



HAL
open science

La Grande Ville comme proposition formelle : des symphonies urbaines du muet aux vidéoclips contemporains, l'évolution d'une musique des images

Antoine Gaudin

► To cite this version:

Antoine Gaudin. La Grande Ville comme proposition formelle : des symphonies urbaines du muet aux vidéoclips contemporains, l'évolution d'une musique des images. Abdelkalil Belkafi, Bruno Péquignot. Ville, arts, images, L'Harmattan, A paraître. <hal-01695787>

HAL Id: hal-01695787

<https://hal.science/hal-01695787v1>

Submitted on 2 May 2018

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

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



HAL Authorization

Auteur : Antoine Gaudin

Titre : La « Grande Ville » comme proposition formelle. Des symphonies urbaines du muet jusqu'aux vidéoclips contemporains : l'évolution d'une « musique des images ».

Parution : in Abdelbalki Belkafih & Bruno Péquignot (dir.), *Arts, villes, images*, Paris, L'Harmattan, 2018, p.185-203.

« Les peintres voient la ville...
Mais seule la succession des images lui donne vie. »
Alberto Cavalcanti, *Rien que les heures*, 1926 (intertitre)

Cet article constitue une invitation à considérer la ville, non seulement comme un objet de représentation, mais aussi et surtout comme une proposition esthétique en soi. Je partirai du principe qu'avant d'être un motif dans l'image, la ville constitue *en elle-même* un environnement sensoriel singulier, producteur de formes originales pour ceux qui l'habitent et la parcourent¹. Le problème posé est donc moins : comment est-ce que le cinéma « montre » la ville ? que : comment est-ce que le cinéma « rejoint » la ville en tant que phénomène sensible ? Qu'est-ce qu'il peut nous permettre d'en saisir et d'en éprouver ? Quelles dimensions de l'expérience esthétique² de la ville révèle-t-il pour nous, en les plaçant, le temps de la projection, à l'avant-plan de notre attention sensible ? Ce qui importe, ce n'est donc pas la façon dont le cinéma peut reproduire plus ou moins mimétiquement l'image d'un espace urbain (pour nous le « faire connaître » rationnellement), mais bien sa faculté à en extraire certains mouvements, rythmes, énergies, dans sa matière expressive propre (pour nous les faire éprouver sensoriellement).

Le cinéma et la ville : quelques points d'historicisation

Depuis l'origine, le cinéma et la ville ont étroitement partie liée³. Contemporain des mutations profondes des grandes villes de 1900 (en particulier de l'essor industriel et des moyens de transport qui la recomposent), témoin des modifications de l'environnement sensoriel qu'elles entraînent chez les hommes⁴, le cinématographe Lumière en restitue immédiatement l'image « sur le vif », en des compositions très élaborées en termes de cadre et d'utilisation de la

¹ Je reprendrai ici, en les précisant, certains éléments introductifs à mon article « Géopoétique de Los Angeles : *Heat* de Michael Mann, 1995 », in Irène Beissière, Laurent Creton et Kira Kitsopanidou (dir.), « Ville et cinéma », *Théorème* n°39, 2016.

² Nous ferons, au moyen de cette notion, référence aux travaux de John Dewey synthétisés dans *L'art comme expérience*, Paris, Gallimard, 2010 (1934).

³ Voir par exemple Thierry Jousse & Thierry Paquot, *La ville au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005.

⁴ Sur ce point, on pourrait remonter à l'œuvre de Baudelaire. A la suite du poète français, les réflexions sur la ville s'intensifient au tournant du XX^e siècle. En 1903 notamment, Georg Simmel, dans son enquête sur les aspects spécifiquement modernes de la ville contemporaine, voyait la grande ville comme créatrice des assises sensorielles de la vie mentale. Cf. Georg Simmel, *Philosophie de la modernité 1 : la femme, la ville, l'individualisme*, Paris, Payot, 1988. Il faut noter que le cinéma, pris en lui-même (un spectacle nouveau fondé sur le mouvement) et indépendamment de ce qu'il représente, participe également à cette modification de l'environnement sensoriel.

profondeur, dont les principes renvoient – comme cela a souvent été noté – à des codes répandus dans la culture visuelle de l'époque. Mais ce qui nous intéresse, c'est bien ce qui distingue les « vues » Lumière des autres types de représentation urbaine – en premier lieu le mouvement, bien sûr. Plus ou moins consciemment, les Lumière (et leurs opérateurs) composent leurs « vues » de manière à exploiter au mieux cette « donnée » du cinématographe. En cinquante secondes (le temps moyen d'une vue), l'image de la ville s'anime d'une multiplicité de déplacements, mouvements humains, mouvements de machines et d'animaux, plus ou moins associés ou opposés dans leurs vitesses et leurs trajectoires respectives. Tel qu'on peut l'observer dans la plupart des vues urbaines tournées entre 1895 et 1897, le travail sur le cadre et la profondeur vise avant tout à faire apparaître à l'écran la plus grande concentration de mouvements de ce type, et à dégager de l'entrecroisement de ces mouvements des valeurs de formes, de vitesses et d'intensités. C'est bien sûr dans cette concentration de mouvements que réside l'enjeu premier d'une représentation spécifiquement cinématographique de la ville, inaccessible sous cette forme aux autres moyens d'expression. Cet enjeu est éventuellement accentué par les directives transmises aux personnes filmées, voire par la mise en mouvement de l'appareil de prise de vues lui-même, posé pour l'occasion sur les machines (tramway, train, bus) qui, justement, sillonnent le décor urbain et recomposent la perception oculaire de la ville par ses habitants. C'est alors un rapport, très organique, de co-énergie qui s'instaure entre les deux machines (une machine en mouvement qui porte une machine qui tourne des images). Et c'est de leur travail conjoint que naît le film.

