

**Appel à contributions**  
*La Furia Umana*, numéro 40/2021

**« Tracer les villes : symphonies urbaines à rebours  
dans les dispositifs filmiques »**

Dossier coordonné par Andrea Franco (Université de La Corogne), Benjamin Léon (Université de Lille/CEAC) et Nicolas Tixier (ENSA Grenoble/AAU\_Cresson)



© *Los Angeles Plays Itself*, Thom Andersen (2003)

Les symphonies urbaines constituaient un genre important du cinéma documentaire d'avant-garde des années 20. En porte à faux avec les films d'actualité, ils consistaient moins à transmettre une information factuelle de la réalité, que de puiser dans la magie de l'ordinaire et du quotidien. La plupart des cinéastes de l'époque envisageaient leur art comme une façon de forger la conscience sociale en se penchant sur l'activité urbaine pour en révéler les objets poétiques. Si les figures de Dziga Vertov et Walter Ruttmann restent les plus iconiques, n'en oublions pas pour autant les travaux novateurs de Paul Strand, Charles Sheeler, André Sauvage ou Alberto Cavalcanti. L'expression d'une utopie se retrouvait d'un film à l'autre allant jusqu'à proposer chez Vertov la métaphore réflexive du cinématographe comme instrument d'éducation collectif.

Au lieu de revenir sur ces films à l'exégèse soutenue, nous chercherons à interroger la symphonie urbaine dans ses manifestations contemporaines ou « à rebours » pour reprendre un terme proposé par le cinéaste Thom Andersen dans son film *Los Angeles Plays Itself* (2003)<sup>1</sup>. Ce montage d'archive constitue une proposition singulière qui vient interroger les puissances

---

<sup>1</sup> À l'aide de plus de 200 extraits de films, l'oeuvre culte de Thom Anderson est une fresque ambitieuse sur la représentation de la mégapole américaine. Le cinéma n'a pas simplement filmé Los Angeles, il lui a créé une histoire et un présent fictifs qui font désormais office de réalité.

figuratives du cinéma à travers le paysage urbain. Ce palimpseste visuel trouve prolongement dans le travail de Rick Prelinger sur San Francisco et ses *Lost Landscapes* (2006-2015), lequel trouve un écho avec les films de Guy Maddin comme *My Winnipeg* (2007). À rebours des symphonies urbaines des années 20 qui cherchaient à établir des dispositifs narratifs plus ou moins fidèles à la réalité urbaine, ces films tentent plutôt d'exposer les limites d'une telle approche en encourageant la conscience historique d'un spectateur participatif selon deux paradigmes : d'un côté, la dimension surfacique qui permet de saisir un peu du réel social de la condition urbaine et d'un autre côté, la dimension formaliste qui interroge notre perception en retravaillant certains éléments concomitants aux symphonies urbaines : rythme, mouvement, vitesse.

Pour Siegfried Kracauer, le cinéma est le médium capable de saisir la grande ville et d'en capter les phénomènes sensibles, fugitifs, inconscients afin d'établir une correspondance entre l'essence du médium cinématographique et la ville comme flux sensoriel. Le film permet aussi d'avoir une autre compréhension de l'espace construit et de ce qui s'y joue. La ville est un lieu d'exercice du regard et du pas, de la station et de la mobilité. Prendre un film et une ville comme compagnons de réflexions et s'attacher à ce qu'ils nous disent ou ce qu'ils nous permettent d'énoncer sur l'ordinaire urbain : il s'agit bien de débusquer sous des formes différentes comment le cinéma et ses dispositifs nous aide à penser et à voir la ville. De quoi les films sont-ils les témoins, voire parfois les avocats ? Et, c'est peut-être, tout autant l'inverse, à savoir comment la culture cinématographique modifie notre perception de la ville et peut-être même le design de celle-ci. Kracauer voit son travail comme un assemblage complet de petits faits, d'indices, une réhabilitation des choses matérielles, non dans un réalisme naïf, mais bien critique par la culture du regard et de l'enquête. Il nomme lui-même cet exercice, une pensée de « l'anti-chambre » qui serait chez lui une chambre du dehors, « où nous porterions notre attention non pas aux toutes dernières choses, mais aux avant-dernières. » Au début du XXe siècle, le film répondait de cette sensibilité urbaine relativement nouvelle, « le choc des métropoles ». Mais est-on toujours dans cette sensibilité, quelles sensibilités se dessinent pour nous en ce début de XXIe siècle ? Dans la mesure où la société post-industrielle fait de la représentation de la machine et de la force du travail une existence virtuelle, comment considérer la symphonie urbaine aujourd'hui ? De même, est-ce vraiment possible de *tracer* une ville aujourd'hui du fait de la déconnexion entre les différents espaces et la prolifération de nouveaux centres ? Le cinéma est-il toujours le médium idéal pour représenter la grande ville, et si oui, à quelles conditions et selon quels dispositifs ? Ne faut-il pas discuter alors une proposition critique qui montrerait en quoi les villes et les films construisent trop souvent une perception voire une pratique de la réalité qui reste principalement ancrée au XXe siècle ?

