car il ne s'agit pas de la même chose. Ce n'est pas le même format, et il n'y a pas accès à la parole, il faut donc forcément travailler avec la symbolique de l'image, c'est cela qui m'intéresse dans le clip. Je pense qu'il est très difficile

de réaliser une oeuvre hyperréaliste et en même temps symboliquement juste, car on tombe très facilement dans quelque chose d'un peu ringard. Et puis il y a cette question de garder ou non la continuité/fluidité du mouvement dans l'image. Il y a un accord rythmique à trouver entre l'image et la musique, qui je trouve est un peu négligée dans cette approche « court-métrage » du clip.

Les rythmiques changeantes de la musique permettent de s'écarter d'une continuité réaliste. La musique donne une architecture, un appui essentiel au montage. Au début quand je montais moi même, j'étais très accrochée à l'idée d'un montage sur le beat précis, dans ce souci de contrôle de l'image. Quand j'ai commencé à travailler avec Edouard Mailaender, un monteur avec qui j'aime beaucoup travailler, j'étais assez fermée sur cette question. Il m'a transmis une certaine ouverture d'esprit à ce sujet, une manière d'approcher le montage d'un point de vue rythmique comme du jazz, sans forcément couper sur les temps trop évidents, de manière plus intuitive, par rapport au ressenti de la musique.

Un clip est rarement une oeuvre d'art de mon point de vue, c'est toujours quelque chose qui doit avant tout plaire, déjà au musicien, et qui doit être populaire. Même si j'essaye parfois d'amener du cinéma expérimental dans mes clips, cela reste un travail de commande.

Quel est ton processus d'écriture concernant le clip musical ? Est-ce que la musique est à l'origine de l'idée ?

Oui, la musique est importante, j'essaie plus ou moins de chercher un signifiant derrière le morceau. Les paroles peuvent avoir aussi leur importance et leur intensité, je choisis alors de m'en inspirer ou non, selon le morceau. Je fais attention aux paroles, même si ce n'est pratiquement jamais une retranscription transparente, je m'attache plutôt à essayer de mettre en place des liens subtiles avec l'image. Pour ce qui est de l'intention en général, j'essaie d'abord de travailler sur des sujets qui présentent un intérêt dans ma démarche artistique et qui me font évoluer dans ce sens.

Je vois le processus de pré-production comme une sorte d'équation, que je dois réduire au minimum dénominateur, j'essaie d'écramer tout ce qui est superflu, et d'arriver à trouver ce qui m'intéresse vraiment dans l'idée, pour arriver enfin à quelque chose d'assez précis. Je commence par une note d'intention, il est important qu'elle soit esthétiquement plaisante et explicite pour que l'artiste se rende compte rapidement du type d'image qui va ressortir du

clip. Je m'efforce de faire en sorte que le clip aie une identité à part entière, il y a ainsi un travail assez conséquent de direction artistique en amont du projet. J'essaye vraiment de réaliser au mieux ce travail de venir à l'essentiel de l'idée. Selon cet essentiel, je réfléchis ensuite aux techniques adaptées pour communiquer l'idée de la meilleure façon, en axant ma réflexion sur la symbolique de l'image.

Je pense qu'il est important de storyboarder les scènes avant le tournage, pour créer du sens et avoir une base mentale des images en amont, mais que ce soit pendant le tournage, ou au montage, je ne m'impose pas forcément de suivre le storyboard à la lettre si d'autres choses plus intéressantes se présentent. Avec l'expérience, j'essaie de storyboarder un peu moins, justement pour me laisser emporter par ce qu'il se passe sur le tournage, et pour me concentrer sur l'ambiance à mettre en place avec l'image et les personnages (sans pour autant y aller en improvisation totale).

Le dérushage et le montage sont très importants. C'est essentiel, surtout en clip, que le réalisateur soit présent au dérushage, pour se rendre compte des choses. Il faut trouver en tant que réalisateur un équilibre entre le contrôle que tu veux garder sur ton projet, et la liberté d'expression que tu laisses aux personnes avec qui tu collabores, celle du monteur par exemple. Il faut faire attention à ne pas trop s'accrocher émotionnellement à certaines choses qui ne sont pas forcément justes par rapport à ce que tu veux raconter, et ces regards extérieurs sont là aussi pour te le rappeler.

**Une fois sur le tournage, comment décrirais-tu ton rôle en tant que réalisatrice ?
Travailles-tu avec d'autres personnes concernant la direction artistique ?**

Pour ce qui est de la direction artistique, c'est effectivement moi qui la définis au début du projet. Quand celui-ci est lancé, je présente l'idée aux différents chefs de poste, en essayant que tout le monde y trouve un terrain d'entente et d'exploration, et qu'ils puissent avoir une certaine liberté dans leur travail. Il n'a rien de mieux que de fonctionner au sein d'une équipe où tout le monde découvre et explore des choses dans un travail commun.

Il m'arrive de travailler avec des directeurs artistiques sur des tournages de publicité oui, mais pas sur les clips. Mon travail en tant que réalisatrice est de maintenir une cohérence dans tout ça, tout en gardant une ouverture d'esprit par rapport aux idées émergentes durant le processus, et en sachant aussi prendre du recul par rapport à mon intention de base.

J'aimerais te parler maintenant du clip que tu as réalisé pour Boston Bun, car celui-ci illustre une pratique de l'image directement en lien avec la problématique de mon mémoire, par cette démarche de décomposition de la continuité temporelle de la prise de vue, et reconstruction d'une continuité/fluidité « chorégraphique » de l'image. Dans ce clip, tu approches l'image de façon assez expérimentale, comme une matière de base à déformer, modifier, moduler par la suite. Quelle a été ton intention de départ et comment s'est déroulé le processus de création du clip ?

J'avais déjà cette idée en tête de travailler en image par image avec de la prise de vue réelle, en inversant l'ordre de certaines images pour créer des « aberrations temporelles ».

J'ai commencé par storyboarder les scènes, en utilisant les fonds de couleurs pour leur donner une identité, et rendre leur identification plus simple pour le spectateur (scène jaune, scène rouge, scène bleu etc..). On a ensuite filmé chaque scène à 500 i/s, afin de pouvoir ensuite jouer sur les vitesses au montage. La dérégularisation des mouvements est introduit d'abord par celle de l'horloge, comme pour prévenir d'un dysfonctionnement temporel. Du fait que l'écran est constamment séparé en deux, les personnages ayant ainsi chacun leur temporalité, ils sont alors dans l'incapacité de se toucher. Quand l'un est au ralenti, l'autre est à vitesse réelle, ou en accéléré par exemple. L'instant de leur interaction est donc celui où les temporalités se rejoignent et se synchronisent, car cette action annule la possibilité d'une séparation spatio-temporelle de l'image et des deux personnages.

La relation amoureuse était le centre du sujet. Je me suis inspiré du travail de l'animateur et plasticien Jan Svankmajer, notamment de sa vidéo *Les possibilités du dialogue* pour ce qui est de la mise en scène des problèmes de communication entre deux personnages. Au lieu de parler d'incompréhension, je voulais mettre en scène le fait que deux personnages soient à des temporalités différentes, une désynchronisation temporelle entre les deux. J'ai voulu ancrer cela dans le contexte de la relation amoureuse, et parler de ces moments où l'on a beau être amoureux, on n'est pas forcément en phase l'un avec l'autre, seulement par le fait que chacun traverse une période différente de sa vie.

Avais-tu une idée très précise de la forme de ton clip avant le tournage ? J'imagine que tu as laissé une place importante à l'expérimentation en post-production ?

Je savais que j'allais monter de cette façon là, donc c'était finalement assez simple à filmer : une action en slow-motion, filmée plusieurs fois avec différents points de vue, des champs contre-champs, des réactions etc. Puis ensuite, se servir de cette base pour jouer en post-production sur les temporalités, les vitesses de l'un et de l'autre.

Je développe dans mon mémoire l'idée d'une représentation au sein du clip musical très proche de celle de l'instant photographique, de l'instant unique, riche, précieux, mais aussi flottant, instable, déclencheur. Si le clip se devait de s'inspirer du cinéma, je dirais que c'est à ses noeuds qu'il se focaliserait, à ses basculements narratifs, au climax du film, où l'on retrouve cet aspect « déclencheur », sans retour. Que penses-tu de cette approche du clip musical ? J'ai l'impression que l'on retrouve un peu tous ces aspects dans ce clip.