Ces qualités cinétiques de la ville que les opérateurs Lumière ont intuitivement captées, sont approfondies à la fin de la période muette par les recherches visuelles des « symphonies urbaines », dans des films comme *Rien que les heures* (Cavalcanti, 1926), *Berlin, symphonie d'une grande ville* (Ruttman, 1927), *L'Homme à la caméra* (Vertov, 1929) et *A propos de Nice* (Vigo, 1930). Constamment parcourue de signaux et de stimuli sensoriels, la ville est traitée, dans ces films, comme un environnement composite en mouvement permanent, chargé de valeurs poétiques, avec lequel la caméra fait corps, dont elle épouse les dynamiques. L'appareil de prises de vues lui-même est donc mis à contribution, en tant que partie prenante de cette vie citadine qu'il enregistre, de ce corps urbain qu'il parcourt ; comme le montre – de façon didactique – l'exemple de *L'Homme à la caméra*, l'opérateur doit entrer dans une relation d'imprégnation avec la ville qu'il filme. La liberté des mouvements d'appareil, les angles inattendus de prise de vue, la vitesse du montage, le souci d'une écriture rythmique du visible qui animaient les auteurs de ces « symphonies », expliquent que l'impact « documentaire » du référent urbain – encore très présent dans les vues Lumière – cède par moments le pas à une recherche plus abstraite, composée de motifs (le montage analogique des fumées dans *Rien que les heures*), de qualités de lumière, d'images composites (les surimpressions de *L'Homme à la caméra*) ou encore de structures géométriques comme la ligne, la courbe ou la spirale (particulièrement déterminante dans une séquence fameuse de *Berlin, symphonie d'une grande ville*, où la spirale informe tous les plans – soit en tant que motif de la prise de vues, soit en tant que trajectoire de la caméra elle-même)...

S'opèrent ainsi des allers et retours permanents entre :

- d'une part les vertus poétiques de l'enregistrement « objectif » des choses du monde, la matérialité des éléments concrets et reconnaissables de la vie urbaine (par moments soumis à des types de montage discursif ou métaphorique : ainsi dans *Berlin...*, cet ensemble d'images associées autour du thème de l'argent en tant que moteur des activités humaines) ;

- et d'autre part les recherches de montage plus abstraites, plus « musicales », où la représentation s'autonomise par rapport au monde référent, où la profondeur a tendance à s'estomper au profit d'une plastique plane (la ville est alors moins envisagée comme un « décor », ou un environnement en trois dimensions, que comme une « peau », une surface animée de mouvements), où les motifs urbains sont réemployés au sein d'un travail sur le rythme pur, la vitesse, les enchaînements de formes. Il s'agit de considérer l'œuvre elle-même comme un vaste mouvement sensible, avant qu'elle puisse être envisagée comme « image de » quelque chose. Ce qu'affirment ces films, et notamment la fin de *Berlin...*, c'est que le cinéma – un peu comme la ville nocturne – c'est d'abord cela : des formes, de la lumière et du mouvement.

Ainsi, les auteurs de ces « symphonies » voulaient moins « reproduire » la ville de façon réaliste qu'en traduire certaines intensités sensibles par le moyen des formes cinématographiques. On peut donc dire que, à maints égards, la ville constituait pour eux – comme pour d'autres créateurs de l'avant-garde artistique à la même période – une configuration sensorielle, une proposition formelle *en soi* ; le travail du cinéaste consistait alors à éprouver cette proposition, puis à la dégager de ses éléments purement « documentaires » (au sens fonctionnel du terme), afin de transposer dans le corps de son film, dans le système expressif du cinéma, une problématique sensible née de la ville elle-même.

Musique et images, musique des images

Creusant la question de la spécificité du cinéma dans son rapport à la ville, ces films ne s'appellent pas pour rien des « symphonies ». Ils sont en accord avec certains préceptes théoriques radicaux de leurs temps⁵, qui entendaient émanciper l'art nouveau du cinéma des

