

# **Les nouveaux esthètes et le déclin du réalisme artistique**

**Par Khrystell E. Burlin**

La première étude visera à comprendre le rôle unificateur du son au cinéma et sa part de responsabilité dans le développement d'une forme visuelle de moins en moins narrative et de plus en plus spectaculaire.

Ces considérations nous amèneront ensuite à comprendre en quoi le rapprochement aujourd'hui perceptible entre l'art expérimental et le monde du spectacle ne s'effectue pas à travers l'abandon des découvertes formelles avant-gardistes, mais au contraire à travers leur esthétisation et leur revalorisation dans des formes directement orientées vers le plaisir sensoriel et la recherche d'immersion.

Nous essayerons ensuite de comprendre en quoi cette volonté d'immersion tend à attaquer directement la forme réaliste à travers l'hyperréalisme du cinéma américain spectaculaire et l'hypnotisme des musiques répétitives électroniques.

## **1. Continuité sonore, abstraction visuelle :**

### **1.1. De l'avant-garde au spectacle :**

#### 1.1.1. Transparence et distanciation :

L'origine du projet moderne repose sur une volonté d'autonomie artistique et sur un désir d'affranchir le langage de plusieurs codes jugés aliénants et réducteurs. En ce sens, la peinture avant-gardiste ne cherche plus à recréer une réalité artificielle en vertu de laquelle la toile ne serait qu'un médium, c'est-à-dire un moyen en vue d'une fin, mais aspire plutôt à créer sa propre réalité à travers la singularité de sa syntaxe : l'exploitation de l'espace pictural, les codes de la couleur, l'invention de formes et le mouvement ; si *ceci n'est pas une pipe*<sup>1</sup>, ceci est en revanche un tableau possédant ses propres règles. Dans cette recherche de pureté, l'abstraction s'impose vite comme une voie privilégiée, permettant de débarrasser le médium de tout ce qui ne lui est pas spécifique, inscrivant de ce fait l'œuvre d'art dans une démarche d'art pour l'art et non d'art en tant que procédé de représentation.

Cette volonté d'autonomie sur laquelle l'ensemble du projet moderne est construit se retrouve au cœur du cinéma expérimental, notamment à travers un rejet de la narration issue de la littérature au profit d'un intérêt nouveau porté aux propriétés spécifiques du médium

---

<sup>1</sup> René Magritte, *Ceci n'est pas une pipe*, 1929

(mouvements de caméras, réflexions sur la temporalité etc.). L'enjeu est de taille et prend la forme d'un conflit entre la revendication illusionniste<sup>2</sup> d'un cinéma perçu comme spectacle immersif, et le refus inconditionnel de cette même illusion à travers le réalisme expérimental. De ce fait, alors que le cinéma Hollywoodien classique se traduit par volonté d'immersion à travers la transparence du médium, le cinéma expérimental quant à lui défend l'idée que le film n'est qu'un film, favorisant ainsi la distanciation du spectateur plutôt que son identification à la fiction. Si le choix du terme cinéma Hollywoodien a été préféré ici à celui de cinéma narratif, c'est en grande partie pour éviter une confusion relativement commune qui assimile les deux dénominations. Chez bon nombre d'expérimentaux, on constate par ailleurs un refus de considérer cette différence, refus conduisant à une opposition inconditionnelle eu égard à la narration et à un manque de distinction entre des genres originellement très disparates ; si le cinéma classique américain est bien un genre de cinéma narratif, il n'est en aucune manière le cinéma narratif lui-même. En effet, la démarche des réalisateurs « muets » Eisenstein, Gance et plus tard celle des « parlants » Welles ou Godard par exemple, procédait d'une réelle volonté de dépassement et d'innovation en termes de langage tout en restant fidèles à une certaine idée de la narration. Le montage court de certaines scènes de *Napoléon*<sup>3</sup> ou encore les techniques de découpage chez Eisenstein<sup>4</sup> préfiguraient déjà amplement un langage radicalisé dans le cinéma expérimental et aujourd'hui

---

<sup>2</sup> Illusion à travers la création d'une fiction

<sup>3</sup> Abel Gance, *Napoléon*, 1927

<sup>4</sup> En particulier dans le film : *Cuirassé Potemkine*, 1925

remis à l'honneur dans le vidéo-clip. Plus tard des films comme *Citizen Kane*<sup>5</sup> ou *À bout de souffle*<sup>6</sup> allaient largement développer la vision d'un cinéma d'auteur en totale opposition avec les normes classiques du cinéma américain, qui favorisaient de leur côté la référence à la star.