Oui c'est juste. Dans ce clip, j'ai essayé de jouer avec les préjugés, l'idée que le spectateur se fait par rapport à une action, une scène. Grâce aux mouvements d'approche et au suspens que produit le ralenti, le spectateur « anticipe » ces instants photographiques dans chaque scène du clip, le fait qu'elle va lui donner une claque par exemple. Selon le jeu sur les vitesses de l'image, la finalité de l'action est finalement transformée : la claque devient une caresse.

Cela me fait penser à une discussion que j'ai eu un jour avec mon mari (qui est directeur artistique) sur le film de mode : pour lui le *film* de mode ne pourra jamais mettre en valeur le vêtement aussi bien que la *photographie* de mode, justement parce que la photographie, par sa recherche de l'essence des choses à travers l'image unique, sera plus en mesure de représenter le vêtement à sa perfection. C'est ce perfectionnisme que permet d'atteindre la photographie, et qui la différencie en ce sens du film, qui lui ne maîtrise par vraiment son flux d'image; dans le film il y aura toujours certains moments où le vêtement ne sera pas parfait.

Le clip fonctionne beaucoup par symbole, comme la photographie, dans ce sens là je pense que tu as raison. Par leur format, le clip et la publicité se doivent de travailler avec un langage symbolique et graphique, à travers les couleurs, les éléments de l'image, leur disposition etc. Il faut se poser la question de communiquer quoi, avec quoi. Chaque élément apporte sa contribution.

La poésie de Garcia Lorca, le *réalisme magique*, est intéressante de ce point de vue là : le fait de parler d'un élément, et d'y associer tout d'un coup une deuxième élément, qui ne présente à priori aucun lien avec le premier; leur association crée ainsi un sens, un troisième sens. Il y a cela d'intéressant dans le clip - mais aussi dans le cinéma - par le montage (qui représente 50% de la création), qui peut suggérer des choses, faire apparaître ce *troisième sens*. Avec un montage différent, le film peut changer totalement, avec pourtant les même rushes. Il y a un élément très important à prendre en compte également, c'est le public; selon son expérience personnelle, le spectateur va interpréter très différemment ce qu'il se passe à l'intérieur de la scène, ainsi que le film en général.

Les films de Michel Haneke sont très intéressants de par leur capacité à mettre en scène la violence sans jamais la montrer vraiment, ou très peu. Haneke anticipe la violence jusqu'au moment elle doit se passer, et à la place de la montrer, il montre autre chose, une table par exemple, ou il laisse le spectateur seul avec le son, il le laisse *imaginer* la violence, en justifiant cela par le fait que le spectateur va l'imaginer différemment, selon sa propre expérience de celle-ci, en y attribuant plus ou moins d'horreur. Je pense qu'il n'y a rien de mieux dans un film en tant que spectateur que de pouvoir remplir une part de l'histoire avec sa propre expérience. À l'inverse, il n'y a rien de pire que de regarder un film en sachant exactement vers où celui-ci se dirige, c'est en tout cas ce que je pense.

L'axe du montage (et de toute manipulation de l'image en post-production) est un autre point fondamental de ma recherche, car c'est à mon sens à travers lui que la véritable relation de l'image à la musique se met en place, ce qui je trouve, est particulièrement vrai pour ce clip. Que penses-tu de cette idée du montage ? Peux-tu m'en dire un peu plus sur la manière dont cette étape s'est déroulé pour ce clip ?

L'objectif était de surprendre le spectateur dans ce jeu sur la temporalité et le détournement de la finalité des actions. De jouer avec les attentes du spectateur, mais en faisant attention de ne pas les casser systématiquement, sinon il n'y a plus de surprises.

On sent dans ton travail une volonté d'explorer la représentation du temps, du mouvement, de leur relation, que recherches-tu dans cette dimension ?

J'essaie d'utiliser le film pour trouver une façon de styliser le temps et le mouvement. J'aime aussi le fait de pouvoir déformer la temporalité du réel grâce à l'image.

Je pense que mon travail sur le temps et la temporalité vient aussi de l'animation, et peut être d'une peur de ma part de perdre le contrôle sur quelque chose je contrôlais par le passé, image par image. Quand j'ai commencé avec l'animation, j'étais maître de ce que je faisais, car je créais toutes les images en les dessinant, j'étais à la fois acteur, réalisateur, et tout le reste. Quand je suis passé à la prise de vue réelle, j'ai fais certains choix aussi par rapport à ces peurs-là.

Une chose qui m'a toujours plu, et cela vient aussi du côté très stricte de l'animation, c'est la « révolution des images », de la dégradation des images. Par exemple, tu t'efforces de faire un film de A à Z, de le contrôler de A à Z, puis rajouter ensuite une nouvelle fonction au film, où quelque part le résultat final t'échappe. J'aime contrôler le film jusqu'à un certain point, puis lui donner une occasion de faire autre chose, par lui même. Par exemple, pour le clip que j'ai fais pour le groupe The Aiku, filmé en pellicule, où différents personnages oblitéraient des parties de leur visage, une fois que le film était fini, j'ai gratté la pellicule aux endroits en question de leur visage, comme si leur mouvement arrachait la pellicule.

Je m'efforce de réaliser dans tous mes films un maximum de choses *in camera*, sauf par exemple quand j'utilise des procédés comme le *data-moshing* ou le *data-blending*, qui permettent cette révolution de l'image, que tu ne peux pas vraiment contrôler. Ma pratique reste celle de l'art appliqué.

Dans ce clip les mouvements sont un peu « déshumanisés » par le jeu sur les vitesses : accélération, décélération, arrêt sur image... Que représente pour toi cette perception/déformation du mouvement, que permet l'image « mécanique » ?

Cette possibilité de créer quelque chose d'un peu magique, aussi par la stylisation de l'image. J'aimerais aussi plus tard faire des choses plus réalistes/naturalistes, mélanger par exemple le réalisme et l'absurde, aussi car j'ai beaucoup stylisé l'image par le passé. Je tends naturellement vers cette stylisation de l'image, car ma pratique a d'abord été celle du dessin, plus que l'écriture. Cette éducation de l'animation m'a transmis ce processus de mentalisation de l'image, avant de la produire. Cela peut être une bonne chose, mais on peut aussi se retrouver limité par son imagination, parfois le réel est plus intéressant, plus riche. La démarche d'Abbas Kiarostami est très intéressante de ce point de vue là. En partant d'une

intention, d'une écriture, avec des éléments symboliques, des objectifs narratifs etc., il cherchait ensuite beaucoup les choses dans le réel, en mélangeant la fiction et la réalité. C'est un peu comme ce que disait Werner Herzog dans les festivals de documentaristes : le cinéaste doit être comme une mouche qui regarde la scène d'en haut, invisible, pour que les choses se passent, se réalisent d'elles-mêmes, le fait de poser une caméra devant le réel est déjà une écriture en soi.

Certaines théories définissent le langage comme ce qui crée notre monde, ce qui cristallise les choses. Quand tu écris quelque chose, quand tu le décris par la parole, tu le cristallises, tu lui donnes une forme. Les choses ont besoin d'être cristallisées, formalisées dans l'esprit de l'individu pour que celui-ci s'en rende compte, c'est là dessus que se base la publicité par exemple. il y a un livre de Luigi Pirandello qui s'appelle *Un, personne, cent mille*, qui parle de cette question du langage, et de l'identité de l'individu. Par exemple tu es là, toi, maintenant, avec toutes les personnes que tu étais avant, tu penses avoir une continuité de toi-même, mais si par exemple tout d'un coup, tu te retrouves avec un vieil ami d'enfance, généralement il y a quand même cette sensation de gêne. Pourquoi ? Parce que tu es différent de cette personne que tu étais avant, et cet ami d'enfance aussi. Pirandello pose une question intéressante dans ce livre : pourquoi vivre dans une cage qui nous force à avoir une continuité de personnalité ? Ce sont les codes sociaux qui font cela. Le langage est une façon de se comprendre, seulement parfois c'est insuffisant, il y a d'autres facteurs qui entrent en jeu.

Steven BRIAND

Réalisateur français de court-métrages, web-séries, publicités

www.stevenbriand.com/

Entretien réalisé le 19 avril 2017, à Paris

Tu as commencé par le dessin et l'animation, et tu pratiques encore aujourd'hui l'animation à partir de prises de vue réelles avec des techniques comme le stop-motion, la pixilation etc. On sent également une grande influence de ta pratique de l'animation dans tes travaux *live action*. Quel est le lien entre toutes tes pratiques de l'image ? Comment la définirais-tu ?

