

POUR QUI SONNENT LES TAGS

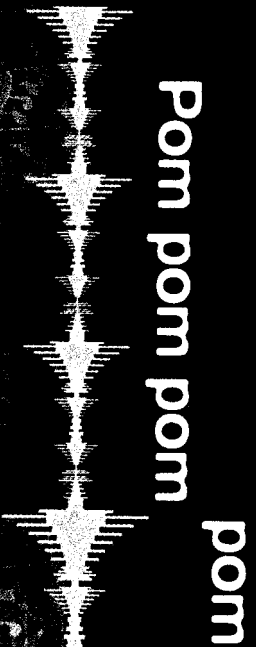
par

PASCAL AMPHOUX et ANNE SAUVAGEOT

Si tout, ou à peu près tout, se trouve sur Internet, l'introuvable demeure le sort du commun des mortels auquel se rallie, une fois est ici coutume, le commun des chercheurs. Trouver ce que l'on cherche, alors même que l'on est armé de tous les outils requis – index, rubriques, mots-clés, moteurs de recherche et autres adresses électroniques – devrait être, en toute logique, couronné de succès. Et pourtant, le « tag sonore»¹, à l'image de mille autres informations véhiculées sur le Net, défie les logiques strictement rationnelles et résiste aux investigations: l'adresse n'est pas la bonne, on se perd dans des sites parallèles, le serveur ne livre plus le menu, l'image recherchée s'affiche mais elle ne s'anime pas, ou alors c'est le son qui manque; ou encore le téléchargement, trop long, n'aboutit pas,

¹ Nous retenons ici l'appellation proposée par le Centre international de création vidéo (CICV) de Mombélard. Le rôle et l'importance de l'image pourraient faire hésiter avec une expression du type «gratifi sonore». Le côté «signature sonore» (notion que nous avons définie dans d'autres travaux) est pourtant, comme on le verra, certainement présent. Et le terme de «tag», dans une autre langue, pourra aussi évoquer le jeu électronique et la trans-apparence évoquée par certains auteurs.

*Pom pom pom pom: musiques et contextes. GHK, éds. 1997
Neuchâtel (Suisse): Musée d'ethnographie*



Pom pom pom

pom

Musée d'ethnographie Neuchâtel

Editeurs:

François Borel
Marc-Olivier Gonseth
Jacques Hainard
Roland Kaehr

de sorte que la machine «se plante» alors même que la veille on y avait accès très rapidement. Bref, dénicher un tag requiert du temps, de la chance et de la persévérance. Un tag ne se cherche pas, il se trouve – sur le réseau comme dans la rue.

Aux maladresses et incertitudes d'usage dans ce genre d'exploration se mêlent donc inextricablement les avatars propres aux limites actuelles de la technique. L'accès à des programmes vidéo sonores sur le Web est très lent, ce qui peut être attribué aussi bien à l'encombrement du réseau, d'ailleurs variable suivant les jours ou les heures, qu'au faible débit des transferts de données par ligne téléphonique. De sorte qu'il est fréquent de passer vingt ou trente minutes pour télécharger une seule icône, certes sonorisée et animée, mais dont la durée ne dépasse pas dix ou quinze secondes !

De toute évidence l'heure n'est donc pas à l'analyse des usages ni même à la critique technique. Les pratiques ordinaires sont inexistantes, quoi qu'en disent les discours entendus sur Internet; les créations inédites sont encore rares ou restent pour l'instant cantonnées à des expériences locales, circonstancielles et réservées au spécialiste, ou du moins au branché du réseau (collections de tags, mais aussi concerts *on line*, musées instrumentaux virtuels, brocantes sonores...); quant à la rapidité de l'évolution socio-technique et économique des conditions d'accessibilité à ces objets sonores virtuels, elle est pour le moins incertaine.