Qui plus est, certaines techniques utilisées par les principaux artisans de la nouvelle vague comme le « Jump Cut » ou le montage non linéaire étaient totalement interdites dans le cinéma classique qui les considérait comme des erreurs, des moyens artificiels de détourner l'attention du spectateur vers le médium et non vers la fiction. C'est par ailleurs pour cette raison que dans *Pierrot le fou*<sup>7</sup>, lorsque l'acteur français J P. Belmondo s'adresse directement au spectateur par l'intermédiaire de la caméra, il brise une des règles essentielles du cinéma classique qui veut que l'instance narratrice cherche toujours à faire disparaître les signes tangibles de sa présence. Ce procédé, qui est quant à lui appelé « effet de distanciation », trouve son origine dans le théâtre de l'allemand Bertolt Brecht<sup>8</sup> et est censé favoriser la réflexion du spectateur sans lui laisser le soin de s'identifier à l'action. En un sens, Brecht poussait les spectateurs à réfléchir aux événements présentés et à s'interroger sur la psychologie des personnages tout en leur permettant un certain recul par rapport à la fiction qu'il considérait comme une sorte d'aliénation et un moyen de propagande.

---

<sup>5</sup> Orson Welles, *Citizen Kane*, 1941

<sup>6</sup> Jean Luc Godard, *À bout de souffle*, 1960

<sup>7</sup> Jean Luc Godard, *Pierrot le fou*, 1965

<sup>8</sup> Bertolt Brecht, 1898-1956



### 1.1.2. Croisements esthétiques :

Aujourd'hui, la frontière entre les procédés de transparence et les procédés de distanciation paraît moins marquée, et il est tout à fait commun de retrouver la cohabitation d'une volonté de transparence ponctuelle et de procédés de distanciation suffisamment entrés dans les mœurs pour ne plus attirer l'attention sur eux-mêmes. Des techniques, comme le « flash-back », les surimpressions ou encore la cohabitation de différents points de vue brisant l'espace temps<sup>9</sup> en sont des exemples. Si cette revalorisation du film en tant que médium s'immisce donc dans les formes dites populaires, rendant parfois plus floue la limite entre expérimentation et grand public (problématique que nous examinerons ultérieurement), on assiste également à une revalorisation de procédés spectaculaires directement hérités des formes populaires au sein des formes expérimentales. En ce sens, *Me and I* reprend à son compte une majorité de procédés utilisés dans le cinéma expérimental (absence de narration, abstraction visuelle, absence de texte qui s'efface au profit de la musique), tout en acceptant plusieurs caractéristiques empruntées à la tradition du spectacle. Nous avons vu plus haut que la volonté d'immersion présente dans une bonne partie du cinéma narratif a souvent été rejetée par l'avant-garde, considérée comme un procédé illusionniste demandant la totale participation des spectateurs à cette même illusion. Or *Me and I* se

---

<sup>9</sup> *Pulp Fiction* (1993) du réalisateur américain Quentin Tarantino, alterne par exemple une mise en scène classique et transparente avec un montage non linéaire.

présente bien comme une pièce favorisant l'illusion, une pièce qui utilise le rapport entre la musique et l'image non seulement pour flatter les sens mais également pour immerger le spectateur dans une ambiance hypnotique. Par le passé, le refus de l'immersion ou du spectacle visuel s'imposait de lui-même aux avant-gardes et pendant des années, le cinéma expérimental « has been concerned to challenge the supremacy of that spectacle although it has its own key moments of visual celebration as well.<sup>10</sup> »

Mais aujourd'hui, le fossé entre spectacle et art expérimental semble se combler à travers une forme de plaisir sensoriel intelligent, entraînant de plus en plus de productions dites expérimentales dans un mouvement qui était jadis intimement réservé à la culture populaire. Si un film tel *Prospero's Books* (1991) du réalisateur britannique Peter Greenaway reste un film formellement difficile d'accès, cela ne l'empêche pas pour autant de renouer à la fois avec une esthétique de la séduction visuelle à travers une dimension Baroque<sup>11</sup>, et également avec une esthétique de la chair à travers l'érotisme.

