La ville sonnante

Jean-François Augoyard

▶ **To cite this version:**

Jean-François Augoyard. La ville sonnante. éditeur scientifique. Traversées Urbaines : villes et films en regard, MetisPresses, pp.91-94, 2015. hal-02104066

HAL Id: hal-02104066
https://hal.science/hal-02104066

Submitted on 12 Jun 2019

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.

LA VILLE SONNANTE

Par Jean-François Augoyard
à partir de *Lisbonne Story* de Wim Wenders (1994)

L'image disparue

Une des grandes quêtes de Wim Wenders est de savoir s'il est possible de réaliser un film sans histoire préconçue, un film fait seulement de sensations, d'un «juste regarder, sans prouver quoi que ce soit»[1]. Dans *Lisbonne Story,* la question prend un tour particulier, mais tout aussi radical: un film peut-il commencer par le sonore ?

Tous les créateurs du son au cinéma rêvent d'avoir leur place propre au stade de la genèse d'un film. L'histoire du 7e Art montre que peu de réalisateurs sont capables d'une telle hospitalité. Face à l'image, la dimension phonique est estimée secondaire, souci d'après coup. Au contraire, dans *Lisbonne Story* (*Lisbon Story*), est évoquée la situation d'un tournage où le fil des images a carrément disparu. Le réalisateur du film dans le film est censé avoir fait des repérages, accumulé des prototypes de séquences, mais l'ingénieur du son qui débarque plus tard à Lisbonne ne retrouve pas son collègue et ne découvre que quelques *rushes*. On assiste donc à la genèse d'une bande-son qui prend en charge lune bizarre réalisation où le visuel reste fragmentaire et hypothétique. Cette magnifique revanche du sonore portée par la figure du personnage central (Philippe Winter/ Rüdiger Vogler) est concrètement mise en œuvre par un ingénieur du son (celui de l'équipe de réalisation) témoin de la dernière génération de l'analogique. D'où les valises d'accessoires sonifères apparaissant dans le film.

Lisbonne Story nous raconte l'histoire d'un film qui se construit à partir du sonore. Et dans ce film, Lisbonne recommence autrement: par l'enchante-

ment de la musique, sans doute, mais fondamentalement par la visée acousmatique d'un preneur de son. Qu'une ville puisse naître du son, l'idée n'est pas nouvelle, comme je voudrais le rappeler d'abord, avant de livrer quelques outils d'écoute de ce film.

Une ville instrument

La ville sonne pourrait-on dire en déclinant la sentence de Schopenhauer[2]. C'est une façon assez radicale de faire commencer le monde autrement. Loin de l'obsession du bruit gênant qui fut sans doute associé de tout temps aux denses concentrations d'activités propres à la vie urbaine, l'idée d'un fond sonore de la ville trouve des résonances plus inconscientes, mais aussi plus métaphysiques et généalogiques. Question de l'origine, on le verra plus loin. Mais d'abord, *comment peut-on faire sonner une ville ?* Trois histoires symbolisent autant de réponses à la question.

Une lutherie architecturale. Non loin de Padoue, à *Piazzola sul Brenta*, la noble famille Contarini commande à un architecte de l'École de Palladio un bâtiment de prestige édifié et développé entre 1546 et 1690. Une partie est aménagée pour la diffusion sonore. Pour que la musique soit partout, une salle centrale à deux niveaux, avec balcon, utilise l'énergie de deux volumes couplés où se joueront musique et chant. Cette salle dite «de la guitare inversée» qui irrigue d'autres parties du *palazzo* induit une acoustique particulière qui est utilisée pour des enregistrements de musique ancienne (cf. ceux des célèbres *Solisti Veneti*).

Ce premier *paradigme morphologique* d'une architecture-instrument est fondé sur l'analogie formelle entre l'espace construit et le volume de certains résonateurs. En inversant la métaphore, l'orchestre devient une ville. Depuis longtemps, les musiciens ont songé à traduire l'expérience sonore urbaine. Ce sont en particulier les cris de la ville qui fascinent les madrigalistes de la renaissance, mais encore les compositeurs d'aujourd'hui[3]. Catégorie plus générale: les sons urbains caractéristiques (cloches, moteurs, etc.) se glissent dans les compositions dès le 19e siècle. On les entend dans le 3e acte de la *Tosca* de Verdi (1900), ou encore dans

l'espace orchestral d'*Un Américain à Paris* de Gershwin (1928) qui inclut neuf percussionnistes.