Je pense que c'est d'abord l'envie de créer des images qui ne sont pas accessibles à travers notre perception de la réalité, c'est un élément assez récurrent dans mes projets. C'est aussi pour cette raison que je me suis tourné vers l'animation à mes débuts, et que j'ai mélangé un peu les techniques par la suite.

J'ai été fasciné par le cinéma quand j'étais petit, et n'ayant pas vraiment de quoi me payer une caméra, j'ai commencé par faire du dessin, en me disant que je ferais de la BD. Je me suis rendu compte que les gens qui faisaient de l'animation étaient des meilleurs dessinateurs de BD que ceux qui n'en faisaient pas, surtout techniquement, mais aussi en terme de mise en scène, et d'expressivité des personnages, je me suis donc assez rapidement tourné vers l'animation.

Je suis rentré aux Arts Décoratifs de Paris (ENSAD), en spécialité animation, ce qui m'a ouvert l'esprit sur les possibilités de l'image animée, le mélange des techniques, cet éducation m'a laissé entrevoir des horizons plus vastes, en arrivant je ne voyais pas vraiment plus loin que le dessin animé ou le manga. Mon projet de fin d'étude (*Frictions*) a ainsi mélangé prises de vue réelles et animation. Cela m'a amené à travailler ensuite dans le milieu de la publicité, où généralement les clients aiment bien les choses visuellement un peu novatrices. De fil en aiguille, je me suis retrouvé à faire ce que je voulais faire au départ, c'est-à-dire des films, en passant donc par la case du dessin, qui est un peu le « moyen du pauvre » de raconter des histoires (rires).

En publicité on me contacte très souvent pour des choses « inventives » visuellement, ce qui me plaît assez bien. Dans mes projets personnels j'essaie de me tourner de plus en plus vers la fiction, en gardant cette idée de raconter une histoire, de transmettre une émotion, en proposant une forme visuelle particulière.

Dans *Shunpo*, il y a déjà quelque chose d'assez narratif...

Oui c'est vrai, ça me fait plaisir que tu dises ça ! (rires) Pour moi ça a toujours été très évident, mais pas forcément pour tout le monde. Quand le film est parti en festival, j'ai été mis systématiquement dans des catégories expérimentales, alors que pour moi il y avait une vraie narration, ce n'était pas *juste* expérimental. C'est là que je me suis rendu compte de l'impact que l'éducation des Arts Décoratifs a eu sur moi. Quelque chose qui pouvait être assez commun pour moi, pouvait apparaître comme très expérimental pour d'autres. Je n'ai pas spécialement mal vécu ce fait d'être mis dans cette case expérimentale, mais cela m'a amené à réfléchir sur la perception que peuvent avoir les gens qui regardent mon travail, sans forcément avoir traversé cette éducation des Arts Décoratifs.

Quels sont les artistes/réalisateurs/photographes qui t'influencent le plus dans ton travail ? On sent notamment une démarche assez proches des pionniers de l'animation, notamment McLaren et son *Pas de deux*. J'imagine que son travail a été une grande influence pour toi ?

Oui McLaren a été très important, j'ai découvert ses travaux aux Arts Décoratifs en deuxième année, j'ai étudié l'intégrale plusieurs fois, en commençant par *Les Voisins*. Je trouvais ça incroyable, très moderne, alors que c'était super vieux (rires). Je pense avoir vu presque tous ses films, j'en ai décortiqué une bonne partie.

C'est un peu compliqué de parler d'influences car il y a celles qui sont conscientes et celles qui le sont moins. L'influence de McLaren par exemple est très consciente, mais je sais que mon envie de faire du cinéma remonte d'abord à l'enfance, je pense notamment à Matrix, des frères Wachowski, qui a été ma première « claque » cinématographique. Je devais avoir 11 ou 12 ans quand je l'ai vu. Pour moi c'est là que tout a commencé, c'est un film formellement et conceptuellement très fort, qui ne ressemblait à rien de ce que j'avais pu voir jusque là. Il y avait cette exigence incroyable de la mise en scène, du cadrage, de la

composition, et aussi ce mélange des cultures. Je lisais beaucoup de mangas à l'époque, et pour moi c'était comme si je regardais un manga au cinéma. J'étais fan des films de kung-fu, de Jackie Chan, mais il n'y avait pas ce travail de la composition et de traitement de l'image, comme dans il y a dans Matrix. L'image a un rôle narratif dans l'histoire, la matrice et le monde réel ne sont pas traités de la même manière visuellement, les personnages non plus, leur façon de bouger, de parler, il y a aussi tout le travail sur le son etc...

Typiquement en photographie, (même si je m'y connais assez peu) l'instant décisif de Cartier-Bresson m'a beaucoup parlé, par ce rapport de l'image fixe avec le mouvement, que permet la photographie. Il y a eu aussi Josef Koudelka, dans la composition des images surtout, et Sebastião Salgado un peu plus tard, au moment où j'ai commencé à m'intéresser plus sérieusement aux questions de dramaturgie, de mise en scène. La littérature et la musique sont aussi une grande influence pour moi. En dessin et en illustration, Maurits Cornelis Escher a été très important. Je crois que j'avais 8 ans quand j'ai découvert ses travaux, et notamment le fait d'avoir plusieurs points de vue dans une même image, par des jeux d'illusions d'optique, cela m'a beaucoup marqué. En littérature, il y a eu Jorge Luis Borges, qui est pour moi l'équivalent d'Escher; ce que Borges fait en texte, c'est ce que Escher fait en dessin, et c'est aussi ce que fait Christopher Nolan au cinéma, dans *Inception* ou *Memento* par exemple : cette question de créer un monde qui fonctionne avec sa propre logique, qui correspond à celle du médium, et qui va induire chez le spectateur une réflexion et remise en question de sa propre perception de la réalité.

Ce qui m'intéresse c'est l'utilisation du médium « au maximum de ses potentialités ». Si l'histoire que je raconte en video pouvait être raconté en BD ou à l'oral par exemple, c'est que quelque part, je n'ai pas bien fait mon travail. J'essaie de me dire que si je fais un film, il faut que ce que je raconte ne puisse pas fonctionner autrement qu'en film. Quand j'écoute de la musique ou quand je regarde une photographie, je me pose la même question : l'artiste aurait-il pu me raconter la même choses autrement ? Souvent ce sont les oeuvres, les artistes qui présentent ce rapport très étroit entre le médium et le propos qui m'inspirent le plus. Un film où le dialogue des personnages retranscrit tout son propos, où la compréhension peut se faire sans l'image, c'est une fiction radiophonique. Ce qui est intéressant c'est quand l'image et le son se complètent, qu'ils aient chacun leur importance dans la compréhension du film.

Quelles sont tes sources d'inspiration en général, les origines de tes projets ?

C'est d'abord cette réflexion sur le médium, une intention correspondante au médium, qui ne peut s'exprimer que sous cette forme là.

J'ai grandi en lisant des mangas, mon père est maître d'arts martiaux et les a étudié toute sa vie, cela m'a forcément beaucoup influencé. La question martial, de l'énergie, notre façon de la gérer, de la discipliner, de se laisser dépasser par elle, de la transmettre, de s'imprimer de celle des autres, ce sont des thèmes qui reviennent régulièrement dans ma pratique de l'image, et que j'ai retrouvé dans beaucoup de films de danse. Ces questions peuvent s'exprimer sous des formes purement visuelles, aussi bien que des formes dramatiques très intéressantes.

Mon mémoire de fin d'étude s'intitulait *que dire ?* Il s'agissait d'une étude de la difficulté de penser le monde, avec des thématiques telles que la pensée phénoménologique d'Edmund Husserl, de Martin Heidegger, ou de la pensée complexe d'Edgar Morin, un peu plus récente. C'était une recherche autour de la phénoménologie, du rapport entre le sujet et l'objet. Il y a d'abord eu la pensée scientifique, qui a porté sur la compréhension de l'objet, indépendamment du sujet, puis la pensée phénoménologique, qui face aux difficultés d'une compréhension indépendante de l'objet et du sujet en soi, s'est intéressé en premier lieu aux liens entre les deux, pour ensuite permettre d'éclaircir l'un comme l'autre. Je porte attention à ces choses-là dans mes créations, même si elles n'ont pas forcément d'intentions philosophiques explicites, mais plutôt implicites, poétiques etc.