De manière identique, mes pièces *Me and I* et *Theseus* ont beau reposer sur un procédé faisant la part belle aux sensations et à la séduction visuelle, elles n'en sont pas moins construites à partir de procédés de distanciation directement empruntés au cinéma expérimental (abstraction ou absence de narration). Mais ce qu'il est essentiel de comprendre, c'est que ces procédés de distanciation sont ici décontextualisés, dépossédés de leurs revendications originellement protestataires ou anti-

---

<sup>10</sup> Rees, Al, A history of experimental film and video, The British film institute, 1999, p.5

<sup>11</sup> Abus de fioritures et de procédés décoratifs.

illusionnistes et sont utilisés en tant que matériau à valeur esthétique ; la saturation de l'image en signes artificiels soutenue par une musique répétitive, créant un phénomène immersif. Si la parfaite intégration de méthodes aussi variées dans une forme unique et la recherche d'un cinéma moins fictionnel sont en grande partie dues à l'évolution des goûts, il ne faut cependant pas sous-estimer l'importance du son et de son pouvoir unificateur dans ce glissement esthétique, notamment à travers une approche que l'on nomme l'effet de continuité.

## **1.2. Le rôle unificateur du son :**

### 1.2.1. Son et continuité dans le cinéma narratif :

Derrière ce terme de continuité se cache une conception du montage qui joue directement sur notre perception du temps, conception cherchant entre autres à masquer les coupures entre les plans. Dans le domaine de la voix, le procédé de continuité le plus populaire repose sur une technique que l'on nomme « overlap » ou « chevauchement » et qui consiste, dans une scène de dialogue filmée en champ-contrechamp par exemple, à faire déborder le son du personnage A afin qu'il tombe un peu avant ou un peu après la coupe visuelle vers le personnage B, attirant de ce fait l'attention sur lui-même et non sur la coupe. Le son d'ambiance est également essentiel à l'effet de continuité en ce qu'il permet quant à lui de recréer tout un espace sonore qui renvoi à la source



visuelle, jouant de ce fait le rôle d'une pédale de basse soutenant tout l'édifice. Si le rôle de la musique entre probablement moins en considération que la voix et l'environnement sonore en ce qui concerne ces questions de continuité, elle n'en acquiert pas pour autant une totale indépendance par rapport au visuel, se plaçant la plupart du temps en tant que soutien de l'image et cherchant à en accentuer le pouvoir évocateur.

En vertu de ce que Michel Chion appelle la valeur ajoutée<sup>12</sup>, la bande son s'inscrit donc généralement dans une relation causale qui vise à renforcer ce qui est vu. Cette implication du son dans le visuel peut par ailleurs revêtir des formes diverses : Elle peut provoquer un effet empathique en venant appuyer une image de manière directe, (les clichés de violons sur les scènes romantiques par exemple), ou de manière anempathique en venant contredire l'image (sans pour autant s'y opposer comme le ferait la dissonance audio-visuelle), et créer logiquement un effet de décalage très expressif. Exacerbation de la valeur ajoutée, le procédé nommé « synchrèse<sup>13</sup> » se caractérise par la parfaite synchronisation entre un événement présenté à l'écran et son rendu sonore. Derrière ce terme ne se cache pas seulement des revendications concrètes comme une porte qui claque et le son de cette même porte, mais également une dimension beaucoup plus abstraite, un mouvement visuel dynamique engendrant au niveau musical une répercussion équivalente sans que celle-ci renvoie forcément à sa source visuelle (un bruit de porte par exemple pouvant

---

<sup>12</sup> Une grande partie des réflexions contenues de ce chapitre emprunte largement à l'ouvrage de Michel Chion : *l'audio vision*, Nathan Paris, 1990

<sup>13</sup> Terme inventé par Chion

être reconstruit à partir d'un objet totalement différent). Toujours est-il qu'une des conséquences de ce rapport direct entre le vu et l'entendu implique que la musique et les bruits d'ambiance doivent se faire oublier en tant que phénomène conscient, dans une sorte d'intégration à l'image avec laquelle ils ne forment qu'une seule entité.

Mais cette apparente mise en retrait du son au cinéma est également à l'origine d'un certain dédain, d'une habitude tenace qui aujourd'hui encore le considère comme un art d'ameublement peu digne d'intérêt. C'est en ce sens que l'on s'engage souvent à discréditer la musique de film, lui reprochant sa redondance, sa fonction qui semble parfois la confiner au seul soutien sonore ou au simple accompagnement de l'image représentée.