Mais peut-on faire entendre plus encore que les signaux: l'espace sonore urbain en lui-même, avec ses proches et ses lointains, avec ses phénomènes acoustiques typiques tels les masques, les coupures, les filtrages, les phonotropismes ? Qui n'a pas fait cette expérience de sons lointains d'abord fondus dans le continuum urbain puis tonitruants quand ils débouchent brusquement du coin de la rue ? On la retrouve en musique chez Charles Ives, compositeur américain du début du 20e siècle qui a dépeint avec minutie les agencements spatiaux de la ville moderne soit dans l'écriture de la partition, soit dans la disposition spatiale de l'orchestre, et parfois des orchestres concurrents[4].

Cette expérience de *l'irruption sonore*, on l'entend souvent dans *Lisbonne Story* comme des bouffées urbaines lors de l'ouverture de portes, de fenêtres ou au débouché d'un porche.

Un schéma directeur urbain sonore. Vers 1650, un jésuite allemand, polyglotte, sinologue et grand savant de l'époque, Athanasius Kircher, condense dans sa *Phonurgia Nova* (1673) les connaissances de l'époque «sur les propriétés universelles des sons, leurs forces, leurs prodigieux effets». Dans le chapitre 4 présenté comme une récréation, il conçoit et dessine une ville organisée en fonction d'un schéma directeur acoustique. Ce sont plus précisément les conduites et fonctions sonores programmées qui commandent le plan, les réseaux et la morphologie de la ville. La mise en œuvre utilise l'agencement des dispositifs techniques connus à l'époque, certains issus de l'Antiquité: conduits acoustiques, effets de focalisation, de réverbération, de résonance, de filtrage. L'espace public deviendrait alors un système de communications sonores délié des contraintes du réseau optique. La fin est plus machiavélique: au centre de cette toile, il est un lieu d'où le Prince peut tout entendre[5]. Étonnante anticipation sonore du Panopticon de Bentham (1796) ! Reste que ce projet de papier, rédigé en latin et illustré de superbes planches[6], trouve des résonances fort prémonitoires.

Cette fois, *le paradigme est fonctionnaliste.* Depuis l'Antiquité, on a beaucoup cultivé le support sonore de la communication et placé la propagation

de la voix au centre des mystères sacrés comme du pouvoir politique. Dès son origine, de par sa morphologie et la concentration sociale, la ville est un amplificateur des actions et expressions humaines. Quelque chose de profondément sonore est lié au destin de l'urbanité pour le meilleur et pour le pire.

Un paradigme dynamique. La troisième histoire commence ainsi: «Orphée bâtit une ville et tel fut le chant d'Orphée» (Norge). Dans la mythologie grecque, Orphée et Amphion jouent en particulier des musiques créditées de grands pouvoirs: charmer les pires monstres, attendrir les dieux hostiles, mais aussi faire voler et s'agencer les pierres.
Or, ce paradigme d'un rapport dynamique entre l'immatériel sonore et la matière inerte figure en de nombreuses cosmogonies indo-européennes, mais aussi d'autres cultures. Sans les sons, vibrations, chaos sonores, proférations ou cris du dieu, pas de début du monde[7]. Pas de fin non plus, car c'est au son qu'est donné le pouvoir de détruire[8]. À l'image du monde, la ville est créée, instrumentée par les sons, ou au contraire, défaite. Ces mythes fondateurs supposent que l'organisation et la cohérence de l'espace de la *polis* tiennent à une logique d'harmonie, d'intensité, de métastabilité éphémère.

Des instrumentistes ordinaires: jouer des effets

Ces trois manières de jouer de la ville s'enracinent en fait dans trois schèmes psychomoteurs. Le *schème volumétrique* s'incarne dans la sensation d'habiter une résonance, d'entrer dans le son. Le *schème de propagation*, de circulation du son, s'inscrit dans le registre des porosités, flux et échanges sensoriels avec le milieu, mais avec cette capacité du sonore à se délier du visible (entendre ce qu'on ne voit pas). Le *schème énergétique* renvoie aux pouvoirs de la dynamique sonore porteuse d'une expansion de soi directe (la voix, le cri) ou médiatisée (production de bruits ou de musique). Nous touchons là au thème fascinant et immémorial du pouvoir des sons.
Ces schèmes et aptitudes sous-tendent nos pratiques d'écoute et d'expression sonore, dans le quotidien comme dans l'art ou la sphère du politique.