J'essaie d'amener chez le spectateur une réflexion quant à sa condition humaine, son regard sur le monde, sa position et son interaction avec le réel. C'est également important pour moi de faire en sorte que mon travail soit accessible à tous, à tous les âges, toutes les cultures. C'est pour cette raison que j'ai longtemps travaillé sans dialogues, dans ce souci d'universalité.

Dans mon mémoire de fin d'études, je travaille sur une écriture de l'image particulière, au sein du clip musical, justement par le fait de sa relation à la musique et au temps musical, dans lequel elle se doit de s'inscrire. Même si *officiellement* tu ne réalises pas de clips musicaux, certains de tes travaux s'en rapprochent très fortement, comme *Chiméra* par exemple. On sent dans tous les cas une approche très rythmique de l'image. Que représente pour toi cette relation de l'image à la musique et au rythme ? Qu'est-ce que cette relation implique dans ta pratique de l'image ?

En effet, j'ai étudié au conservatoire pendant dix ans, où j'ai notamment pratiqué sept ans de percussions classiques, ce qui explique cette présence du rythme très importante dans ma façon d'approcher les images. Je pense aussi que c'est pour cette raison que l'animation m'a parlé assez naturellement, car la question rythmique est omniprésente, ne serait-ce par le fait qu'il faut fabriquer chaque image, leur enchaînement, on est très vite amené à réfléchir à comment être le plus efficace possible, en épurant au maximum.

L'animation et la musique communiquent bien ensemble, par cette exigence rythmique, à laquelle je suis très sensible, que ce soit sur un format de 1min30 - 3min, ou sur un long métrage. Je pense que le *relief* est très important dans une création, et le relief dans le temps, c'est le rythme, les variations : accélérations, décélérations, arrêts etc. Je prête énormément d'attention à ces questions là dans mon processus d'écriture, quand je conceptualise mes idées, mais aussi lorsque je regarde un film qui fonctionne particulièrement bien, j'essaie alors d'analyser par quels moyens l'auteur m'a emmené dans son oeuvre.

Le rythme pour toi est perceptible essentiellement à travers le montage ? comment écris-tu cette continuité rythmique ?

J'écoute beaucoup de musiques durant le processus d'écriture, qui n'ont pas forcément de rapport avec le film, mais qui à un moment donné peuvent me donner l'idée d'une phrase rythmique particulière, qui s'articule bien avec ce que je veux raconter, cela peut m'aider à éclaircir la direction dans laquelle je veux aller.

La première étape est celle du storyboard. Il y a deux écritures possibles : soit il n'y a pas encore la musique, auquel cas je construis le rythme visuel avec le storyboard, soit il y a déjà une musique, ou un embryon de musique, qui va alors représenter la colonne vertébrale autour de laquelle va s'articuler la création. La deuxième étape, où se concrétise la mise en rythme de l'image (que ce soit de l'animation ou du live) est celle du montage. C'est une étape souvent peu évidente, car la plupart du temps c'est un peu moins bien que ce à quoi je m'attendais. Dans *Shunpo* par exemple, un tiers du film a été retiré, car l'on s'est rendu compte que cela ne fonctionnait pas sur le plan rythmique. Sur le storyboard c'était cohérent, mais une fois en image, une fois arrivé au montage, ça ne l'était plus, sans que l'on comprenne vraiment pourquoi. Au montage, on est souvent confronté à des choix difficiles,

qui peuvent être de laisser tomber des choses auxquelles on s'était attaché émotionnellement. Il faut alors apprendre à mettre de la distance par rapport à son implication émotionnelle. Par exemple, pour un plan qui n'a pas été simple à réaliser, où toute l'équipe a beaucoup travaillé pour le faire, on a souvent envie de le garder pour cette raison, alors qu'il peut desservir au film, auquel cas il faut alors le couper. C'est ce recul qu'il faut réussir à prendre au moment du montage, c'est pour ça que c'est une étape difficile, car c'est un moment où l'on est souvent à un niveau d'implication émotionnelle et personnelle très élevé, juste après le tournage.

Souvent quand le film est fini, je suis assez déçu, cela peut me prendre plusieurs mois pour réapprendre à le regarder avec des yeux neufs, et non ceux de la personne qui l'a fait. Quand tu sais quelles ont été tes intentions de départ, souvent le produit final n'est pas exactement celui que tu avais imaginé. Il faut accepter l'idée que le film est ce qu'il est, et que c'est bien aussi, même parfois très bien, même si ce n'est pas exactement celui que tu avais imaginé. Cela peut prendre du temps. À chaque film c'est la même chose. J'ai quelques amis importants dans ce processus, à qui je ne montre pas le *work in progress*, mais uniquement le produit final, et je sais qu'ils vont avoir un retour intéressant, une vraie appréciation de la valeur du film, un avis honnête, même si je ne veux pas forcément l'entendre (rires). Parfois c'est les films que je mets le plus de temps à aimer qui marchent le mieux. Par exemple, j'ai mis énormément de temps à apprécier *Proteigon*, mais c'est mon film qui a eu le plus gros succès populaire, aujourd'hui il doit être autour des sept millions de vues. *Shunpo* est celui qui a le mieux marché en festival, *Proteigon* est celui qui a le mieux marché sur internet, en une semaine il avait fait un million de vues, et il m'a d'ailleurs apporté beaucoup de travail pendant des années. C'est un film qui a vraiment résonné au moment où il est sorti, mais moi pendant au moins un an j'étais convaincu que c'était très mauvais, je ne comprenais pas pourquoi les gens l'aimaient. Maintenant j'arrive à être un peu plus en paix avec cela, à me dire que c'est normal que je n'accroche pas au début. Cela ne prend pas forcément moins de temps, mais je ne m'en inquiète pas, je sais que ça prendra le temps qu'il faudra, et qu'à un moment donné j'arriverai à le voir avec des yeux neufs.

Tu travailles beaucoup avec la danse, je pense essentiellement à *Chiméra* et *Shunpo*, qui définissent pour moi une vision très particulière de la restitution/fluidité/continuité du mouvement dansé par l'image. Quelle est ta relation avec les danseurs et les chorégraphes, en amont et pendant le tournage ?

En amont, ma relation va être essentiellement avec le chorégraphe. Pendant la préparation, je dois savoir d'où je pars, et où est-ce que je veux arriver, les éléments spécifiques, les effets visuels que je veux explorer etc. Cela va constituer un trait à partir duquel je vais dessiner la courbe de mon histoire. Je vais ensuite découper les phrases une par une, leur début, leur fin, quelques éléments à l'intérieur, ainsi que leur placement dans la trame temporelle de l'histoire. Je fais d'abord beaucoup de tests de prise de vue et de pré-montage tout seul ou avec des amis. Une fois que je suis sûr de l'idée, que les tests fonctionnent bien, je montre tout ça au chorégraphe. On appréhende le sujet ensemble, et à partir de là commence son travail de réflexion et d'écriture. Il est important qu'il aie son propre espace de création, de même pour les danseuses.

J'essaie de procéder de la manière suivante : je conçois l'idée de départ, puis je m'entoure de personnes dont le rôle va être d'amener cette idée plus loin, de proposer des choses auxquelles je n'aurais pas pensé. Pour ma part, je dois faire en sorte que tout le monde avance dans la même direction, que les énergies convergent vers une vision commune. Je donne au chorégraphe des schémas avec des points clefs, un peu comme en animation, où l'on travaille avec des « pauses clefs ». Il s'agit du début du mouvement, de certains états qu'il atteint pendant sa progression, de son extrême, de sa fin. Tous ces aspects des phrases, leurs points clefs, leur durée globale, leur placement dans la trame temporelle du film, sont généralement définis assez clairement avant que le travail du chorégraphe commence. Je sais par exemple qu'à tel moment du film, le danseur doit arriver à tel endroit avec telle pose, mais la manière dont il y arrive, c'est le travail du chorégraphe. Il fait le lien entre ces points clefs, trouve comment passer d'une pose à l'autre. En somme c'est lui qui écrit la phrase, mais c'est moi qui définis le sujet, la ponctuation, la première et la dernière lettre. Sur les films de danse, surtout sur des films comme *Chiméra* ou *Shunpo*, qui demandent un travail de précision de l'image et d'anticipation du montage très important, il n'y a presque pas d'improvisation. La seule marge d'improvisation que l'on peut se permettre est celle d'une valeur de plan ou d'un angle de caméra intéressant, que l'on découvre le jour du tournage, ou bien un élément du décors, une heure de la journée qui fonctionne mieux etc. Il y a quelques ajustements, mais c'est tout. Le tournage (surtout pour ce genre de film), c'est le moment où l'orchestre joue. Il doit jouer parfaitement tout de suite, parce qu'avant il y

a eu tout ce travail de répétition, de réglages, d'ajustements... En publicité, ou en fiction par exemple, il peut y avoir une marge d'improvisation plus importante.