À la lumière de ces reproches, la musique de film ne saurait donc « sérieusement » se concevoir sans l'idée de dissociation entre ce qui est vu et ce qui est entendu, situation qui permettrait d'aboutir à un état dissonant dans lequel la bande son aurait une certaine indépendance par rapport à l'image. Il semble cependant difficile de comprendre les visées d'une telle approche et l'on peut s'interroger sur l'intérêt d'utiliser un médium par nature impur (le cinéma) pour revendiquer une certaine idée de la musique pure. De plus, comme le dit Chion, l'idée de dissonance audio-visuelle « implique une pré-lecture du rapport son-image, et bloque celui-ci sur une compréhension à sens unique (...). Sur une image donnée, il y a en effet des centaines de bruitages possibles, tout un dégradé de solutions dont certaines reproduisent exactement le code conventionnel tandis que d'autres, sans rentrer dans un démenti formel de l'image, en font

glisser la perception sur un autre plan. La dissonance audio-visuelle, elle, n'est qu'un décalage inversé de la convention, et donc un hommage à celle-ci, nous enfermant dans une logique binaire qui n'a que peu à voir avec le cinéma.<sup>14</sup> »

De manière générale, la théorie de la dissonance audio-visuelle essaye de comprendre le rapport entre l'image et le son à travers des grilles d'analyses qui, si elles s'appliquent bien aux arts sonores ou visuels pris indépendamment, ignorent toutefois ce rapport nouveau instauré par le mariage du son et l'image, rapport fonctionnant avec ses propres règles et que Chion nomme par ailleurs l'audio vision. Il est vrai cependant que dans une majorité de productions, le son souffre cruellement de cette mise à l'écart, en partie dû au fait que le vu semble naturellement primer sur l'entendu. Cependant, le fait que dans le rapport audio-visuel, le spectateur soit souvent « inconscient » de la bande sonore ne doit pas pour autant en minimiser l'importance et les effets. Si le son au cinéma sait se faire oublier, il suffit néanmoins de couper le volume pour se rendre compte de son importance concernant notre façon même de percevoir les événements à l'écran. Combien de scènes perdraient de leur force ou même de leur sens en l'absence de tel bruit, de telle musique censée évoquer en nous non seulement des symboles dans l'instant, mais également censée ramener à notre mémoire le sentiment passé lors de la réapparition du son, et ce même en l'absence de l'image que ce dernier illustre à l'origine.

---

<sup>14</sup> Chion, *ibid.*, p.35

### 1.3. Le recul de la narration :

Ce qu'il faut constater, c'est qu'à travers la musique, la forme visuelle peut s'affranchir des limitations que lui imposait la parole. Ainsi, c'est grâce à la musique que le vidéo-clip permet de retrouver le chemin du cinéma expérimental (et même du cinéma muet selon Chion), puisque « c'est justement dans la mesure où une musique est à la base, et où il n'y a pas de narration portée par un dialogue, que l'image y est totalement déliée de la linéarité imposée par le son.<sup>15</sup> » On sait en effet que dès l'apparition du cinéma parlant à la fin des années 20, les préoccupations sonores se sont immédiatement concentrées sur la parole conduisant par le fait même à une conception du cinéma dominée par les mots ou plus précisément par l'intelligibilité du discours. Il n'est donc pas étonnant qu'une forme débarrassée de ce même discours par l'intermédiaire de la musique permette également à la narration de se délier, de prendre ses distances par rapport à la rigidité d'une histoire, favorisant de ce fait une recherche d'effets, une recherche à travers l'abstraction d'une ambiance générale, concept en lui-même plus flou et plus abstrait. C'est en ce sens que le vidéo-clip renoue avec une démarche visant à réintroduire le pouvoir suggestif de l'abstraction à travers un éclatement de la forme, tout comme le fait par ailleurs *me and I*.

Cet effacement de l'histoire au profit de l'ambiance se retrouve également au cœur des oeuvres récentes du

---

<sup>15</sup> Chion, *ibid*, p.141

réalisateur américain David Lynch. Dans *Lost Highway* (1997) par exemple, on assiste à une véritable mise en retrait de la narration au profit d'une recherche d'effets dans laquelle la musique joue un rôle essentiel. Si Lynch n'évacue pas l'idée des personnages, c'est en revanche la déconstruction de leur personnalité et non leur développement qui se situe au cœur même de son dispositif. À travers ce point de vue « intérieur », et l'étrangeté de la musique qui vient le soutenir, la narration semble s'effacer derrière des séquences angoissantes dont il est difficile de comprendre le sens et parfois même la direction. Dans *Lost Highway*, Lynch déplace l'idée d'un dénouement final vers celui de l'ambiance intérieure des personnages au présent, provoquant une succession de scènes tendues en elle mêmes et pour elles mêmes, une succession de scènes qui sont autant d'états psychologiques et qui donnent au film une allure décousue dont l'histoire n'est qu'un prétexte.