Plutôt que de prendre position sur l'évolution en cours ou de dénoncer la mystification du discours ambiant qui voudrait faire croire qu'Internet révolutionne les pratiques musicales ordinaires ou que l'art du tag est prêt à sauter la barrière du virtuel, nous tenterons de repérer certaines spécificités des icônes

sonorisées auxquelles nous avons eu accès et de voir en quoi elles ressemblent au tag urbain ou en diffèrent, quels caractères propres elles sont susceptibles de développer et comment elles préfigurent peut-être la naissance d'un style particulier – minimaliste, sensible et narratif.

Un minimalisme majeur

De sa brièveté et de sa petitesse, le tag sonore tient peut-être son caractère majeur. Le tag visuel occupait souvent les espaces résiduels (un redent, un mur aveugle, un recoin sombre) ou les surfaces mobiles (un train, un tram, un bus). Le tag sonore, dans les réseaux, occupe le temps de manière analogue: d'ores et déjà, par sa brièveté, c'est une sorte de reste, minuscule, qui vient s'afficher sur l'écran, aveugle, d'un interminable téléchargement. La raison n'est pas sans rapport, on l'a vu, avec les contraintes techniques du moment; mais elle doit aussi être mise en relation avec les exigences sémantiques du genre. C'est comme si ce caractère minuscule de l'espace et du temps «virtuels» occupés permettait de révéler la grandeur réelle de ceux qui sont exprimés.

Aussi beaucoup de créateurs adoptent-ils délibérément une attitude minimaliste, souvent accompagnée d'une perspective mondialiste ou universaliste. Les trois premières productions que nous décrivons et commenterons brièvement partagent la même volonté affichée de ne rien représenter ou, davantage, de n'exprimer rien que ce rien (respectivement l'absence, l'inexistence ou l'indifférence) avec les moyens les plus réduits possibles (le retrait de l'image, la coupe arbitraire, le brouillage intentionnel de l'image ou du son).

A ce titre, ces tags pourront être dits «anti-esthétiques» (ils veulent surtout «ne pas faire joli» et c'est en quoi ils ne manqueront pas d'irriter les uns comme de fasciner les autres). Ils revendiquent une position critique (voire autocritique) sur les faits et méfaits du médium technique qui les génère (sa trahison, son arbitraire ou son ambivalence sémantique). Enfin ils marquent un goût certain pour l'autoréférence (jeux de confusion entre le message et le médium, entre la forme et le contenu, entre la machine et le monde) ou, plus précisément, ils se présentent chacun comme des fragments autonomes, laissant le spectateur dans une position extérieure et froide, impuissant en tout cas devant le vide de ce qui lui est présenté.

Premier fragment: la trahison du médium

L'écran est vide et ne dit rien. Le son, à l'inverse est emphatique: un chœur symphonique, des grandes orgues et une voix montante semblent préparer un grand événement mais tout sombre tout à coup dans un grand gong incongru qui se dégingue en une suite de bruits rapidement estompés. Apparaît alors à l'écran la phrase suivante: «Au temps de la trahison, les paysages sont beaux». (J'étais Hamlet)

Un tel travail, fondé sur une volonté d'exprimer le presque rien, alimente à n'en pas douter les humeurs du sceptique: c'est du déjà-vu et les possibilités du multimédia ne sont même pas exploitées (il n'y a pas d'image et seulement du texte) ! Mais l'herméneute soutendra que c'est précisément l'enjeu du tag: nier les possibilités techniques du support et *trahir*, selon le mot de l'aphorisme final, le médium lui-même.

Autoréférence. C'est la bande-son qui, se décomposant en fin de séquence, trahit les attentes de l'auditeur; c'est l'absence d'image pendant toute sa durée qui trahit celles du spectateur. Et c'est finalement l'absence de paysages (visuels et sonores) qui trahit la sentence elle-même. Comment pourraient-ils être beaux s'ils ne sont pas représentés ? Ceci est un tag anti-esthétique.