Comment s'est déroulé l'écriture et la préparation en amont pour *Chiméra* ?

Cela a commencé par plusieurs rendez-vous avec la chorégraphe, où j'ai pu discuter longuement avec elle du projet. J'avais déjà réalisé en amont des tests par moi-même, ou avec des amis, afin de cerner les éléments qui fonctionnent, et ceux qui ne fonctionnent pas. Dès que nous pu obtenir un budget de production pour lancer réellement le projet, nous avons commencé par faire ensemble le casting des danseuses.

J'ai travaillé ensuite seul avec la chorégraphe pendant deux jours, où nous prenions chacun le rôle d'une danseuse. Nous avons pensé la chorégraphie par rapport aux coupes du montage, que j'avais pré-définis. Elle m'a proposé des mouvements, et selon leur correspondance avec l'idée du film, celle du montage, je les sélectionnais. Je filmais tout, et je rentrais le soir pour tester les mouvements au montage. Suite aux tests du premier jour, nous avons pu ajuster certains éléments, changer quelques mouvements etc. Les danseuses sont arrivées le troisième jour, elles ont commencé le matin, avec la chorégraphe uniquement, je ne suis arrivé que l'après-midi, pour discuter un peu avec elles, et filmer quelques mouvements. Comme les premiers jours, j'ai filmé et fais un pré-montage en rentrant chez moi le soir, pour leur montrer le lendemain, afin qu'elles comprennent mieux où je voulais en venir, ce que l'on allait chercher à faire ensemble. Je ne leur ai pas donné d'indications trop précises, afin de leur laisser aussi de la place pour s'exprimer, j'ai ajusté aussi les personnages en fonctions d'elles, de leur manière de danser, de leur personnalité.

Tu storyboard toutes les scènes ? Quelle a été l'intention de départ pour *Chiméra* ?

J'ai storyboardé *Shunpo* intégralement oui. Pour *Chiméra* c'est différent, c'était surtout des notes, quelques dessins, des concepts, des petites scènes, et la trame générale de l'histoire. Au tout début je voulais faire un film avec plus de danseurs, avec des physiques très différents, des hommes et des femmes, petit(e)s, minces, gros(ses), grand(e)s etc. Avec les tests, je me suis rapidement rendu compte que cette idée de passage entre les corps morphologiquement trop différents allait être difficile. Il a fallu réduire l'idée à son essentiel : *une continuité de mouvement à travers des corps différents*, en travaillant donc avec des

corps qui ne soient pas trop éloignés physiquement. Pour garder cette idée de changement assez fort entre les corps, je me suis tourné vers le côté multi-culturel, des visages, des couleurs de peau différentes, mais des morphologies relativement similaires. Ce sont des choses qui paraissent évidentes après coup, mais qui ne le sont pas forcément au moment de l'écriture, il faut faire des tests pour s'en rendre compte. Au bout du compte, c'est une multitude de paramètres qui ont fait que j'ai du aller à l'essentiel de mon idée, et simplifier certaines choses. Tout cela m'a amené à atteindre le noyau dur de mon projet, et à dissocier les éléments dont je suis prêt à écarter du projet de ceux qui ont une place inconditionnelle dans le projet.

Tu as réalisé le montage toi-même ?

Pour *Shunpo*, j'ai fait le montage entièrement seul de A à Z. Pour *Chiméra* j'ai d'abord travaillé avec un monteur, pour dégrossir. C'était bien d'avoir un troisième œil sur l'assemblage. On a établi ensemble une première version du montage, avec des plans superposés en transparence, sans les coupes. Puis je suis repassé un peu dessus, seul. On arrive au stade où c'est toujours un peu délicat, où je dois faire des choix difficiles et où je suis rarement satisfait à 100%. Ensuite, comme il y avait un nombre important de coupes à réaliser, nous avons travaillé à deux, avec un ami. La plupart des coupes étaient pré-pensées, pour que la chorégraphe puisse les intégrer dans son travail. Pour le reste, nous avons travaillé aussi avec une certaine marge d'expérimentation, il y a des choses intéressantes qui en sont ressorties.

Comment as-tu travaillé avec la musique ?

Dans *Shunpo*, la musique a été composée après le film, la chorégraphie a été pensée sur du silence. Pour *Chiméra*, au début je tournais un peu en rond sur l'idée, je n'arrivais pas à trouver une musique sur laquelle me projeter. Une fois que le projet a été validé, j'en ai parlé à un ami qui écoute énormément de musique. Il m'a envoyé une sélection de morceaux, qui contenait celui de Phazz, j'ai tout de suite accroché. Je lui ai envoyé un e-mail, lui demandant s'il était d'accord pour travailler avec moi sur ce projet. Il a accepté, et nous avons commencé à échanger, à travailler ensemble sur le morceau : j'ai d'abord commencé par retailleur un peu dans la musique, pour la faire correspondre à la vidéo, puis il a rendu ce

« retailage » plus propre, et a rajouté aussi certains éléments sonores, que je lui avais demandé. Il en a lui aussi proposé certains, il y a eu un vrai échange sur la musique entre lui et moi, une véritable implication de sa part. Il peut se passer parfois le même travail avec le musicien qu'avec le chorégraphe.

Ce que je trouve particulièrement intéressant dans ces deux vidéos, c'est la complicité entre la chorégraphie des corps, des mouvements, et celle de l'image. Comment abordes-tu cette relation ?

C'était toute l'idée oui, cela ne m'intéresse pas de « juste » filmer de la danse. Il y a des choses très bien qui vont dans ce sens, mais ce n'est pas ma démarche. Pour moi si je dois faire un film avec de la danse, il faut que cette danse là ne puisse exister qu'en film. Il faut que le film « participe » à la danse, qu'il y ait un jeu de ping-pong entre les deux. Dans toute les formes de création, je trouve que les médiums sont souvent sous-exploités, il y a rien de plus ennuyant que de poser une caméra devant une personne qui parle de sa vie. Bon, ce n'est pas complètement vrai, Steve McQueen le fait admirablement bien par exemple (rires), mais j'aime bien l'idée de ne pas négliger le médium, la forme est aussi importante que le fond pour moi, il faut les faire dialoguer ensemble. Il faut faire travailler les choses ensemble d'une manière générale : l'image, le son, le montage, le mouvement, le sens... C'est à cette forme de création que je m'intéresse. Dans toutes les disciplines artistiques, je suis attiré en général par des formes créatives, particulières. J'aime aussi les films naturalistes, qui sont bien faits, et peut être qu'un jour je finirais par en faire, mais j'aime avant tout cette idée de dépassement des limites du médium, d'essayer de produire quelque chose qui n'était pas là avant, de le faire du mieux possible, même si ça ne marche pas à tous les coups. C'est aussi pour cette raison que la musique est un élément d'inspiration important dans ma façon de travailler. J'ai l'impression qu'en musique, l'expérimentation est plus facilement acceptée, popularisée. Au cinéma, quand les gens vont voir un film, ils s'attendent à voir une certaine continuité narrative, dans le cinéma populaire en tout cas. C'est moins vrai pour le clip musical justement, où l'on va accepter plus facilement l'idée d'une forme très expérimentale, sûrement justement par ce lien avec la musique, sa bande sonore.

On retrouve cet aspect de l'animation, du contrôle de *l'image par image* dans ces deux vidéos, un montage d'une grande précision. Comment se déroule le processus de post-

production des images ? Travailles-tu avec un monteur/vfx en particulier ? Est-ce que tout est écrit où laisses-tu de la place à l'expérimentation et l'improvisation ?

Dans le processus de création, je me dis que tout ce que je peux maîtriser, je dois le maîtriser. Il y aura de toute façon des choses que je ne maîtriserai pas durant le processus, mais tout ce que je peux anticiper, je dois l'anticiper, de sorte qu'un fois sur le plateau, les imprévus puissent être les bienvenus. Si les choses sont mal, ou pas du tout anticipées, tout le monde va vite se retrouver dans la gestion de la catastrophe, mais si un maximum de choses le sont, il y aura des imprévus, mais ils pourront être contrôlés, intégrés au projet, car souvent il y a de très bonnes choses qui peuvent surgir.