Comment fonctionne ce pouvoir sonore que nous aurions dans la ville et sur la ville ? Comment ces schèmes sont-ils efficaces ? Quels instrumentistes ordinaires sommes-nous, sans bien le savoir ? Au croisement de l'acoustique, de l'architecture et des sciences de l'homme, notre Centre de recherche sur l'espace sonore[9] a mené un patient travail d'analyse interdisciplinaire des situations sonores en milieu urbanisé. L'outil transversal retenu a été *l'effet sonore*, cheville ouvrière d'une enquête engageant tous les savoirs concernés: acoustique, psychosociologie des pratiques sonores, philosophie, champ de la littérature et des arts. Réversible, ce *Répertoire des effets sonores*[10] est un efficace instrument d'analyse et de production de l'espace urbain, mais aussi des modes d'expression musicaux et audiovisuels. C'est à partir de quelques effets très courants dans notre quotidien que je propose une audio-vision de *Lisbonne Story*.

Lisbonne Story en effets[11]

*Réverbération**. Le premier effet qui existe toujours en situation naturelle est la réverbération, c'est-à-dire la réflexion des ondes sonores sur les diverses surfaces de l'environnement où se propage le son. On caractérise une réverbération à partir de sa durée (TR) liée à l'absorption variable des milieux (pièce avec moquette, cathédrale, cave, etc.) et à partir de sa couleur liée aux réactions propres à chaque plage de fréquence (effet «tonneau» lié à l'abondance de graves, effet métallique lié aux aigus, etc.). Les valeurs perceptives, psychologiques et symboliques de cet effet sont très importantes. La réverbération permet de savoir où l'on se trouve, d'évaluer le volume, le genre d'espace, la distance d'avec la source. Elle a un rôle avéré dans la psychogenèse de l'image de soi (expérience de l'écho)[12]. Elle a une fonction tonique indispensable dans l'expression vocale ou musicale. Enfin, elle a été usée de tout temps dans les dramaturgies du pouvoir séculier ou religieux.
→ Dans *Lisbonne Story*. Une tâche fondamentale de l'ingénieur du son en post-synchro est de gérer finement les réverbérations dont dépendent la vraisemblance des situations, la congruence avec la tonalité affective évoquée, l'efficacité de la progression diégétique. Il serait intéressant

par ailleurs de faire l'analyse des très nombreuses variations de réverbérations contenues dans la bande-son du film. Deux remarques seulement: entendre les nets changements de couleur et de durée (TR) qui aident à scander la progression diégétique et à souligner les changements de lieu; s'interroger sur l'enchâssement du travail sonore du héros dans la bande-son du film. On aura assez souvent une accentuation de telle composante de la réverbération, une recherche de l'effet, justement, pour faire émerger l'importance du sonore dans le processus cinématographique, ce qui est l'intention première du film. Notons enfin qu'*in situ*, la réverbération se mêle toujours aux autres effets tels ceux indiqués ensuite.

*Filtrage**. L'effet de filtrage correspond au renforcement ou à l'affaiblissement sélectif d'une partie des fréquences constituant un son. Cette déformation est liée soit au mode d'émission, soit à l'espace de propagation ou encore à l'éventuel filtrage électroacoustique.
De nombreux dispositifs filtrants sont induits par l'architecture et les élévations urbaines: couloirs, cloisons, conduits d'aération, etc. L'effet de filtrage est aussi très employé dans la vie quotidienne comme modulateur d'écoute; il permet de gérer intuitivement les passages entre domaine public et domaine privé. Au niveau de la communication, parler une langue c'est avoir intégré un filtrage typique et prégnant. L'électroacoustique est une aide précieuse à la propagation, mais au prix d'inévitables déformations: pas de parfaite «haute fidélité». Enfin, la pratique musicale doit sa richesse et sa variété aux jeux de timbres différents sur des notes de même hauteur.
→ Dans *Lisbonne Story*. Dans une des séquences du film, autour de 50 minutes, le preneur de son sort de la maison, passe sous un long porche urbain, s'assied et enregistre des enfants jouant dans ce tunnel (écouter les changements de couleur dus au filtrage induit par la réverbération et le déplacement des sources sonores). Suit un vol de pigeons: écouter le son assez aigu dû à la place petite et acoustiquement sèche, puis les pigeons dans une grande place induisant un son plus mat et plus sourd.