⁵ Cette référence s'inscrit dans une tendance qui voit l'ensemble des arts subir l'influence des méthodes musicales, en vertu d'une série de principes (expressivité, sensualité, universalité, pureté du médium, idéaux d'abstraction et de « spiritualité ») censés fonder la supériorité de la musique sur les autres arts. Ce rôle essentiel attribué à la musique dans les esthétiques du début du XXe siècle (cf. Kandinsky, pour lequel le lien entre peinture et musique n'est pas seulement de transposition, mais procède d'un mode commun à l'un et à l'autre) résulte de l'héritage d'un courant de pensée ayant traversé le siècle précédent, et où la musique s'est vue accorder une série de potentialités psychologiques et sociales susceptibles de la constituer en modèle idéal et interne à tous les autres arts. Schiller pouvait ainsi écrire dès 1795 : « L'art plastique doit, dans son achèvement suprême, devenir musique et nous émouvoir par sa présence sensible immédiate. » Baudelaire et Hegel se font également les chantres de cette « musicalité » de tous les arts. En 1877, Walter Pater peut ainsi parler d'une « aspiration de tous les arts vers la musique » (cité par Patricia Esquivel). Dans le domaine du cinéma, la référence à la « musicalité » sert assez tôt d'arme théorique pour repousser les influences du théâtre et de la littérature. Dominique Chateau souligne que les entreprises visant à dégager la spécificité du cinéma reviennent souvent à la penser en rapport avec des modèles artistiques « néfastes », et avec d'autres « profitables ». Si dans les années 1920 le modèle musical est considéré comme « profitable », c'est parce que l'idée de la « musicalité » du cinéma n'est pas perçue comme contradictoire avec le respect de son intégrité expressive. L'analogie musicale se définit donc, d'une part, par la constitution de la musique comme un idéal de *pureté* et d'*autonomie* susceptible de guider le cinéma vers sa voie propre ; d'autre part, par l'importation dans le champ

influences de la peinture, du théâtre et de la littérature, vues comme des entraves à son développement singulier, pour l'amener plus près de sa vocation première : celle de constituer, à partir de l'image-empreinte du monde un art plastique en mouvement, une « musique de la lumière »⁶, l'équivalent pour les yeux de ce que la musique est aux oreilles, soit un principe de mouvement, de rythme et de variation, capables de toucher en nous les zones sensibles et affectives que la musique touche habituellement. Sans renier totalement les principes du récit (il s'agit toujours de « raconter » une journée de la vie d'une grande ville), et sans renoncer totalement à « documenter » le monde (à tenir un discours articulé à son sujet), les symphonies urbaines soumettent ces projets à un principe qui les transcende, celui d'une poétique musicale « pour les yeux »⁷, sollicitant notre regard pour mettre notre corps spectatorial au contact de rythmes et d'énergies de la grande ville, pour certains impossibles à extraire et à traduire autrement que par le moyen du montage cinématographique.

L'héritage formel des symphonies urbaines de la fin du muet n'a pas été souvent exploité dans le cinéma narratif/représentatif ultérieur. Si ce dernier représente souvent la ville, il le fait rarement en privilégiant la dimension « musicale-visuelle » de l'abstraction plastique et du phénomène rythmique. Cette dernière se retrouve plutôt dans d'autres productions audiovisuelles, comme dans l'art vidéo, dans certains films expérimentaux (par exemple *Interstellar Overdrive* d'Anthony Stern, 1968) ou vidéoclips musicaux. C'est sur ce dernier type d'images animées par une énergie musicale que je souhaiterais m'arrêter⁸, notamment parce que la relation musique-images y est reconfigurée d'une façon déterminante.

Le vidéoclip est en effet une forme musico-visuelle dans laquelle la musique est « la source du mouvement des images » ; cela signifie que la musique vient en premier, et détermine pour une large part, le mouvement, la forme et le rythme des images. Cette relation de *primauté* de la musique sur les images est très peu courante dans le monde audiovisuel qui, en général (hors le cas d'une captation expresse d'un numéro musical), privilégie l'image, et relègue la musique à un rôle d'accompagnement⁹. Cette primauté opère à trois niveaux : au niveau *génétique*, le

cinématographique de termes de vocabulaire et de procédés de composition issus de l'art musical. Cf. Jean-Yves Bosseur, *Musique et arts plastiques au XXe siècle*, Paris, Minerve, 2006 ; Dominique Chateau, « Le rôle de la musique dans la définition du cinéma comme art : à propos de l'avant-garde des années vingt », in *Cinémas*, vol. 3, n°1, 1992, pp. 79-94 ; Patricia Esquivel, *L'autonomie de l'art en question : l'art en tant qu'art*, Paris, L'Harmattan, 2008 ; Laurent Guido, *L'âge du rythme*, Lausanne, Payot, 2005 ; Wassily Kandinsky, *Du spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier*, Paris, Gallimard, 1989 (1912).

⁶ Selon l'expression d'Abel Gance : « Le Cinématographe c'est la musique de la lumière », in *Comœdia*, 16 mars 1923. Repris in *Cinéa-Ciné pour tous*, nouvelle série, n° 3, 15 décembre 1923, p. 11.

⁷ Kracauer commente ainsi (de façon pour lui péjorative) l'aspect rythmique de ces films : « D'une part leurs auteurs aimaient saisir, par des techniques spécifiquement filmiques, des détails intéressants et des vues inhabituelles propres à stimuler la sensibilité du public au monde qui nous entoure. (...) D'autre part, si ces mêmes artistes enregistraient ce genre de phénomènes matériels, ce n'était pas pour faire état de la réalité matérielle, mais dans une intention de composition : ils voulaient construire à partir d'eux une séquence de mouvements rythmiques valant pour elle-même. (...) » Siegfried Kracauer, *Théorie du film : la rédemption de la réalité matérielle*, Paris, Flammarion, 2010 (1960), p.218.