Cela marche pour le tournage, mais aussi pour la post-production. Pour *Chiméra* par exemple, presque toutes les coupes ont été pensées bien en amont. En aval, je ne suis pas obligé de les respecter exactement à la lettre, je peux essayer des choses, mais cela me donne au moins une base. Je pense que tout vient essentiellement de l'animation, de ma formation. En animation, chaque image est fabriquée, c'est extrêmement chronophage. Il faut travailler avec de « l'utile », on ne filme pas quelque chose en se disant qu'on ne l'utilisera que peut-être, c'est impossible. Tout ce qui est filmé sera dans le film, cela implique un travail très important en amont, au storyboard et à l'animatique, c'est là que tout est défini.

Dans *Shunpo* par exemple, un tiers du film a été supprimé au montage, ça ne se ressent pas aussi parce qu'en amont, j'avais prévu des « poignées » entre ses scènes : un mouvement peut raccorder avec tel endroit, mais aussi avec d'autres, ce qui me laissait le choix du raccord. C'est ainsi que si je me rends compte qu'un passage du film ne fonctionne pas, cela me laisse un certain nombre d'options, de solutions pour pouvoir l'écourter, tout en gardant son intégrité.

Pourrais-tu me parler plus en détail de ta vidéo *Shunpo*, du processus d'écriture, du montage, de leur déroulement ?

Il y avait cette idée de traverser plusieurs lieux en un seul geste, du *Shunpo* (« pas éclair »), qui vient à la base d'un manga. C'était une idée qui n'avait jamais été exploitée en image, j'ai très vite pensé à en faire un film. Cela ne représentait pas forcément un budget trop lourd, il fallait surtout une bonne équipe, et un bon travail en amont.

Il y a eu beaucoup de tests, sur une période assez longue, jusqu'au moment où j'ai décroché un financement, j'ai pu passer alors à l'écriture véritable du projet, en allant jusqu'au bout. La première chose a formaliser, c'était l'histoire, car j'avais déjà pas mal exploré le concept visuel. C'est là que je me suis tourné vers ce personnage, sa volonté de s'évader, de s'extraire de sa réalité. Il ne va pas réussir tout de suite, mais quand il va réussir, il va aller loin. Cette idée du désert comme aboutissement, c'était l'idée à un million de dollars (rires). On avait pas l'argent pour y aller, mais les deux productrices ont réussi à obtenir des billets d'avion gratuits pour aller en Turquie, alors on est parti. J'ai été une fois en Turquie dans ma vie, cela a duré moins de 24h : on est allé dans le désert, on a tourné les plans du film, et on est reparti.

Pour *Chiméra*, l'histoire a moins influencé l'écriture, c'était moins narratif, l'idée était surtout d'avoir un personnage, qui en devient plusieurs, et d'observer cela par l'image et la danse. L'envie était surtout visuelle, je disais tout le temps aux personnes avec qui je travaillais qu'il fallait faire un « bonbon visuel », quelque chose de vraiment agréable à voir. *Shunpo*, l'intention était plus poétique, je voulais raconter une histoire, un peu légère, mais toujours avec cette envie de faire un film visuellement inventif.

Il y a un rythme très particulier et assez fascinant dans *Shunpo*, notamment dans l'énergie que mettent en place les coupes du montage, chaque passage d'un décors à l'autre procure une sensation très particulière, comment as-tu mis en place cette chorégraphie du montage, et choisis les instants de passage d'un décors à l'autre ?

Il y avait ce fil conducteur d'une même phrase chorégraphique, dans différents décors. On a en premier lieu composé la chorégraphie en salle de danse, pendant deux jours. Là aussi je filmais, je pré-montais, pour voir si les coupes fonctionnaient. On a ensuite fait trois jours de répétition sur les différents lieux de tournage, avec les chaussures du tournage, pour confronter la chorégraphie aux espaces. On a du changer certains éléments, parce qu'à cet endroit c'était glissant, à celui-ci ça accrochait trop, là elle ne pouvait pas faire le mouvement en entier etc. Cette phase qui a duré un peu plus de six jours, où l'on a fait des allers et venus entre le travail dans la salle de danse, et sur les lieux de tournage, en faisant constamment des ajustements. Toute la première partie, où elle découvre le *shunpo*, était écrite très précisément. Pour la seconde partie (qui commence au moment où elle jette les feuilles), la démarche était un peu différente. Cette partie reposait plus sur l'expérimentation

au montage : nous avons tourné la même chorégraphie dans chaque lieu, avec des angles de caméra bien précis, des distances à respecter etc., puis les coupes ont été définies lors du montage. Il est important de couper au moment de l'impulsion, car c'est là que l'oeil va avoir la plus grande tolérance au changement. Pour la chute, il faut couper juste avant l'impact.

Il y a cette dimension dans ton travail de « pluralité » : pluralité de corps, de décors, et donc de temporalité. Tu mets en confrontation ces pluralités, peux-tu m'en dire plus sur cette démarche ?

C'est vrai que cette dimension de pluralité est un élément qui revient assez souvent dans mon écriture, mais ce n'est pas forcément réfléchi, c'est plutôt inconscient. Je pense que cela vient d'une volonté de manipuler le réel par l'image, de superposer plusieurs réalités ensemble, de les distendre, de les comprimer, que ce soit les distances, les corps etc. Il n'y a pas vraiment de pensée consciente derrière cette envie, c'est plus une affinité personnelle, naturelle, que j'ai avec démarche, de par mon expérience de vie peut-être.

J'aime le fait de créer une image *enrichie* par rapport à notre perception du réel. Il y a beaucoup de débats cinématographiques là dessus, notamment du côté de l'école du cinéma du réel, naturaliste, très plébiscité en France. J'aime ce cinéma, je respecte énormément des cinéastes comme Audiard par exemple, qui maîtrisent le genre. Je ne fais pas encore des longs métrages, et je n'ai pas la prétention de me comparer à Audiard (rires), mais de mon côté j'ai vraiment cette volonté, qui vient je pense de l'enfance, de faire du cinéma de l'imaginaire. La réalité, j'y suis tous les jours, j'aime les films qui m'emmène un peu ailleurs, qui contiennent du rêve. Quand je crée des images, si il n'y a pas un peu de rêve dedans, cela va m'ennuyer à un moment donné. Cela n'empêche qu'il y a des films de l'imaginaire très mauvais, et des films naturalistes excellents, toutes les configurations sont possible, et j'aime toutes ces configurations du moment que c'est bien fait, mais ce à quoi je tends le plus reste le cinéma de l'imaginaire.

Et quelle est pour toi cette vision de l'imaginaire ? Cette action de traverser les éléments ?

Oui, il y a cette action, cette idée de s'extraire, de se dépasser. Je ne sais pas exactement d'où cela peut venir, même si j'ai mes petites idées, sur mon expérience personnelle (rires). Dans *Chiméra*, il s'agit de ce dépassement de soi, de son propre corps. C'est aussi une métaphore de la condition humaine : tu as beau être un individu, tu n'es pas qu'un, tu n'es pas la même personne avec ta petite amie, tes amis, tes parents, ton professeur, ta famille etc. J'ai cette volonté de présenter une vision du monde plus riche que l'expérience immédiate que l'on en fait, d'essayer de montrer au spectateur un chemin vers un modèle de pensée qui l'amène à une remise en question de cette expérience immédiate, qui l'amène plus loin, mais sans forcément mettre des mots dessus, en laissant aussi libre court à son imaginaire de tracer son propre chemin. Quand l'artiste arrive à te faire découvrir des endroits de toi-même que tu ne connaissais pas, c'est à ce moment là que l'expérience artistique est riche. Robert Filliou a dit : « l'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art », cela résume assez bien ce à quoi j'aspire en tant que spectateur d'une oeuvre d'art. À chaque fois qu'une oeuvre d'art me frappe en tant que telle, cela renvoie systématiquement à une expérience personnelle du réel, intime ou collective. Cette expérience de l'oeuvre d'art affecte ensuite celle de ma perception du réel, la rend plus intéressante, plus large. Il se passe énormément de choses dans la réalité. Rien que dans une discussion, entre ce que je dis, ce que tu entends, ce que je veux dire, ce que tu comprends, ce que tu vas retenir, ce que mon corps dit, ce ton corps dit, ce qu'il se passe entre nous, ce qu'une personne à côté écoute sans vraiment écouter... il y a une tonne de choses qui se sont passées ! Réduire cela au simple fait de poser une caméra devant une personne qui raconte sa vie... je pense qu'on peut faire plus (rires). J'explore cela par mes propres moyens, et si les choses avancent comme je l'aimerais, avec le temps il y en aura un peu plus, ce qui me permettra de faire des choses un peu plus élaborées. Le principe de base est que le réel est multi-plan, il n'est pas unique. Mon mémoire de fin d'études portait déjà sur ce sujet là, la complexité du rapport au réel, de ce rapport multi-plan. On le réduit à des choses simples, car cela nous permet de l'appréhender plus facilement. C'est plus facile de se dire que quand je te parle à toi, je ne parle pas à toi hier, ou à toi dans deux heures, mais à toi ici et maintenant. Le fait est que ce n'est pas le cas. Il y a des moments dans la journée où tu penses à ce que tu as fait la veille, à ce que tu vas faire dans un futur proche, qu'il faut que tu ailles voir telle personne pour telle raison etc. Je trouve que c'est intéressant de chercher des façons d'exprimer cela.