Deuxième fragment: l'arbitraire de la coupe

Un prolétaire chinois s'avance dans la rue. Il a la tête baissée. On ne voit que son buste. Il est seul dans la foule et ce pourrait être un autre. Il fait trois pas, que souligne une image brève mais ralentie. Au point que l'on se demande si le son de la ramure de la rue n'est pas lui-même ralenti. Au troisième pas, il relève la tête, lasse, indifférente – et on a juste le temps de lire sur son visage glauque tout le poids du Monde et la misère de l'inexistence. (l'une des Sept visions fugitives)

C'est l'arbitraire de la séquence, fondamentalement ordinaire et ennuyeuse, qui fait ici violence au spectateur. L'image et le son sont sans doute directs, il n'y a aucun montage apparent, aucun indice d'une composition volontaire, c'est une simple coupe dans une scène de la vie quotidienne. On peut repasser dix fois la séquence, on n'y découvrira rien de plus. Elle est plate et sans effet. Le seul artifice, mais il est insensible à celui qui n'est pas spécialiste, c'est le ralenti de l'image – qui ouvre peut-être la brièveté de la séquence sur un temps infini.

Pourtant, l'arbitraire de ces trois ou quatre secondes (au regard de la vie d'un homme) reflète

l'arbitraire de leur contenu (pourquoi avoir choisi cet homme-ci, pourquoi à cet endroit-là, pourquoi à cet instant précis ?). Ce prélevement de rien dans l'histoire d'un Monsieur Tout-le-Monde à l'autre bout du Monde est une icône de l'arbitraire de la condition humaine en général. C'est comme si la brièveté de la séquence renforçait l'expression de l'universalité et du poids de la misère du Monde. Cet homme-là n'existe pas: il est comme les Autres. Et il en est de même de la séquence qui le met en scène: l'association ordinaire de l'image et du son directs se met ici au service de la banalité. Le tag, quasi inexistant, est l'indice de l'inexistence humaine.

Troisième fragment: l'ambivalence de la technique

Une ligne horizontale oscille de bas en haut sur l'écran d'un téléviseur noir et blanc. Ces hésitations oscilloscopiques suivent des effets sonores de crescendo-derescendo (sons brouillés en continu, puis sons électroniques). Ceux-ci évoquent autant un effet Doppler que les diffcultés de réglage d'un ancien appareil de radio. Un zoom grandissant sur la télévision noir et blanc fait progressivement disparaître l'écran représenté derrière l'écran réel. On entre en quelque sorte dans l'écran qui affiche alors en rouge: «Le Monde multimédia sera-t-il meilleur ?» (A l'aube du cybermonde)

Le message, ici, est délibérément autocritique et semble dénoncer sa propre *ambivalence*. La phrase de chute, en effet, peut être entendue en un sens technique (et il s'agirait alors d'une autodérision des innombrables problèmes techniques que pose l'usage nouveau des multimédias – ce n'était déjà pas facile avec les téléviseurs d'antan, qu'est-ce que ça va

devenir !...). Mais elle peut prendre sa valeur sentencieuse et renvoyer alors directement à l'idéalisme stéréotypé du progrès technique comme amélioration des conditions de vie dans le meilleur des mondes.

La réaction du spectateur est alors liée à son degré d'adhésion initial. D'aucuns dénonceront la naïveté avec laquelle sont récupérés les clichés sur la technique, le brouillage et le monde meilleur. D'autres au contraire repéreront une attitude méta-critique, l'entrée de l'écran filmé dans l'écran réel symbolisant en quelque sorte le changement de niveau logique nécessaire à la construction d'une distance critique.