À rebours, mais non à contresens, nous voudrions faire jouer ensemble les modalités plurielles d'une telle confrontation. De quoi les symphonies urbaines sont-elles le reflet dans leurs manifestations filmiques contemporaines ? Comment les dispositifs filmiques - quels qu'ils soient - captent et enregistrent la ville comme entité subjective et inter-subjective ? À l'image des travaux développés par Richard Koeck dans son essai *Cine-spaces : Cinematic spaces in architecture and cities* (2012), c'est peut-être du côté du simulacre qu'il faut voir l'inscription du cinéma dans la ville post-moderne. En effet, que se passe-t-il si nous commençons à penser la ville comme un « appareil visuel » basé sur le mouvement, la lumière et le corps que nous pouvons explorer de manière cinématique, cinétique et kinesthésique ? En utilisant le film comme un objectif à travers lequel nous regardons les espaces et les lieux urbains, il ne s'agit pas de montrer la place de l'architecture dans les films, mais de voir en quoi par exemple l'architecture post-moderne est un phénomène cinématique, un décor urbain en mouvement (Las Vegas, Dubaï, Macao...). Bien souvent, il s'agit d'espaces qui rappellent une

réalité médiatique : nous avons l'impression de regarder les scènes sur un écran et d'être physiquement incarnés dans une réalité parallèle, mais pourtant bien réelle. On peut alors se poser la question du rapport entre les ambiances urbaines et les ambiances filmiques, et au-delà des liens de correspondance entre les deux, il s'agirait moins de percevoir l'ambiance d'un lieu que de percevoir par l'ambiance elle-même. L'ambiance ne serait plus l'objet de la perception, mais la condition même de toute perception et action potentielle.

En réfléchissant à la notion même de symphonie, il serait peut-être intéressant de faire jouer les couples opposés de cette relative unité pour ouvrir la réflexion aux potentialités dysphoniques et hétérophoniques de toute traversée urbaine. Les propositions allant dans ce sens sont les bienvenues. Il est aussi prévu de laisser carte blanche à quelques artistes intéressés par d'éventuelles créations visuelles et/ou sonores.

#### Axes de réflexion :

#### ***Intentionnalité dans les processus de création, modalités de transmission et approches formalistes***

- Symphonies urbaines à rebours : dimension subjective et inter-subjective (place du spectateur)
- Symphonies urbaines et formalisme structurel (lumière, cadre, lignes directrices, rythme, montage...)

#### ***Unités, oppositions et variations de l'espace urbain***

- Les nouvelles formes de symphonies urbaines : unité cacophonique et films sonores sur la ville (les sons, les mouvements, le rythme)
- Le regard du réalisateur
- Compositions sonores et pièces multimédias

#### ***Espace urbain et geste critique***

- Dispositifs filmiques, compréhension et conception de l'espace urbain
- Essais audiovisuels, found footage
- L'image de la multitude dans la ville contemporaine et au regard des nouvelles symphonies (espace hétérotopique/utopie)

#### ***Ambiances et atmosphères***

- Par-delà un enjeu de représentation, la traversée des ambiances
- Par-delà la primauté du visuel, les puissances du sonore

#### ***Écrans urbains, simulacre et identité numérique***

- La ville comme appareil visuel
- Le numérique (et l'art vidéo) en tant que format « liquide » pour appréhender la nouvelle réalité urbaine