Fonctionnes-tu par une recherche du fond par rapport à la forme, ou d'une forme par rapport au fond ?

Cela dépend, je pense que les deux démarches se valent, c'est surtout en fonction de ce sur quoi tu veux mettre l'accent. L'idéal est d'atteindre un équilibre entre le fond et la forme, un fond qui est exprimé par la forme. Cela me fait penser à l'instant décisif de Cartier-Bresson, où tout dans la forme de l'image exprime le fond du message, artistiquement cela représente un réel aboutissement. Ce n'est pas forcément évident de l'atteindre, et cela n'intéresse pas tout le monde, mais pour moi c'est cette recherche du point d'équilibre entre le fond et la forme qui est au centre de ma démarche.

S'il y a cette action de décomposition du mouvement, c'est finalement surtout d'un point de vue spatial que tu réalises cela (en tout cas pour ces deux vidéos), j'ai le sentiment que tu gardes une importance particulière au fait de garder une continuité « réaliste » du mouvement. Tu utilises assez peu le ralenti, la distorsion temporelle par exemple. Ce rapport au temps réel du mouvement est-il fondamental dans ta démarche ? Dans quelle mesure utiliserais-tu le ralenti ?

Très honnêtement, je trouve que le ralenti est utilisé à outrance dans le clip. Souvent, c'est pour magnifier des choses assez inintéressantes de base, pour faire passer la blague. Comme pour le reste, le ralenti doit être utilisé s'il est justifié, s'il apporte quelque chose en plus en terme de dramaturgie. Dans *Chiméra* et *Shunpo*, ce n'était pas vraiment justifié (sauf une fois dans *Chiméra*, au moment où deux danseuses se relèvent, en temps réel, devant la troisième derrière, qui est elle en ralenti inversé), s'il n'apporte rien, je ne l'utilise pas.

Fantavious FRITZ

Réalisateur canadien de court-métrages, clips musicaux, publicités, et photographe

<http://fantaviousfritz.com/>

Entretien réalisé par mail

J'ai vu sur internet que tu avais beaucoup d'activités : court-métrages, clips musicaux, documentaires, photographies etc. Peux-tu me raconter un peu comment et pourquoi en es-tu venu à travailler avec l'image ?

Je pense que cela vient avant tout de mon intérêt vis-à-vis des gens, de ce qu'ils font, comment ils le font, pourquoi, où, quand... Je suis quelqu'un de très curieux de manière générale. Cette curiosité envers les gens et leur comportement, est liée étroitement à l'environnement qui nous entoure, son état changeant, entre le chaos et l'harmonie. La réalité est constamment en train de changer, d'évoluer autour de nous, je trouve cela très intéressant à observer : notre façon de réagir face au réel, de s'organiser autour de lui, ou encore de le combattre. Souvent, des choses que la plupart des gens trouvent complètement inintéressantes, comme prendre le bus par exemple, sont extrêmement intéressantes à observer de mon point de vue, particulièrement lors d'une journée ensoleillée. La musique m'inspire aussi énormément, même si je n'ai jamais appris à jouer d'un instrument. Je pense que d'une certaine manière, les arts visuels sont ma façon à moi de faire de la musique. J'aime cette idée de la relation entre l'image et le son, la manière dont ils peuvent se compléter mutuellement, travailler ensemble, afin de créer quelque chose de transcendant. J'aime aussi la façon dont ils peuvent se contredire, aller dans des directions opposées.

Quel est le lien entre toutes ces activités ? J'ai remarqué par exemple une approche très « photographique » dans tes clips musicaux.

Je n'y pense pas tant que ça en réalité, je travaille essentiellement en laissant libre court à mon intuition, sans prendre en compte mes autres productions. Dans certaines situations,

mon travail peut être influencé par mes précédents travaux; si par exemple je viens juste de faire un film très lent et méditatif, il est possible que je me tourne naturellement vers quelque chose de plus rapide, d'entraînant. Il y a une sorte de *pattern* comme cela, de progression cyclique, mais je n'en suis pas vraiment conscient. Certaines choses m'attirent, d'autres me repoussent, je choisis alors de les filmer, de les photographier, de créer une narration ou un concept autour d'une personne ou d'un lieu dont on ne fait souvent pas attention, c'est quelque chose de très instinctif. C'est cette curiosité instinctive qui est le fil conducteur, qui va créer une dimension visuelle homogène à travers mes différents travaux. Cette approche rend les choses assez personnelles, même je traite beaucoup de sujets et de thèmes différents, et aussi à travers différentes pratiques de l'image, filmiques ou photographiques.

Dans mon mémoire, je développe l'idée d'une forme de proximité entre le clip musical et l'instant photographique, à travers ce moment unique, qui parle de lui-même et résume à peu près tout, que penses-tu de cette définition ?

Je pense que cela dépend vraiment du clip en question. Dans certains de mes travaux, je dirais que oui, particulièrement pour le clip de Charlotte Day Wilson - Work, car tout le film se déroule en temps réel, en plan séquence, ce qui lui donne cet aspect d'un arrêt sur image, d'une authenticité, comme si l'on regardait un morceau de temps qui s'est déroulé dans la réalité exactement comme dans la vidéo. Mais il y a des vidéos qui n'ont pas la même approche, où la part de création est réduite, qui s'attachent plus à suivre une stratégie de marketing, de vente de l'artiste, ce qui représente pour moi un vrai problème quant à la nature du clip musical en tant qu'art visuel. C'est parfois très frustrant de travailler sur un clip musical, à cause de ces compromis qu'il faut faire avec les managers des musiciens, qui veulent absolument les représenter, uniquement dans le but de vendre leur musique (ce qui est dans l'absolu, la raison pour laquelle le clip existe) plutôt que d'exprimer visuellement leur musique.

Qu'est-ce que le clip musical représente pour toi, au delà des autres formes d'arts visuels ?

Pour moi le clip musical représente avant tout un terrain d'expérimentation visuelle. C'est une des pratiques de l'image avec laquelle j'ai le plus d'affinités, il y a quelque chose de très

spécifique la relation que j'ai avec cette pratique. À partir du moment où j'aime la musique (ce qui est une condition nécessaire pour que je me lance dans le projet), je vais avoir une réaction assez instantanée, très viscérale, et extrêmement stimulante quant au processus d'imagination et de création d'images. J'ai souvent une vision très nette de certaines images qui vont apparaître dans la vidéo, parfois dès la première écoute du morceau. J'apprécie aussi la façon dont les paroles de certains morceaux peuvent offrir un contexte à partir duquel construire les images sans forcément suivre un mode narratif traditionnel. C'est assez libérateur de pouvoir créer des images sur une bande sonore déjà existante, qui a déjà son propre fonctionnement, ses émotions, sa personnalité, j'aime vraiment le fait de construire sur la musique, et de ponctuer l'ambiance et les émotions qu'elle procure. D'une certaine manière, je vois cela comme la traduction d'un langage à un autre, le mode inversée de la création d'une partition musicale pour une oeuvre cinématographique : la création d'une partition visuelle pour une oeuvre musicale.

Quels sont les réalisateurs de films et de clips musicaux (ou les photographes) qui sont une inspiration pour toi ? Et quelles sont les choses en général qui t'inspirent à faire des clips/films/photographies ?

Louis Malle a réalisé un film qui s'appelle « Vive Le Tour », qui m'a beaucoup inspiré. Tout son travail en général a été une grande influence pour moi en tant que réalisateur, je m'inspire de cette approche, de cette capacité de filmer les gens avec une telle chaleur, mais sans faire de sentimentalisme. Mon réalisateur de clip préféré est Kahlil Joseph, son travail est absolument transcendant, de la pure musique visuelle.