⁸ Sur le lien du clip à cette généalogie, passant notamment par les cinémas expérimentaux et d'avant-garde et l'art vidéo, voir Nicole Brenez, « Clip, pamphlet, subversion : jalons pour une histoire de la contre-culture populaire », in *Playback*, catalogue de l'exposition au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, pp. 19-25 ; Barbara London, « Looking at Music », in Keazor Henry & Wübbena Thorsten (eds.), *Rewind, Play, Fast Forward : The Past, Present and Future of the Music Video*, Bielefeld: Transcript Verlag, 2010, pp. 59-65.

⁹ « Most music we hear in films and television is background music. That is, the images and story exist first, then music is added very late in the production, actually during the "post-production" stage in most cases. » Gary

morceau musical préexiste, il constitue en lui-même une œuvre autonome et il est, la plupart du temps, respecté dans son intégrité (et joué dans son intégralité) au sein du produit final ; au niveau *compositionnel*, la musique a un caractère matriciel, son rythme, sa tonalité, ses dénotations, ses qualités de timbre, sa texture, sa structure déterminent de manière étroite la création des images (si elle peut prendre des formes diverses, l'« harmonie » de la musique et des images est une règle quasi-absolue dans le clip) ; au niveau *culturel*, enfin, et bien que cet aspect crucial n'ait pas forcément d'effet perceptif direct et avéré (nous pouvons ignorer, en regardant une œuvre audio-visuelle, si elle a été pensée en fonction de la musique ou si c'est la musique qui a été ajoutée aux images), notre savoir latent sur le clip, son statut, sa fonction et la place qu'il occupe dans la filière industrielle du disque et dans les pratiques de consommation culturelle, conduisent à recevoir les œuvres sous l'angle de la subordination de la bande-image à la bande-musique, et les images comme « conséquence » des morceaux musicaux qu'elles illustrent.

Pour résumer¹⁰, dans le clip la musique n'est pas convoquée comme accompagnement des images, ce sont au contraire les images qui sont données comme découlant de la musique. Or, bien que cette donnée ait des conséquences importantes sur l'effet (à la fois cognitif et physiologique) produit sur les audio-spectateurs, elle a rarement été prise en compte au sein de la littérature théorique et critique sur les clips¹¹. Certes, le clip musical sollicite autant nos

Burns & Robert Thompson, « Music, Television and Video: Historical and Aesthetic Considerations », in *Popular Music and Society*, 11 : 3, 1987, pp. 11-25.

¹⁰ Pour plus de détails, je me permets de renvoyer à Antoine Gaudin, « Le clip comme forme d'expression musico-visuelle : pour une esthétique de la relation musique-images », in Marc Kaiser (dir.), « Clips musicaux : bilans et perspectives », numéro à paraître de la revue *Volume !*.

¹¹ Au sein de cette littérature, les approches esthétiques ne sont pas légion (on mentionnera l'exception notable du livre de Carol Vernallis, *Experiencing Music Videos : Aesthetics and Cultural Context*, New York, Columbia University Press, 2004), surtout au regard des contributions beaucoup plus nombreuses qui considèrent le clip avant tout comme un objet médiatique et un fait social. En général, les travaux sur le clip demeurent tributaires des catégories classiques d'analyse des *film studies*, focalisées sur l'étude du contenu et de la structure des images et du son sémantique. Ces catégories reflètent : notre hiérarchie sensorielle spontanée, qui fait de la vue et du discours verbal les sources principales d'informations sur le monde ; la domination du visuel et du sonore sémantique telle qu'elle opère dans les études cinématographiques et audiovisuelles ; enfin, la plus grande évidence des catégories analytiques construites pour l'étude des phénomènes visuels ou langagiers, les phénomènes bruitistes ou musicaux paraissant (pour les non-musicologues) « résister » davantage à la démarche de l'analyse verbale rationnelle. Il faut en effet noter un relatif manque de « prises » théoriques, à l'heure actuelle, sur l'esthétique des musiques actuelles. L'importation de concepts musicologiques pour l'essentiel forgés pour l'étude de la musique classique (instrumentale et écrite) résout mal ce problème, les principes de composition des musiques actuelles (rock, hip-hop, electro, metal, etc.) appelant souvent d'autres catégories d'analyse. Il est ainsi fréquent que les discours analytiques sur les clips ne s'intéressent pas à la musique, ou qu'ils limitent sur ce point leur propos à des considérations générales sur la pop culture – tout en reposant implicitement sur le présupposé d'une coexistence entre musique et images (tendant éventuellement vers la façon dont les images du clip impactent l'écoute de la chanson), et non d'images qui « découleraient » de la musique, qui seraient modelées par elle. Dans le prolongement des observations effectuées par Carol Vernallis, on pourrait dire à cet égard qu'est souvent appliqué un paradigme aristotélien (étude du récit, des mécanismes causaux, de la construction visuelle et verbale du sens) à une forme musico-visuelle dont les principaux ressorts dynamiques se situent plutôt, selon nous, dans un paradigme héraclitéen : celui d'un flux sculpté par le *rhuthmos*, par sa propre modalité d'écoulement, et analysable au moyen de notions dynamiques-abstraites en provenance directe de l'univers musical, telles que le rythme, le mouvement et la variation. Voir Emile Benveniste, « La notion de rythme dans son expression linguistique », in *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard, 1966 ; Héraclite, *Fragments*, Paris, PUF, 2011 ; Henri Maldiney, « L'esthétique des rythmes » (1967), in *Regard, parole, espace*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1994 ; Henri Meschonnic, *Critique du rythme. Anthropologie historique du langage*, Paris, Verdier, 2009 (1982) ; Pierre Sauvanet, *Le rythme grec, d'Héraclite à Aristote*, Paris, PUF, 1999.