Une accroche sensible

De l'appât et de l'appau, le tag sonore tient peut-être son efficacité: s'il fascine l'œil, c'est en captant l'oreille et réciproquement. A mi-chemin entre l'écrit et la griffe, entre l'idée et le geste, entre l'inscription et la griffe, le tag, sur les murs de la ville, se fait *représentation iconique du cri*: non seulement c'est souvent l'image d'un grand cri (une gueule ouverte, une onomatopée crissante, des couleurs criardes), mais c'est en soi, par le geste qui le produit comme par le chahut qu'il introduit, le cri lui-même, un bruit (au sens de la théorie de l'information), une perturbation, une façon d'introduire du désordre dans l'ordre policé de la ville. A mi-chemin entre le son et l'image, le tag sonore, sur les écrans du réseau, se fait *représentation iconique de la fenêtre*: non seulement c'est une image de la fenêtre (icône informatique que l'on «ouvre» ou que l'on «ferme», image de la télévision dans la télévision), mais c'est en soi (ou du moins cela pourrait le devenir), par l'acte créateur qui lui donne le jour,

la fenêtre elle-même: un trou, une ouverture, une façon homologue d'introduire du désordre et de la nouveauté dans les rapports de subordination classiques que le cinéma ou le clip ont codifiés entre le son et l'image.

Approche ou accroche sensible. Tel est cette fois l'enjeu dominant des exemples suivants. C'est bien le traitement spécifique du rapport entre image et son (synchronisation, référentialisation, substitution) qui, par la production d'*effets sensibles* de spatialisation, de solarisation et d'intersensorialité, donnent respectivement à percevoir, en les symbolisant, l'abstraction d'un mouvement, l'esthétique d'une immobilisation, l'instabilité d'un équilibre perceptif. Aucune volonté critique ici. Chacun de ces tags se présente plutôt comme une œuvre en soi, achevée et close, derrière laquelle un auteur s'offre à la jouissance sensorielle du spectateur.

Spatialisation

Mamar est plutôt pépère ! C'est une sorte de lapin sommaire. Un pseudo-personnage de synthèse composé d'un assemblage improbable de sphères d'échelles différentes, qu'un modélisateur de base un peu trop élémentaire semble avoir généré selon un modèle enfantin et dans un style vaguement BD. Le résultat graphique est plutôt affligeant et le son n'est guère plus brillant – tout aussi schématique: deux séquences longues, en decrescendo évoquant l'éloignement accéléré d'un avion, interrompues par une séquence brève (des sons de bulles dans un milieu aquatique) et s'achevant par une séquence analogue de sons de guitare avec échos. (Mamar)

Cette fois, tout semble dérisoire au premier coup d'œil. Et les jugements de valeur d'aller bon train: c'est

282

trivial, artificiel et sans nuance. Et pourtant, le nom dérape, on vient de le dire, et change de sexe. L'image, si simpliste soit-elle, dérive et se mobilise. Et le son, tout aussi bateau, s'efface «mine de rien» pour valoriser des qualités de propagation (l'air, l'eau, l'écho). L'un et l'autre sont en outre *rigoureusement synchronisés*: au premier decrescendo sonore correspond un zoom arrière, au second un zoom avant, à la perturbation finale une rotation et un basculement un peu obscène en contre-plongée de cet être asexué (comme si l'œil se mettait à glisser le long de ce gros ventre sphérique). Redondance entre le son et l'image, puis contradiction et échappement. En deux temps trois mouvements, le personnage que l'on croyait bête et concret devient curieusement abstrait. L'objet de synthèse, dans sa médiocrité d'origine, s'efface et se fait oublier au profit de son seul mouvement – naturel.

Imaginaire cosmique ? Peut-être. Mais le son et l'image, synchrones, se mettent ici au service d'une *spatialisation de l'objet*. L'objet est dérisoire, sans doute, mais il fait exister l'espace. Davantage, c'est peut-être parce qu'il est dérisoire qu'il révèle mieux le mouvement de la spatialisation.