## **2. Immersion, sensorialité et rejet du réel :**

### **2.1. Cinéma à sensations, la responsabilité du son :**

Si à travers le vidéo-clip l'influence du son et son pouvoir d'unification ont largement favorisé l'émergence d'un art éclaté reposant plus sur l'ambiance que sur le développement d'une histoire, il convient à présent de jeter un oeil sur le cinéma afin de comprendre si le déclin actuel de la narration au profit d'une exacerbation sensorielle ne trouve pas son origine dans la même cause

sonore. Si l'influence du son sur les vidéo-clips est évidente en ce qu'elle en est la condition même d'existence, il est vrai qu'on pourrait au premier abord s'étonner que l'apparition d'une nouvelle technologie sonore puisse influencer la manière même dont les films sont pensés. Et pourtant, l'apparition du cinéma parlant (*The Jazz Singer*, 1927) a remodelé le langage cinématographique à tel point que certains réalisateurs ou acteurs phares de l'époque du muet disparurent totalement, faute de pouvoir s'adapter aux nouvelles conventions. Ainsi, si c'est grâce à l'apparition de la voix que le cinéma classique aspirait à un idéal de récit, jouant plus volontairement avec les mots et la psychologie des personnages qu'avec toute autre qualité du médium, il semble que depuis l'apparition des formats sonores Dolby, le discours du cinéma se soit à nouveau déplacé, mais cette fois vers un mode volontiers plus sensoriel et spectaculaire. Pour appuyer cette remarque, il convient d'observer maintenant les films qui firent figure d'outil promotionnel ou de banc d'essais à l'apparition de ces nouvelles technologies sonores :

- **Dolby Stereo** --- Star Wars, Georges Lucas, 1977
- **THX** --- Return of the Jedi, Georges Lucas, 1982
- **Dolby Digital** --- Batman Returns, Tim Burton, 1992
- **DTS** --- Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993
- **THX.EX** --- The Phantom Menace, Georges Lucas, 1999

La première remarque concernant la liste ci-dessus se rapporte à la catégorie des films, nous faisant constater que ce sont tous des « blockbusters », c'est-à-dire des productions à gros budget sensées amasser un maximum

de recettes. La deuxième remarque met en valeur leur démarche volontairement ludique, favorisant par là même l'avènement d'un cinéma de divertissement basé sur la prédominance du spectaculaire. Il suffit en effet de s'attarder sur la nouvelle série *Star Wars* pour constater qu'il existe dans son principe de fonctionnement interne une réelle logique de dépassement visuel et sonore qui, à travers la recherche de sensations physiques, n'a d'autres buts que d'immerger le spectateur et de lui en mettre plein la vue et les oreilles. Si cette aspiration à une forme de spectacle est loin d'être nouvelle puisque l'on peut en retrouver la trace dans certains chefs-d'œuvre français dont le *Napoléon* d'Abel Gance, on constate cependant que l'apparition des nouvelles technologies en rend aujourd'hui le résultat beaucoup plus immersif, notamment grâce à la démultiplication des sources sensorielles enregistrées et restituées avec une meilleure définition.

Si l'apparition de ces nouvelles technologies semble avoir modifié notre rapport au cinéma spectaculaire, elle entre également en considération concernant la manière même dont les films sont pensés. Pour comprendre l'étendue du changement, il convient de s'attarder un instant sur le mode de fonctionnement interne propre au format sonore le plus couramment utilisé aujourd'hui, c'est-à-dire le son Dolby Digital. Précisons tout d'abord que le son Dolby Digital fonctionne sur un système 5.1 permettant une riche redistribution de l'espace sonore à travers 5 sources d'écoute (2 canaux stéréo à l'avant, 1 canal central, 2 canaux stéréo arrière en surround) ainsi qu'un canal dédié aux très basses fréquences, le tout gérant une bande passante maximale. Pour réussir à

entrer l'information sur l'espace restreint de la bande film, la compression ne conserve que les données perceptibles par le système auditif et permet un encodage très souple à travers différents taux d'échantillonnage (32, 44.1 et 48 kHz), et différents choix de canaux (entre autres mono, stéréo ou 5.1). Si le format Dolby Digital est aujourd'hui devenu le format standard, utilisé aussi bien dans les productions cinématographiques que sur les DVD's, il est également en passe de s'affirmer à travers l'explosion du « cinéma maison » et des consoles de jeu comme une alternative à la stéréo. D'un point de vue pratique, l'utilisation de ces nouvelles technologies favorise le développement d'une forme cinématographique plus réaliste, permettant entre autres de mieux restituer la clarté des voix et de recréer tout un paysage sonore intégrant des bruits de toutes sortes dans une démarche « multisensorielle », démarche favorisant l'immersion de l'audio spectateur.