récepteurs visuels que nos récepteurs auditifs, mais au niveau de notre système perceptivo-cognitif, il s'adresse au fond moins à notre centre visuel-organisationnel (en quête de cohérence spatiale et temporelle, de solidité et de stabilité du monde représenté) qu'à notre centre auditif-cinétique (en quête de sensations mouvantes et englobantes, pas nécessairement attachées à un quelconque environnement référent). On retrouve ici une façon de composer des images sur un principe musical, susceptible de faire le lien avec les symphonies urbaines : le clip est en effet un format médiatique qui représente fréquemment des environnements urbains, en mobilisant des procédés de montage court, d'émancipation vis-à-vis de la narration, de mise en rapports dynamique et libre entre des motifs divers assemblés par une logique avant tout formelle, de jeux sur le rythme et l'abstraction visuelles. Ce sont les qualités de mouvements, de rythmes et de variations qui y sont les plus importantes, et qui priment sur la dimension documentaire de la représentation.

L'approche que l'on défend ici fait donc des clips les supports d'une expérience esthétique qui ne se limite pas à ce qu'ils *disent* ou *représentent*, mais qui vise avant tout ce qu'ils *transmettent* ou *font sentir*, du fait de leur principe spécifique d'association entre la musique et les images. Pour que cette dimension-là apparaisse pleinement, il faut certes porter notre attention sur des œuvres qui proposent autre chose que la performance visuelle de l'artiste musical en situation d'interprétation, ou que l'imitation sur format court du modèle fictionnel cinématographique, et qui tendent davantage vers les puissances propres de la composition musico-visuelle. C'est particulièrement vrai des clips de musique électronique, qui ouvrent, plus facilement que dans d'autres genres (rock, hip-hop, metal, chanson), la voie à la création de dispositifs musico-visuels originaux.

Musiques électroniques et vidéoclips

Sans entrer dans les détails de la longue histoire des musiques électroniques¹², on peut pointer le fait que celles-ci ont constitué une révolution stylistique et technologique, un nouveau paradigme esthétique et moral à l'intérieur du champ musical¹³. D'abord, au niveau génétique : la musique électronique se fonde sur des sons synthétisés ou échantillonnés par des machines. Les sonorités produites peuvent donc être entièrement originales (ou *inouïes*, au sens premier du terme). En supprimant les conditions physiques de sa propre production, la musique se conçoit, dès lors, essentiellement comme une matière sonore évolutive, programmable, comme un signal que l'on module, que l'on sculpte dans le temps et dans l'espace. Il s'agit, ni plus ni moins, d'une nouvelle attitude conceptuelle envers le son musical. Ensuite, au niveau esthétique : les musiques électroniques sont fondées sur des effets singuliers, qui opèrent aux niveaux temporel (l'implacable régularité machinique du *beat*) et spatial (les effets d'étendue des « nappes sonores ») ; elles reposent également sur des pratiques spécifiques (*deejaying*, *sampling*, *mash-up*) ; et sur des principes fondamentaux de composition (le fragment, la boucle, la répétition, la superposition, etc.) – qui peuvent bien sûr exister dans d'autres genres

¹² Je renvoie pour cela à Peter Shapiro (dir.), *Modulations : une histoire de la musique électronique*, Paris, Allia, 2001.

¹³ Voir T.D. Taylor, *Strange Sounds : Music, Technology and Culture*, New York, Routledge, 2001.

musicaux, mais que ces musiques systématisent. Au niveau culturel, enfin : les musiques électroniques populaires sont nées sur les friches de la société industrielle¹⁴. Elles-mêmes issues de la technologie, ces musiques prennent pour matériau formel et thématique l'environnement des grandes villes contemporaines, en le convoquant dans leurs rythmes¹⁵ et leurs échantillons¹⁶. Elles conjuguent ce « poids matériel » avec un haut degré d'abstraction (ce sont des musiques souvent sans paroles chantées, voire sans « sujet » apparent). Ce faisant, elles génèrent des « paysages sonores » auxquels leurs exégètes¹⁷ reconnaissent une forme autonome de spiritualité – non au sens d'un œcuménisme ou d'un panthéisme psychédélique, mais au sens d'une métaphysique prenant sa source dans les aspects concrets de notre environnement, et donc, notamment, dans les configurations sensibles et cognitives liées à notre habitation quotidienne des grandes villes.