Solarisation

Du point de fuite, à gauche sur l'horizon, émerge une locomotive à vapeur dont le panache, fortement solarisé, occupe en diagonale la moitié supérieure de l'écran. Le train s'approche en perspective, emplissant rapidement le triangle inférieur droit. Mais la caméra suit la locomotive dans un travelling latéral et l'écran se remplit, se colore et se solarise entièrement dans un jeu de bielles et de mécaniques qui se métamorphosent aussitôt en un pur effet de matières défilantes, puis trisantes. (Juste le temps)

283

Perte progressive du référent et abstraction grandissante de l'image. Le regard de l'esthète, cette fois, est immédiatement satisfait. Il y a un traitement de l'image propre à cet outil. Un objet bien identifiable au départ est métamorphosé en texture. Quant au son, il joue le rôle de l'imperturbable dans cette métamorphose: immuable pendant toute la durée de la séquence, il est à la fois le son du train et le son abstrait d'une mécanique; permanent et continu, c'est peut-être lui qui *fait référence* spatiale et qui accentue alors l'effet de perspective visuelle (lorsque le train s'approche, il est trop proche pour être vrai au début, trop faible à la fin); d'où un effet de dramatisation: le son ne suit pas le train, il est solarisé ! Et de fait on croirait qu'il s'immobilise dans l'image et se transforme en lumière pure.

Intersensorialité

L'image donne à voir un groupe de mouettes sur une plage; le son, comme décollé, fait voir des grimements de pièces mécaniques; mais la superposition de l'image et du son, après quelques secondes, sème le doute: ne s'agit-il pas plutôt de cris de mouettes, quelque peu déformés ? (Decoy)

Le titre du tag affiche le leurre, l'appât ou le piège, et dit assez que son sens est d'exprimer la frontière floue entre sons naturels et sons artificiels. Il révèle le rôle de l'*intersensorialité*. Est-ce le son qui piège l'image ou l'image qui piège le son ? Si l'on privilégie la bande-son, il suffit de voir apparaître les mouettes à l'écran pour les entendre: les bruits de mécanique grinçante se muent en cris de mouettes réalistes.

Le son est captif, c'est l'image qui parasite le son. Mais si l'on privilégie l'image au départ, c'est le cri des mouettes qui se déréalise et devient plus criard que nature. C'est alors le son qui parasite l'image. Ce volatile de mer devient un travailleur industriel.

Morale de l'histoire ? Entre la nature et l'artifice, l'équilibre est instable, à l'image peut-être de la perception sensible d'un tag sonore.

Une narrativité sans récit

De l'absence de récit et de la narrativité que parfois il met en scène, le tag sonore tient peut-être enfin son avenir. Le tag urbain s'inscrit dans une logique de révolte et de rupture de communication mais tout refus de communiquer, comme l'a énoncé l'École de Palo Alto, est déjà communication. S'il n'est certes pas militant, il est toujours expression sociale de quelque chose et souvent signature individuelle (que les gens du milieu reconnaissent, imitent ou falsifient). Quant au tag sonore, il peut se comprendre, à un premier niveau, comme l'aboutissement d'une logique communicationnelle: le communautaire se parle plus qu'il ne s'écrit, le son relie mieux que le texte, la musique rassemble davantage que la rédaction d'un contrat; rien d'étonnant donc à ce qu'un médium prétendant optimiser l'échange cherche à redonner à l'oreille une part moins congrue que ne lui avait laissé jusqu'à présent la primeur accordée par le *World Wide Web* au texte d'abord, puis à l'image; sonorisé, le tag se met à raconter des histoires. Mais, à un second niveau, il ne nous dit rien et il renie l'idée-même d'un récit: il est à l'écran ce qu'est l'affiche au mur ou le tampon à l'enveloppe; il est une vignette, un timbre, un collage,

et ce cadre dans son cadre s'oppose presque point par point au récitatif télévisuel et à l'écoulement continu d'images qui envahissent, débordent et soumettent leurs sujets.