—

Les propositions de communication (en français, anglais, espagnol et italien), d'une longueur de 2000 signes maximum, sont à adresser pour le **31 juillet 2020** au plus tard, accompagnées d'une brève présentation personnelle et transmises dans un fichier nommé selon la nomenclature NOM\_Prénom\_Titre aux adresses suivantes :

andrea.franco@udc.es (espagnol/anglais)  
benjamin.leon@univ-lille.fr (français/anglais)  
nicolas.tixier@grenoble.archi.fr (français/anglais)

Réponse : **1<sup>er</sup> septembre 2020**  
Remise des textes : **15 décembre 2020**  
Publication : **février/mars 2021**

La Furia Umana : [www.lafuriaumana.it](http://www.lafuriaumana.it)

Fondé en 2009, La Furia Umana est un trimestriel multilingue en ligne sur la théorie et l'histoire du cinéma avec des rêveries et des dérives. Il existe également une édition papier (8 numéros) avec des articles différents (Duen de Bux, Espagne).

---

*English version  
(below)*

**Call for articles**  
*La Furia Umana* # 40/2021

**“Tracing the city: city symphonies *in reverse* and the cinematic apparatus”**

Dossier edited by Andrea Franco (Universidad de A Coruña), Benjamin Léon (Université de Lille/CEAC) et Nicolas Tixier (ENSA Grenoble/AAU\_Cresson)



© *Los Angeles Plays Itself*, Thom Andersen (2003)

The city symphony became an important genre of avant-garde documentary filmmaking in the 20's. Unlike so-called actuality films, we might say they were less involved in transmitting real information than in revealing a kind of magic within everyday life. The majority of filmmakers at this moment in time saw their art as a way of building social awareness by focusing on urban activities and highlighting their poetic aspects. If the names of Dziga Vertov and Walter Ruttmann remain the most iconic in this area, we should not forget the innovative works by Paul Strand, Charles Sheeler, André Sauvage and Alberto Cavalcanti. Utopian expression moved from one film to another, ultimately finding, in Vertov, a reflective metaphor for the cinematic apparatus itself as an instrument of collective education.

Instead of returning to these films for an in-depth analysis, we will look at the city symphony through its contemporary forms, “in reverse,” as it were, to borrow the words which Thom Andersen uses in his masterpiece *Los Angeles Plays Itself* (2003)<sup>1</sup>. This found footage film stands as a singular intervention investigating the figurative power of cinema through the urban landscape. Its visual palimpsest finds an echo in the work of Rick Prelinger on San

---

<sup>1</sup> Bringing together more than 200 film excerpts, Thom Andersen's cult movie is an ambitious fresco dealing with the representation of the American megalopolis. The cinema has not only filmed Los Angeles, it has created its own fictional past and present that now form part of its true reality.

Francisco, such as his *Lost Landscapes* (2006-2015), which, in turn, enters into dialogue with the films of Guy Maddin, i.e. *My Winnipeg* (2007). Contrary to the city symphony of the 20s, which sought a narrative machinery more or less akin to urban reality, these films try to expose the limits of such an approach by nourishing the historic consciousness of an active spectator whose participation unfolds within two paradigms: on the one hand, a superficial dimension allowing them to grasp some part of social reality within the urban condition; on the other, a formalist dimension which challenges our perception by reworking certain specific elements of the city symphony: rhythm, movement, velocity...

For Siegfried Kracauer, cinema is the medium most able to grasp the large city and capture its subtle, sensory and fugitive phenomena, in order to establish a correspondence between the essence of the film medium and the city itself as a sensory flux. Film allows us to reach a understanding of built space and what happens within it. The city is a space for the look and the step, for stillness and mobility. Film and the city may be taken as companions in reflection, brought together by what they say to us and what they allow us to say about urban everydayness. At stake is a grasping of how, in different ways, the cinema and its apparatuses help us to think and see the city. To what do films bear witness? For what are they advocates? And, to go even further, perhaps, how has film culture modified our perception of cities and, indeed, their very design? Kracauer sees his work as a whole made of little facts, of indexes, a rehabilitation of material things, not within a sort of naïve realism, but through the critical lens of the look and the investigation. He refers to this as “anteroom thinking”, that of the outside room, in which “we usually concentrate not so much on the last things, as on the last before the last”. At the beginning of the 20<sup>th</sup> Century, cinema responded to that *new* urban sensibility, “the shock of the metropolis”. But are we still within this sensibility, and what sensibilities might be taking shape in the early 21<sup>st</sup> Century? To the extent that post-industrial society has given the representation of the machine and labour power a virtual existence, how might we understand a city symphony today? At the same time, is it really possible to draw the outlines of a contemporary city given the disruption of connections between spaces and the proliferation of new centers? Is cinema still the best media for representing the big city, and if so, in which conditions and by which means? Might it not be necessary to develop a critical perspective which would show the extent to which films and cities too often construct a perception, if not a practiced reality, anchored for the most part in the 20<sup>th</sup> Century?