## **2.2. Immersion et hyperréalisme :**

Si les techniques visuelles, les nouvelles technologies d'enregistrement et celles de diffusion permettent donc de recréer un environnement multisensoriel plus proche de la réalité, elles sont cependant de plus en plus utilisées dans la construction de ce que l'on appelle une hyperréalité<sup>16</sup>, c'est-à-dire un univers dans lequel le rapport au réel devient un rapport à sa représentation.

---

<sup>16</sup> Terme emprunté au philosophe et sociologue français Jean Baudrillard (1929-  
.)



Dans bon nombre de « blockbusters » mêlant effets spéciaux numériques, personnages réels et personnages virtuels, le procédé à l'œuvre ne repose ni sur la possibilité de restituer plus fidèlement le réel, ni sur celle de s'en affranchir totalement à travers la création d'images numériques, mais plutôt sur l'exagération de certains attributs de notre réalité pour la rendre plus spectaculaire. Qu'il s'agisse ainsi de décors numériques, de personnages en 3D ou de plans impossibles à réaliser sans la puissance de calcul propre aux ordinateurs, ces productions recherchent toutes une volonté de vertige, un contact direct et physique avec le spectateur rendu possible à la fois par l'intermédiaire de l'image qui vient le percuter, mais aussi du son qui, codé en canaux multiples élargi l'espace de la représentation en lui donnant une allure d'expérience totale. Par exemple, un film comme *The lord of the rings*<sup>17</sup> semble s'inspirer d'une réalité dont il exagère les attributs dans une volonté de dépassement, regorgeant de clichés vertigineux, de tours démesurément gigantesques et de plans tournoyants qui donnent la nausée. Ainsi, c'est à travers cet équilibre entre le concret et l'hyperréel, entre la réalité et son exacerbation spectaculaire que le spectateur navigue, pris au piège de ce sentiment de plaisir vertigineux qu'Andrew Darley<sup>18</sup> nomme la « photographie de l'impossible. »

Bien que l'image digitale possède déjà en elle même un fort pouvoir de séduction, c'est cependant le choix des sons et leur restitution dans l'espace de la salle qui favorisera cette impression hypnotique d'immersion. De

---

<sup>17</sup> Peter Jackson, *The lord of the rings*, 2001

<sup>18</sup> Voir: Darley, Andrew, *Visual Digital Culture*, Routledge, 2000

façon identique, la dimension sonore n'hésitera pas à exagérer la réalité et à utiliser des sons suggérant une plus grande richesse sensorielle. Les exemples de ce genre d'utilisation du son abondent et se retrouvent aussi bien à travers le bruit lourd et pesant des croiseurs interstellaires de *Star Wars*<sup>19</sup>, qui se meuvent avec fracas dans un espace pourtant dépourvu d'atmosphère, que dans le bruit des vagues au début de *Die another day*<sup>20</sup> qui ressemble plus à celui d'une explosion nucléaire nous entourant de part en part qu'à celui d'une gigantesque masse d'eau en mouvement. Dans de tels films, le spectateur est frappé non seulement par la violence de la bande sonore, mais également par sa définition et sa profondeur, par la façon dont les sons sont richement distribués autour de l'auditoire via le système Dolby. En effet, à l'image d'un concert de musique acousmatique, ces derniers semblent se balader, parfois proches, parfois lointains, apportant à l'expérience visuelle la richesse des bruits et donnant parfois à des films relativement vides au niveau sémantique une toute autre dimension. Ce qu'il faut remarquer ici, c'est que la conséquence de cette volonté de dépassement spectaculaire conduit à une perte du sens narratif qui se retrouve de ce fait noyé dans le sensoriel, au second plan. Si à travers le vidéo-clip, la musique permettait une certaine mise en retrait de la narration, il semble que le développement des technologies sonores aient donc bel et bien provoqué un glissement similaire au niveau du cinéma, glissement favorisant l'apparition d'un art ludique ou d'un art des sens au détriment d'un art du sens.

---

<sup>19</sup> Georges Lucas, *Star Wars* (1977)

<sup>20</sup> Lee Tamahori, *Die another day* (2002)

Ces remarques nous ramènent à la question cruciale exprimée plus haut et qui concerne la réduction de la frontière entre l'art expérimental et le divertissement. En effet, l'exemple de ces films à gros budget et des vidéoclips montre à quel point l'industrie (cette remarque ne se réfère pas à des films d'auteur mais bien une nouvelle fois à des « blockbusters ») a développé une capacité phénoménale à annexer, à travers cette idée de spectacle sensoriel, les découvertes techniques de l'avant-garde, les rendant de ce fait suffisamment accessibles pour les faire entrer dans les mœurs. Comble de l'ironie, cette récupération de procédés aussi variés que le « Jump cut », la cohabitation de plusieurs espaces-temps dans une période très courte ou encore l'utilisation de plusieurs langages artistiques simultanés, s'exprime à merveille dans des productions purement mercantiles comme la publicité. Cette popularité croissante de la publicité a par ailleurs poussé le très sérieux festival de Cannes à lui consacrer une section, brisant de ce fait la frontière qui la séparait de l'art.