Tous ces aspects (génétiques, esthétiques, culturels) nécessitent d'être pris en compte, car l'impact des musiques électroniques sur les évolutions stylistiques du vidéoclip, notamment à partir des années 90, est considérable. L'exemple le plus net concerne la « culture de l'anonymat », très présente chez les compositeurs d'électro, qui a contribué à dégager les réalisateurs de clips d'une contrainte particulièrement lourde dans les autres genres musicaux : celle de la représentation « promotionnelle » de l'artiste musical en situation d'interprétation. La disparition (ou l'effacement) de la « star » à l'écran ouvre en effet la voie à des dispositifs musico-visuels originaux, qui reposent sur l'exploitation intensive d'une « idée esthétique » singulière. D'autres caractéristiques des musiques électroniques (absence fréquente de paroles ou de « sujet » de chanson, court-circuitage de l'idée traditionnelle de « performance » instrumentale, expériences singulières de rythme, de tonalité et de texture sonore, etc.) ouvrent un champ de possibles expressifs, émancipé notamment de la contrainte du « sujet » à traiter, de l'histoire à raconter ou du spectacle musical à « assurer ». Les musiques électroniques constituent ainsi souvent un meilleur support à l'expérimentation visuelle, en incorporant notamment des sonorités synthétiques adaptées aux mouvements des machines, et en présentant une grande plasticité des structures et des conventions rythmiques propre à épouser les énergies contradictoires de la grande ville moderne.

On peut s'en rendre compte à partir du réseau de correspondances synesthésiques entre les phénomènes sonores et les phénomènes visuels que met en place le réalisateur Chris Cunningham dans son clip pour *New York is killing me* de Gil Scott-Heron (2010)¹⁸. Sous la

¹⁴ La plupart des grands mouvements de musique électronique populaire nés dans les années 70 et 80 sont associés à des villes industrielles plus ou moins sinistrées (Detroit, Berlin, Sheffield).

¹⁵ Pour une analyse du *beat* en tant que phénomène symbolique-organique liant la machine en action au corps des danseurs, voir Guillaume Kosmicki, « La musique techno : une relecture utopique de l'urbanité », actes du *Seminar on Musical Semiotics*, Imatra, 10-13 juin 1999.

¹⁶ La musique électronique est sans doute, parmi les grands courants musicaux populaires, celui qui s'inscrit aujourd'hui le mieux dans le sillage du manifeste futuriste de Luigi Russolo, « L'art des bruits » (1913) : « Nous nous approchons ainsi du son-bruit. Cette évolution de la musique est parallèle à la multiplication grandissante des machines qui participent au travail humain. »

¹⁷ Ado Kyrou, *Techno rebelle : un siècle de musiques électroniques*, Paris, Denoël, 2002.

¹⁸ Le clip a été réalisé à partir d'un remix electro du morceau original, composé par Chris Cunningham lui-même, et a initialement été conçu comme une installation vidéo tripe écran pour le MOMA de New York. Il est aujourd'hui visible sur Youtube dans une version qui donne une idée de la disposition et des effets de l'installation d'origine. De façon générale, tous les clips cités dans cet article sont accessibles en deux clics sur Youtube.

forme d'un long travelling sur la *skyline* de Manhattan, ce clip réinvestit la forme primitive du panorama urbain¹⁹ en l'agrémentant d'un dispositif de triple écran qui, lui, renvoie au fameux exemple historique du film d'Abel Gance, *Napoléon* (1927). En donnant en son temps la belle définition de l'art cinématographique que nous avons reprise dans le titre de cet article – une « musique de la lumière » –, Gance faisait évidemment référence à un cinéma silencieux et à l'idée que les images en mouvement du cinéma pourraient éveiller en nous des sensations musicales qui passeraient par nos yeux. Dans ce portrait poétique du New York nocturne nimbé de nappes électroniques, Cunningham fournit à cette réflexion un prolongement contemporain, en proposant un alliage de musique (ici effectivement entendue) et de lumière, qui fait découvrir à nos oreilles ce que pourrait être le son de la lumière – si une telle chose pouvait exister. Ce que l'on désigne ici, c'est donc le jeu de correspondances entre les nappes de synthétiseur aigues présentes dans le morceau, et les jeux de lumière captés depuis un wagon du métro de New York, entre les stations Lexington Avenue et Quennsboro Plaza. Dès le début du clip, les syncussions (percussions synthétiques) synchronisées avec les flashes de lumière bleue nous habituent à un système de correspondances entre la musique et l'image, c'est-à-dire à une réception à la fois visuelle et sonore de la lumière électrique. Ce système trouve son aboutissement dans la séquence centrale sur le pont de Brooklyn, où les circulations de signaux lumineux entre les trois écrans, modelées par les structures métalliques du pont, produisent des formes abstraites-mouvantes balayant la surface de l'écran, étroitement synchronisées sur les nappes aigues et syncopées de l'orgue électronique qui contribuent à les rendre « palpables » pour notre corps de spectateur. Ce travail sensible sur une « matière première » du paysage urbain nocturne s'inscrit parfaitement dans le projet consistant à produire une expérience esthétique de la ville en tant que réseau composite de sensations disparates, en concentrant l'expérience esthétique de l'audio-spectateur sur un phénomène singulier, d'ordinaire refoulé à l'arrière-plan de la conscience informative-utilitaire qui nous anime en contexte courant.