On the contrary, but not through a reversal, we want to gather up some of the different modalities of this confrontation. What are city symphonies reflecting in their contemporary cinematic versions? How are filmic *dispositifs* capturing and documenting the city as an entity which is both subjective and intersubjective? As Richard Koeck suggests, in his essay *Cine-spaces : Cinematic spaces in architecture and cities* (2012), it is perhaps from the vantage point of the of the simulacrum that we must understand cinema's inscription within the post-modern city. Indeed, what if we began to think about the city as a visual system based on movements, lights and bodies – one we could explore in a cinematic, cinetic or kinesthesit way? By using film as a lens through which to see urban spaces and places, it would be less a question of showing the placement of architecture, but of seeing how much post-modern architecture, for instance, is a cinematic phenomenon, an urban décor in motion (Las Vegas, Dubai, Macao...). Very often, we are dealing with spaces that recall a mediatic reality; we have the impression of looking at scenes on a screen and of existing physically in a parallel reality that is nevertheless very real.

We might ask ourselves, then, about the relationship between urban ambiances and cinematic ambiances, looking not only for the connections between them, nor simply perceiving

the ambiances of a place, but viewing the place through and *as* its ambiances. Ambiance would no longer be the object of perception but the very condition of any perception and potential action.

In reflecting upon the very notion of symphony, it might be interesting to set in play the opposing terms of this relative unity in order to open up a reflection on the dysphonic and heterophonic potentialities of every traversal of the urban. Proposals in this sense will be particularly welcome. We also give a *carte blanche* to those artists interested in participating with visual or sound contributions.

#### General Axis:

#### ***Intentionality in the creation process, modalities of transmission and formalistic approaches***

- The city symphony *in reverse*: subjective and inter-subjective dimensions (spectator's position).
- The city symphony and structural formalism (light, frame, direction lines, rhythm, editing...).

#### ***The unities, oppositions and variations of urban space***

- New forms of city symphonies: cacophonous unity, sound films on the city.
- The director's gaze.
- Sound compositions and multimedia contributions.

#### ***Urban space and critical gestures***

- The filmic apparatus, conception and comprehension of the urban space.
- Audiovisual essays, found footage.
- The crowd in the contemporary city in relation to new symphonies (utopic/heterotopic space).

#### ***Ambiances and atmospheres***

- Beyond representation, the crossing of ambiances.
- Beyond the primacy of the visual, the power of sound...

#### ***Urban screens, simulacrum and digital identity***

- The city as a visual system
- Digital Cinema and Videoart as liquid forms for grasping new urban realities

—

Proposals in french, english, spanish and italian (maximum of 2000 characters or 400 words), must be sent before **July 31<sup>st</sup>, 2020**, together with a short bio, in a document named as follows: NAME\_SURNAME\_TITLE, to any of these editors:

andrea.franco@udc.es (spanish/english)  
benjamin.leon@univ-lille.fr (french/english)  
nicolas.tixier@grenoble.archi.fr (french/english)

Reply: **September 1<sup>st</sup>, 2020**

Deadline for final texts: **December 15<sup>th</sup>, 2020**

Publication: **February/March 2021**

—

La Furia Umana : [www.lafuriaumana.it](http://www.lafuriaumana.it)

La Furia Umana is an online multilingual quarterly of theory and history of cinema fire, daydreams, and drifts, founded in 2009. There was also a paper edition, (8 issues) with a different summary, printed by Duen De Bux (Spain).