*Bourdon**. L'effet de bourdon est facile à entendre. Strate sonore constante, de hauteur stable et sans variation notoire d'intensité, il connaît d'innombrables formes dans tous les champs de l'activité humaine. Dans la vie quotidienne, on entend ainsi de nombreux genres de bourdons dus au paysage industriel, au milieu urbain, à l'ambiance domestique (machines, flots automobiles, souffleries, sifflantes liées à l'électricité, etc.) qui peuvent être oubliés par un effet d'asyndète* ou tout au contraire très obsédants.
Les musiques les plus anciennes se sont certainement développées sur la base de teneurs, *recto tono*, pédales, cultivés particulièrement dans les procédés diphoniques (aulos double, voix guimbarde). La permanence d'une hauteur tonale reste un procédé de composition qui aura traversé toutes les cultures.
Enfin, les continuums urbains engagent souvent dans l'écoute ordinaire un processus d'organisation quasi-musical, à condition qu'une fréquence pilote émerge un tant soit peu de la brume sonore. Inducteurs de chantonnements ou d'airs dans la tête, ils donnent souvent le diapason, et induisent subrepticement des tonalités affectives inattendues.
→ Dans *Lisbonne Story*. On entendra très souvent la rumeur typique de Lisbonne comme un fonds lointain, d'ailleurs affecté de filtrages partiels variés. Mais à la 41e minute, une très belle séquence repose sur un bourdon tonal. Un Ferry passe sur le Tage. S'y greffe le son du fleuve, puis c'est une contre-plongée sur le célèbre pont métallique. À partir de la première teneur, un mode musical se construit ainsi: son du Ferry, percussions et résonances métalliques, puis sirènes, puis premières mesures du morceau du groupe *Madredeus* qui enchante le film. Ce qui donne une échelle modale axée sur les degrés 1, 2, 4 et se déroulant selon une tierce mineure ascendante (2-4) et une quarte descendante (4-1).

*Coupure**. C'est l'effet correspondant à une chute soudaine d'intensité, ou de temps réverbération ou d'aigus, liée à l'évolution de la source ou au déplacement de l'écoutant. Les cas de coupure sont extrêmement variés: brusque arrêt de machine industrielle ou domestique, fermetures de portes, entrée dans un milieu très absorbant, etc. Ce sont des marqueurs

territoriaux très importants dans la vie quotidienne (public/privé, proche/lointain, familier/étranger) et qui dessinent une géographie urbaine délimitée par des «portes sonores» qui ont leur régime propre souvent indépendant des limites visuelles ou tactiles. La force du ressenti des effets de coupure est toujours soulignée par les habitants et citadins. Le schème psycho-moteur est décrit comme un «trou», un «blanc».
→ Dans *Lisbonne Story*. On entend de brusques arrêts de machine (la visionneuse de rushs), des fermetures de porte dans le sens dehors-dedans, ou encore les entrées de ce vieux palais ainsi marqué par cette signature sonore. Mais des effets *cut* sont aussi ménagés par le montage de la bande-son elle-même: élisions économiques dans la diégèse et donneuses de rythme dans le montage.

*Créneau**. C'est l'occurrence ou la manifestation d'une émission sonore quand le contexte opaque devient plus favorable ou perméable. *Métis* sonore, habileté, expérience ou ruse, cet effet repose sur l'action humaine directe ou préparée. Il existe des créneaux d'espace, de temps, de fréquences. Dans l'espace urbain, c'est l'effet modulé par le placement du corps et de la voix du marchand, du crieur, du musicien de rue. C'est aussi la focalisation particulière des ondes sonores permise par le dessin d'un volume et utilisée par l'acteur sonore: effet très facile à observer d'un quai de métro à l'autre. Exemple de créneau temporel: attendre la fin du passage d'un véhicule pour héler un passant lointain. Le créneau de fréquence correspond au choix d'une plage spectrale moins chargée ou plus perméable à l'occurrence d'un signal: marche arrière d'engins de chantier, bip de montres pas nécessairement plus intenses que le bruit de fond, mais aussi certaines façons de timbrer la voix.
→ Dans *Lisbonne Story*. Remarquer vers la 50e minute, la séquence avec le prétendu indicateur qui dit pouvoir retrouver le cinéaste disparu. La discussion se passe dans un coin de mur abrité du passage du tram pourtant très près.
Je voudrais pointer enfin d'autres situations sonores récurrentes remarquables pour lesquelles, bien sûr, une seule audio-vision du film ne suffit pas.