On retrouve cette idée d'un poème électronique « audio-visuel » dans *Perdition City* (Jonathan Saether pour Ulver, 2000). Construit comme une symphonie urbaine abstraite, le clip représente la ville seulement par l'expression assemblée, sur une surface plane, de quelques signaux lumineux (phares, réverbères, feux de signalisation) d'intensité, de chromatisme et d'angularité variables, que leur mode de représentation (effets de flous, de tremblé) éloigne de la figuration et incite à recevoir pour ce qu'ils sont avant tout : des producteurs d'ondes lumineuses collés à la surface d'un écran. Diffusé par un appareil luminophore (télévision, ordinateur) dans une pièce sombre, ce clip donne davantage l'impression d'y déverser sa lumière que d'appeler le spectateur à considérer un espace « derrière l'écran ». La synchronisation avec le texte musical renforce de manière remarquable cet effet centripète : les percussions règlent l'intensité d'une lumière dont les nappes mélodiques règlent le chromatisme. Mais cette synchronisation opère aussi dans l'autre sens, la matérialité du son électronique trouvant une manifestation visuelle dans l'empreinte lumineuse qui s'inscrit sur un écran-surface devenu interface sensorielle. La ville est ainsi réduite à un amas de « textures » électroniques, et le portrait d'une ville moderne devient un instrument de *perception*, aménageant des connexions sensibles entre nos yeux et nos oreilles – et non un instrument de *représentation* à proprement parler. On peut enfin

¹⁹ Voir par exemple le *Panorama sur les rives de la Saône*,

remarquer qu'au-delà de son jeu sur l'abstraction du référent, ce clip contient des typographies reproduisant des passages du Livre de l'Apocalypse sur « Babylone la grande », ce qui permet de retrouver, derrière la relative nouveauté du médium, un lien avec un héritage culturel plus ancien, celui des représentations babyloniennes de la grande ville, ici radicalement réactualisé dans l'extrême contemporanéité de la matière audio-visuelle. Cette référence lèse d'un certain poids thématique un clip qui aurait pu, sans elle, constituer une expérience sensorielle assez pure, détachée de toute signification évidente, au-delà de l'impact sensible de ses formes visuelles et sonores en mouvement.

Mais, de façon moins abstraite, on peut aussi prendre appui sur la musique et les variations de vitesse de l'image pour exprimer sous une forme condensée le rythme effréné de la Métropole, avec comme dans une symphonie urbaine, ce passage chronologique de la ville diurne à la ville nocturne. C'est ce que propose Jonas Akerlund dans son clip pour le morceau *Ray of Light* de Madonna (1998). Manifestement inspiré par certaines séquences urbaines du *Koyaanisqatsi* de Godfrey Reggio (1983, sur une musique originale composée par Philip Glass), le réalisateur suédois prend appui sur le ratio BPM (*beat per minute*) élevé du morceau electro-pop qui lui sert de support (127 bpm) pour livrer un panorama accéléré de la vie quotidienne dans une métropole occidentale, en faisant passer une journée entière en l'espace de cinq minutes, dans une saisissante condensation critique de l'existence (en guise d'exemple, un raccord associe les travailleurs diurnes au mouvement constant et improductif d'un hamster dans sa roue). De façon significative, la popstar Madonna, n'apparaissant qu'en surimpression dans certains plans de ciel, s'efface devant ce projet formel impliquant l'accélération et le montage court. Plus que le contrat performatif de la star en représentation, c'est l'énergie rythmique et abstraite de la musique électronique qui mène le clip – du moins jusqu'à son dernier quart, où le « contrat de genre » performatif reprend le dessus, et où, plus traditionnellement, on retrouve Madonna et ses danseurs interpréter une chorégraphie dans une boîte de nuits.

Quand on parle des mouvements de la grande ville, et qu'on les rapporte à la diversité des vécus humains qui la parcourent, un problème se pose : celui de la cohabitation d'expériences énergétiques différentes. C'est précisément le sujet du clip *The Box*, réalisé par Luke Losey et Jes Benstock pour Orbital (1998). A l'instar du morceau musical reposant sur des lignes mélodiques qui, tout en restant sur le même tempo, adoptent des rythmes différents, le clip montre le parcours d'un personnage d'extra-terrestre (incarné par Tilda Swinton) avançant à vitesse « normale » dans une ville où tout défile autour d'elle à vitesse accélérée. Au tournage, la comédienne restait en fait parfaitement immobile, ou effectuait un geste (un pas en avant, par exemple) à intervalles de temps très espacés, tandis que la caméra filmait en *timelapse* l'environnement urbain en mouvement autour d'elle, prenant une image par seconde seulement. Ainsi, à vitesse normale de projection, tous les mouvements, exceptés ceux de la comédienne, paraissent accélérés ; et le clip trouve là un saisissant moyen de renouveler l'impact sensible d'un thème relativement courant – à savoir la déploration critique vis-à-vis de l'accélération pathogène des stimuli dans les grandes métropoles.