### 2.3. Musique et revalorisation de la fête :

Il est par ailleurs frappant de constater à quel point un phénomène similaire s'est emparé de la musique électronique qui est peu à peu passée du statut de musique expérimentale (électroacoustique) à celui d'un courant associé à la musique populaire (techno). En effet, les genres musicaux comme la techno incarnent parfaitement cette volonté de soumettre au physique et à la danse une démarche originellement plus ascétique, celle de l'électroacoustique, tout en continuant à s'inscrire dans une tradition expérimentale plaçant le bruit au cœur même du phénomène musical. Afin de comprendre cette évolution et de mesurer comment s'est effectuée « l'annexion » progressive de la démarche électroacoustique « classique » par la culture populaire, il n'est pas inutile d'effectuer ici un bref rappel historique.

Tout commence en 1909 lorsque le poète et théoricien Italien Marinetti publie le *Manifeste du futurisme*, un texte court dans lequel il déclare entre autres que l'art doit se nourrir des bruits de la ville, de la vitesse des trains et du rythme trépidant de la vie contemporaine. Mouvement pictural prônant une esthétique progressiste, le futurisme va bien vite s'étendre aux autres sphères de l'art et plus particulièrement à la musique grâce à l'intermédiaire d'un texte de Luigi Russolo présenté en 1913 : *L'art des bruits*. Cette révolution intellectuelle, qui allait quelques décennies plus tard trouver son application concrète grâce à l'apport des nouvelles technologies exprimait le doute radical à l'égard de l'orchestre classique et son inaptitude évidente à exprimer les goûts nouveaux, en particulier

l'agressivité provoquée par l'entrée dans notre environnement quotidien des bruits industriels. Alors que l'utilisation de la tonalité cédait peu à peu du terrain face au jeune dodécaphonisme, la remise en question du langage musical allait également amener certains compositeurs à évoluer dans une direction de plus en plus bruitiste. Faisant office d'œuvre charnières, la pièce pour percussions *Ionisation* (1931) du compositeur Franco-Américain Edgar Varèse se caractérise par son refus de l'anecdotique, c'est-à-dire par une démarche intellectuelle visant à utiliser la matière musicale dans un sens non symbolique. Elle constitue ainsi la première œuvre qui prend en considération les composantes acoustiques des instruments à percussion en tant que fondement d'une forme musicale, préparant ainsi l'avènement de la musique concrète, de la musique spectrale mais aussi des musiques technos. Fort de toutes ces pistes, Pierre Schaeffer invente donc en 1948 une musique qu'il baptise musique concrète, terme inspiré par le fait que cette dernière focalise sur le son et s'inspire volontairement de son énergie intrinsèque pour générer de nouvelles formes, démarche par ailleurs opposée à la musique instrumentale qui part de l'abstrait pour reconquérir le concret à travers l'œuvre. Rejoint par Pierre Henry avec lequel il entretiendra une relation de collaboration, il écrit en 1950 *La symphonie pour un homme seul*, première œuvre musicale de sons enregistrés. Il fonde en 1951 le Groupe de musique concrète qui devient en 1958 le GRM. Pendant de nombreuses années, le GRM restera le plus grand laboratoire d'expérimentations musicales, permettant par là même à Pierre Schaeffer de poser les fondements d'un