Il y a énormément de choses qui m'inspirent à faire des photographies ou des films, cela peut aller de la manière dont quelque chose bouge, une couleur, une forme, ou encore la manière dont la lumière éclaire certains espaces, qui rend les choses un peu mystérieuses, de mon point de vue. Cela peut aussi être plus pragmatique, comme une idée, une connexion entre différentes pensées qui va créer du sens d'une certaine manière, ou alors une histoire, la suggestion d'un histoire, juste par le fait de voir quelqu'un dans le bus, quelqu'un qui marche dans la rue. Je suis très sensible, et très inspiré par le mystère des choses, les différentes possibilités, l'imagination, la suggestion d'un monde autre est très stimulante pour moi, et j'aime donner la possibilité, à moi-même et au spectateur, de remplir les espaces vides par soi-même, de parcourir son propre chemin.

Quel est ton processus d'écriture ? Cela commence systématiquement par les émotions que te procure la musique ?

Pour les clips musicaux c'est très simple, j'écoute le morceau, et toutes les décisions que je prends sont totalement basées sur mon intuition, et ce que la musique me fait ressentir. Souvent je ne prends en considération les paroles que plus tard, une fois que j'ai l'idée de base, ou au moins la direction dans laquelle je veux aller. Si jamais je tourne un peu en rond, je reviens toujours à la musique, aux émotions qu'elle me procure - chose qui peut évoluer au fur et à mesure des écoutes, mais j'essaie généralement de m'en tenir à mes premiers instincts.

Peux-tu m'en dire plus sur ton clip pour Charlotte Day Wilson ? Comment cela a commencé, tes intentions de départ etc. ?

L'idée est venue assez naturellement, j'ai d'abord pris rendez-vous avec Charlotte dans un café, où nous avons commencé à discuter du morceau et du clip. J'avais déjà une idée en tête pour le morceau, mais je voulais d'abord faire connaissance avec elle avant de lui proposer une intention. Pendant la conversation, elle m'a montré une vidéo qu'elle avait filmé avec son téléphone, de gens sur un escalator à Londres. Au final, le clip est assez différent de cette vidéo, mais nous aimions tous les deux cette idée de tableaux en mouvement, où l'on aperçoit de courts extraits de personnalités, un reflet étonnement très intime de leur psychologie, quand bien même ils sont entourés d'autres personnes.

L'idée que j'avais en tête avant de rencontrer Charlotte était de filmer des portraits de femmes en référence à ceux d'Eggleston en 5x7. Je voulais faire des portraits sincères qui, une fois placés sur les paroles de Charlotte, suggéreraient un message féministe fort. Charlotte était très enthousiaste à cette idée, et nous avons tous les deux réalisé au même moment que l'escalator présenterait un contexte intéressant pour mettre en oeuvre cette idée. Nous avons alors décidé de réaliser ces portraits mouvants des personnes allant au travail, figurant uniquement des femmes, des personnes de sexe neutre, et des personnes transgenres. L'idée était de filmer un très long plan-séquence, afin de mettre en évidence le flux sans fin d'amour et de compassion de ces personnes qui sont tous venus bénévolement, aussi pour être représentés en tant que communauté qu'en tant qu'individualités. Je voulais

que ce soit subtil dans la manière de faire découvrir au spectateur qu'il ne s'agit que de femmes, de personnes de sexe neutre ou transgenres, je voulais que le spectateur réalise cela au fur et à mesure que la vidéo avance, également par rapport au contexte des paroles.

Je voulais aussi te parler de ton clip pour Tennyson - *Like What*, car je le trouve très intéressant par rapport à mon approche de l'écriture de l'image sur la musique, qui est de construire une structure visuelle de l'image par rapport aux différents éléments du morceau, en admettant un lien particulier entre chaque visuel et son « équivalent » musical, tu en as déjà un peu parlé, mais je trouve que cette vidéo illustre particulièrement bien cela, notamment par ton approche synesthésique, et du fait que tu as interrogé une personne malvoyante, de parler de ce la musique lui faisait « voir » et ressentir. Peux-tu m'en dire un peu plus sur cette vidéo ?

Pour *Like What*, j'ai voulu explorer les connexions entre le son et l'image, et ce morceau instrumental de Tennyson m'a paru intéressant dans cette idée justement pour sa diversité sonore. Quand j'étais enfant, ma mère travaillait dans un centre d'éducation spécialisé pour enfants sourds et malvoyants, j'ai donc grandi en étant entouré d'enfants ayant une perception de la réalité différente de la mienne. Cette expérience a été formatrice pour moi, et j'ai toujours été curieux des différentes manières que les gens ont de vivre l'expérience de l'image et du son.

Ce projet était en quelque sorte une continuité de la vidéo que j'avais réalisé avec le groupe TOPS pour leur morceau *Turn Your Love Around* où un groupe d'élèves malentendants était mis situation d'écoute musicale à travers des vibrations sur la piste de danse, et des vibrations visuelles de leur réflexion sur des miroirs. Pour *Like What*, je venais de lire *The Mind's Eye* d'Oliver Sacks qui raconte des témoignages de personnes qui ont perdu la vue, et la manière dont ils ressentent les images à travers le toucher ou l'ouïe dans leur « mind's eye » qu'ils décrivent comme un petit écran de cinéma dans leur tête. J'étais curieux de savoir comment quelqu'un de malvoyant pouvait « visualiser » des choses. J'aime bien l'idée d'être le traducteur visuel d'une vision intérieure et spirituelle de quelqu'un, la vidéo représente pour moi une totale collaboration entre Nikita et moi-même

Il y a une approche très naturaliste dans tes vidéos, je sais que certains réalisateurs de clip musical cherchent à construire leur vidéo à travers des montages très complexes, des

effets visuels impressionnants, des jeux sur les vitesses de l'image, des innovations technologiques etc... J'ai l'impression que tu essaie de garder une certaine transparence de la réalité, un certain respect aussi pour ce que tu filmes, est-ce correct ? J'aime bien le fait que cette approche peut avoir tendance à rendre un peu ambiguë les limites entre fiction et réalité, est-ce quelque chose d'important pour toi ?

Absolument, je suis quelqu'un de très curieux, et quand je regarde les choses, j'ai l'impression d'être constamment bombardé de mystères et de questionnements. C'est cela que j'aime explorer dans mon travail, aussi cliché que cela puisse paraître. Néanmoins je ne considère pas mon travail comme documentaire car c'est très souvent mis en scène, mais je pense que c'est important de laisser le chaos du monde s'insérer dans mes films, d'embrasser la réalité plutôt que de la combattre, ou de vouloir la contrôler, comme certains réalisateurs peuvent avoir tendance à faire. J'invite les imperfections de la vie et du temps dans l'univers de mes films, je pense que cela les rend meilleurs.

Travailles-tu uniquement à la pellicule ? Qu'est-ce que cela représente pour toi ?

Je travaille très souvent en 16 ou 35 mm oui, tout simplement parce que j'aime les couleurs, les tonalités, les nuances, et leur façon plus naturelle de restituer le mouvement que les caméras numériques. Ce n'est pas forcément vrai pour tous mes projets, mais souvent je m'oblige à utiliser le film car c'est comme ça que je travaille le mieux, c'est avec cela que j'ai grandi, que j'ai appris à filmer, et que je continuerai à filmer pendant longtemps je l'espère.

J'ai vu également que tu réalisais le montage tes propres vidéos, est-ce quelque chose que tu fais à chaque fois ? Quelle est ton approche du montage ?

J'ai pu travailler avec des monteurs par le passé, mais pour mes projets personnels je fais très souvent le montage moi-même. C'est une étape très stimulante du processus de création, que j'apprécie énormément, particulièrement lorsque je travaille avec la musique. Le montage a beaucoup de points commun avec la musique, et j'ai le sentiment que c'est une partie très personnelle du processus de création qui requière une approche délicate, je préfère dans ce sens le faire moi-même. Il y a une sorte d'intuition dans le montage, qui s'apprend au pratiquant, comme avec un instrument de musique, et chacun a sa propre

manière de le faire. Généralement pour un clip musical, je pose le morceau et je commence à insérer des images très rapidement. J'essaie comme cela de faire une première version assez vite, en un ou deux heures, et puis je m'en sers ensuite comme point de départ pour remanier, modifier, ajuster encore et encore, parfois en reprenant du début jusqu'à ce que ça fonctionne vraiment et que les images soient vraiment en accord (ou en opposition) avec la musique.