Cela dit, il ne s'agit pas seulement d'insister sur la rapidité des phénomènes de circulation dans la grande ville moderne, mais également de s'interroger sur les décalages pouvant naître de la coexistence entre des modes d'habiter contradictoires sur le plan rythmique. A cet égard, la

plasticité des vitesses de l'image peut entrer dans un rapport de dépendance encore plus étroit à la plasticité de la musique électronique, jusqu'à en épouser un principe fondamental de composition, comme dans le clip de Nick Gordon pour Roni Size, *Brown Paper Bag* (1997), qui montre l'artiste musical, non en train d'interpréter son morceau, mais en train de « flâner » à vitesse constante dans un environnement urbain soumis à de brusques variations de vitesse de l'image (accélération, réversion). La « symphonie urbaine » se recompose ainsi numériquement à l'écran, sur le principe de la technologie musicale du *time-stretching*, un procédé qui réside au fondement des musiques *jungle* et *drum 'n' bass*, et qui permet de superposer et d'articuler, sans déraillement de tonalité, des échantillons musicaux enregistrés à des tempi différents. Cette confrontation simultanée entre les rythmes frénétiques des percussions et les rythmes plus lents des lignes mélodiques ou des vocaux, est à l'origine de la dynamique particulière de la *drum 'n' bass*. Elle trouve dans ce clip une traduction visuelle, dans la diversité des variations de vitesse de l'image qui affectent les corps mobiles au sein d'un même plan. Par ailleurs, les ponctuels mouvements d'aller et retour de l'image (défilement normal et réversion) renvoient, là encore, à un principe technologique et musical, à savoir aux *scratches* du hip-hop (ces mouvements d'aller et retour du disque sur son sillon), souvent présents dans la musique *drum 'n' bass*. Au final, ce qui est nous est proposé, c'est une représentation singulière de la ville, dont la « plasticité » visuelle (modélée par la technologie numérique) est sous-tendue par les processus esthétiques des musiques électroniques.

Il convient de rappeler que dans la musique électronique, le contrôle manuel de la synthèse sonore constitue les sons, non plus comme les simples supports de l'architecture des compositions, mais bien comme la *matière* en mouvement de la musique²⁰ ; cette matière se travaille, se sculpte, se façonne. Dans le vidéoclip de *Still Island* (Toshihiko Morosawa pour DJ Krush, 2005), qui mélange la tradition picturale du portrait de « l'artiste au travail », et la tradition cinématographique de la symphonie urbaine, en même temps que nous entendons le résultat de cette intervention plastique, le geste créateur qui la permet devient le sujet des images, elles-mêmes soumises à la plastique d'un montage en prise directe avec le texte musical. Le travail du compositeur à l'écran consiste en une intervention manuelle sur son matériau musical, lequel commande l'enchaînement des images selon son rythme et sa tonalité propre : série rapide de coups de cymbales feutrés pour l'enchaînement des plans, partition de flûte dissonante et alanguie pour l'aspect éthéré des motifs, effets de vibrato et de *flanger* pour les fondus. Cette main qui compose la musique façonne donc dans le même temps, indirectement, la matière visuelle. Elle manifeste aussi bien l'origine de la musique produite à nos oreilles que l'intervention manuelle du monteur sur les images, et notamment sur les variations de vitesses de défilement qu'il leur imprime. Le motif manuel, à l'écran, devient le point métaphorique de jonction de deux plasticités, l'une auditive (la main sculpte un texte

²⁰ Il convient ici de rappeler que les musiques électroniques puisent leurs racines dans la musique concrète. Pour Schaeffer, celle-ci désignait une démarche compositionnelle qui place le créateur en dialogue direct avec les matériaux sonores. Jusqu'alors, on utilisait le disque pour enregistrer ; Schaeffer a eu l'intuition de réaliser la musique directement sur le support. Sa transgression décisive a été de porter son action sur notre connaissance de la bande magnétique comme matérialisation de la musique sous la forme d'un objet solide, concret. Dorénavant, le compositeur façonne une matière sonore, de même qu'un sculpteur ou un peintre forme une œuvre plastique. Voir Rob Young, « L'esprit d'avant-garde de la musique concrète », in Peter Shapiro (dir.), *Modulations : une histoire de la musique électronique*, Paris, Allia, 2004.

musical à nos oreilles et à nos yeux) et l'autre visuelle (les variations de vitesse de la symphonie urbaine), que les surimpressions continues lient dans une même « corporéité d'image ». C'est finalement l'ensemble du texte musique-images qui vibre et s'écoule au gré des manipulations manuelles, lesquelles mélangent les paysages urbains à des clichés d'une nature d'un autre temps. La ville n'est plus vue directement, mais éprouvée selon un brouillage audio-visuel qui la rend cependant plus tangible, plus palpable. Les surimpressions et les variations de vitesses épaississent l'image au rythme du texte musical. La sensation devient beaucoup plus physique, matérielle : c'est un peu comme si l'œuvre permettait de sentir, par le biais de l'audio-vision, la *peau* de la ville.

Une expérience esthétique singulière de la ville

Il ne s'agit évidemment pas de prétendre à l'absolue nouveauté de ce type de dispositifs, mais bien de souligner l'intérêt épistémologique d'étudier les représentations de la ville, non comme l'enregistrement de structures architecturales stables, mais bien comme la traduction de phénomènes sensibles par les moyens propres d'un médium musico-visuel. Dans les clips analysés pour cet article, il ne s'agit peut-être plus de « musique pour les yeux » *stricto sensu*, mais bien d'un alliage musico-visuel qui, à l'instar des symphonies urbaines des années 20, peut nous faire saisir quelque chose des mouvements, des rythmes et des énergies de la grande ville contemporaine. L'expérience esthétique proposée s'assimile à une organisation incarnée, expressivement condensée, des énergies présentes dans nos transactions vivantes avec notre environnement de tous les jours.

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