solfège sonore dont les principales théories seront regroupées en 1966 dans *Le Traité des objets musicaux*. Si l'avènement du disque compact au milieu des années 80 favorisa le glissement d'un art écrit vers un art oral en privilégiant l'écoute au détriment de la notation, la démocratisation de l'outil informatique dans les années 90 permit également un développement à plus grande échelle d'une esthétique du sonore déjà infiltrée dans la culture populaire des années soixante-dix par l'intermédiaire de groupes comme *Pink Floyd* ou encore *Kraftwerk*. Après les expérimentations de la *New Wave*<sup>21</sup>, c'est cependant la valorisation d'une musique de fête<sup>22</sup> nommée Techno qui allait définitivement amorcer le passage entre une branche radicale de la musique électronique et le grand public. Aujourd'hui, l'avènement d'une musique à la fois expérimentale et festive soulève plusieurs questions concernant l'avant-garde en ce qu'elle substitue à la réflexion exclusivement basée sur le langage une réflexion tournée vers la revalorisation du sensoriel, réflexion qui de ce fait l'oppose à l'austérité des œuvres sérielles par exemple. On a par ailleurs souvent critiqué la culture Techno, lui reprochant un côté aliénant dû non seulement au langage répétitif qu'elle utilise et à sa recherche de transe, mais également à la prise en compte de certains paramètres extra-musicaux. Ceux-ci, à travers le concept de Rave, donnent à la musique des allures de réunion rituelle. Cette perte de soi à travers la musique conduisit de ce fait plusieurs artistes à la considérer d'un point de vue pessimiste, un peu de la même manière que certains

---

<sup>21</sup> Courant britannique très populaire dans les années 80 et dont les figures marquantes furent entre autre *Depeche mode*, *The cure* et *new order*.

<sup>22</sup> Cette expression est ici utilisée en tant qu'équivalence musicale de l'expression « spectacle visuel. »

artistes du cinéma expérimental rejetaient l'idée « d'illusion narrative », et arguaient que le spectateur noyé dans la fiction ne possédait aucune arme de défense.

## Bibliographie

The American Film Institute

**The American Film Institute desk reference** - The stonesong Press and the american Film Institute (2002)

Asher, Steven & Pincus, Edward

**The filmmaker's handbook** - Penguin Putnam Inc.(1999)

Breschand, Jean

**Le documentaire, l'autre face du cinéma** - Cahiers du Cinéma/CNDP coll. Les petits cahiers (2003)

Chion, Michel

**L'audio-Vision** - Nathan Paris (1990)

Chion, Michel

**David Lynch** - Éditions de l'étoile/ cahiers du cinéma (2001)

Cioran, Émile

**Syllogismes de l'amertume** - Oeuvres - Quarto/Gallimard (1995)

Cioran, Émile

**Entretiens**, Arcades/Gallimard (1990)

Circuit

**Qu'est ce que le postmodernisme musical ?** - Circuit - revue nord américaine de musique du 20ème siècle volume1, Les presses de l'université de Montréal (1991)

Darley, Andrew

**Visual Digital Culture** - Routledge (2000)

Desroches, Monique & Guertin, Ghyslaine



**Regards croisés de l'esthétique et de l'ethnomusicologie** - Protée (1997)

Ferry, Luc

**Le sens du beau** - Librairie generale francaise, Le livre de poche / biblio essais (2001)

Gann, Kyle

**American music in the twentieth century** - Schirmer Books (1997)

Huygue, René

**Sens et destin de l'art** - Flammarion (1985)

Joly, Martine

**Introduction à l'analyse de l'image** - Nathan Paris (1993)

Katz, Steven D.

**Film directing, cinematic motion** - Michael Wiese production (1992)

Katz, Steven D.

**Film directing, Shot by shot** - Michael Wiese production (1992)

Labarrère, André Z.

**Atlas du cinéma** - Fayard (2002)

Le Diberdier, Alain

**L'interactivité, Nouvelle Frontière du Cinéma** - Les Cahiers du Cinéma (1996)

Le Grice, Malcolm

**Experimental Cinema in the Digital Age** - British Film Institute (2001)

Lipovetsky, Gilles

**L'ère du Vide** - Folio Essais (1983)

Lyotard, Jean F.

**La condition postmoderne** - Les éditions de minuit  
(1979)

Pinel, Vincent

**Le montage, l'espace et le temps du film** - Cahiers du  
Cinéma/CNDP coll. Les petits cahiers (2001)

Rees, Al

**A history of experimental film and video** - The British  
Film Institute (1999)

Reighley, Kurt B.

**Looking for the perfect beat** - MTV books/Pocket books  
(2000)

Reiss, Steven & Ayeroff, Jeff

**Thirty Frames Per Second: The Visionary Art Of The  
Music Video** - Harry N. Abrams, Inc (2000)

Rush, Michael

**New Media in late 20<sup>th</sup> century art** - Thames & Hudson  
(1999)

Scarpetta, Guy

**L'Impureté** - Figures / Grasset (1983)

Sicko, Dan

**Techno rebels** - Billboard books (1999)

Silcott, Mireille

**Rave America** - ECW Press (1999)

Sim, Stuart

**Derrida and the end of history** - Icon books Ltd (1999)

Taylor, Charles

**Grandeur et misère de la modernité** - Bellarmin (1992)