– Les situations de paysage sonore pur (acousmatique): on entend une rumeur urbaine ou des sons dont on ne peut localiser précisément la provenance, c'est l'effet d'ubiquité*.
– Le fourmillement de beaucoup de sons différents, certains émergeant puis retombant dans le magma: c'est l'effet de métabole*, d'ailleurs souvent phonotonique parce qu'il évoque la chaleur de la présence urbaine typique des marchés, placettes, halls de gares.
– La superposition des sons *in*, *hors* et *off*[13] avec variation d'intensité: effet typique de mixage dans les arts sonores, mais aussi très fréquent dans la vie quotidienne.
Lisbonne Story est un magistral manifeste de ce que devrait être une véritable audio-vision. Et plus encore, une très utile méditation sur l'essence du sonore, libérée non seulement de la vision au premier degré, mais encore déliée de l'emprise des choses. Ne ratez pas cette emblématique citation de Fernando Pessoa écrite sur un mur: «Je voudrais, comme les sons, vivre par les choses, sans leur appartenir».

[1] Voir le début de *Tokyo-Ga* (1985).
[2] «Die Welt klingt».
[3] Entre 1550 et 1610: *Cris de Paris* de Clément Janequin, *Cries of London*, de Thomas Weekles, ou de Orlando Gibbons, ou de Richard Dering. Aujourd'hui, l'ensemble vocal *Les Cris de Paris* passe commandes sur ce même thème.
[4] À entendre particulièrement, *Central Park in the Dark* et *Hollidays Symphony* (1904) où fond musical et fond urbain (joué) se superposent dans une troublante décontextualistion. L'effet d'irruption se trouve à partir de la 7e minute de la séquence *The Decoration Day de la Hollidays Symphony*.
[5] *Phonurgia Nova*, chap. IV, p. 89: «Principium aulas a disponere, ut nihil tam submisce dici possit, quod non audiatur, (le prince), vel in eodem vel in alio conclavi».
[6] Ces *In Quarto* seulement consultables à la BN autrefois existent aujourd'hui, en réduction fac-similé.
[7] Voir par exemple le début de la 1er Genèse dans la *Bible* ou les cosmogonies Maori, etc. Voir encore le mythe de l'Île de Pâques selon lequel la statue est détachée de son pédoncule par le cri des prêtres.
[8] Trompettes de l'Apocalypse, mythe des murailles de Jéricho s'écroulant au son des trompes, etc.

[9] Qui a évolué en 1992 en Laboratoire CNRS: *Ambiances architecturales et urbaines*. CNRS/Ministère de la Culture, UMR 1563, puis en 2015 en *Ambiances, Architectures, Urbanités*.

[10] AUGOYARD, J.F., TORGUE, H. (éds), *À l'écoute de l'environnement. Répertoire des effets sonores*, Marseille, Parenthèses, 1995, p. 174 [trad. it. par Conrado, A., Doria, S., *Repertorio degli effeti sonori*, Lucca, Libreria Musicale Italiana, 2003; trad. angl. par McCartney, A., Paquette, D., Schafer, M., *Sonic Experience. A Guide to everyday Sounds*, Montréal, McGill Queen's University Press, 2006].

[11] Les effets sonores utilisés ici (*) n'ont qu'une définition résumée. On en trouvera les formes développées et illustrées dans notre *Répertoire des effets sonores* cité plus haut.

[12] Édith Lecourt, psychanalyste et musicothérapeuthe a beaucoup publié sur ce pendant du stade du miroir. LECOURT, E., «Le sonore et les limites du soi», *Bulletin de Psychologie*, XXXVI, 360, 1983, p. 377-382.

[13] Sur cette triade de notions désormais très utilisée, on ne peut passer sous silence celui qui en a édifié l'éclairante théorie: CHION, M., *Le son au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1982, p. 31 sq.