Le tag sonore marquerait alors le passage d'une *logique récitative* à une *logique narrative*. De nombreux exemples peuvent être considérés comme significatifs d'une telle tendance. On peut les rapprocher facilement de styles de référence (BD, expressionnisme, graphisme branché) ou de genres littéraires établis (la fable, la satire ou la critique). Les modalités d'association de l'image et du son y sont claires mais elles se donnent cette fois moins comme objet de jouissance esthétique qu'elles n'exhibent le processus de la narrativité: dans les trois derniers fragments que nous examinerons, l'emboîtement des matières sonores et des cadres visuels, l'enchaînement des bruits et le déroulement des sons que nous qualifierons d'«onoma-topiques» ne forcent pas le regard sur ce qui est récité mais sur la façon dont «cela» fait récit et prend sens pour tout un chacun. Comme précédemment, chaque tag s'affiche en tant qu'œuvre cohérente, avec son style de référence et son auteur, mais elle est cette fois ouverte et invite le spectateur à en être en quelque sorte le coauteur: par la mise en scène d'une temporalité linéaire, répétitive ou cyclique, le spectateur est impliqué dans les mouvements aléatoires, ondulants ou tournants de l'œuvre qui le pénètre et qu'il reconstruit.

Mise en boîtes et satire expressionniste

Une tête rouge de femme plus ou moins diabolique s'agit sur un écran noir que des mouvements de balancier accéléré font osciller sur un écran couleur, lequel apparaît lui-même dans le cadre de l'ordinateur consulté. De même la bande-son est triple et superpose un chant italien avec une voix rauque et nasillarda à la Giovanna Marini, un jeu de bulles d'eau et un fond plus discret de voix d'enfants. A chaque famille de sons correspond un écran et réciproquement. Ce ne sont que des sons «in», bien que l'on n'en ait jamais la preuve absolue (pour la voix c'est presque évident, les bulles peuvent renvoyer à l'écran bleu du téléviseur filmé et les enfants peuvent évoquer l'environnement réel du moment de l'écoute) mais ils sont donnés à voir ensemble et l'on pourrait dire qu'ils sont d'autant plus «in» qu'ils s'inscrivent dans l'écran le plus intérieur. Triple mise en boîte, visuelle et sonore à la fois. (Leni)

C'est peut-être le tag le plus heureux de la série observée; il est grinçant sans doute mais drôle, satirique et quelque peu expressionniste. Il ne raconte rien mais c'est comme s'il avait une histoire à raconter. De sorte que l'on ne peut s'empêcher de le repasser. Il y a quelque chose d'obsessionnel dans la répétition périodique et atemporelle des mouvements de l'écran, comme dans le retour que naturellement il induit – d'autant que la découverte des plans sonores superposés ne peut se faire qu'après plusieurs écoutes. On reconstruit progressivement une homologie formelle entre les deux *structures emboîtées* (sonores et visuelles), ce qui confère à ce tag une épaisseur perceptive que ne possèdent pas les autres.

Enchaînement symphonique et critique branchée

Ambiance générale de film d'espionnage. Des écrans clignotent avec des sons de rembobinage. Puis tournent des «codes-barres» avec bruits divers mêlés de tirs à répétition. Deux notes magistrales de musique symphonique en suspendent le cours et font apparaître à l'écran un gros bébé bleu, joufflu, bien réel. De son œil gauche point une arme électronique, qui coule bientôt sur sa joue et lance un ballet final de papiers administratifs dans un courant de bruits électroniques. (Interlope on the net)

Le tag est très narratif – cinq séquences y sont clairement identifiables. Il ne raconte pas franchement une histoire: on peut y repérer un thème général, une attitude critique, voire une sorte de morale (par exemple l'emprise kafkaïenne de la bureaucratie sur une société dans laquelle le bébé ne pleure plus les larmes de son corps mais celles de l'électronique), il ne propose pas vraiment d'histoire. C'est ici aussi la narrativité elle-même qui est mise en scène et explorée. Pour preuve, l'analyse détaillée que l'on peut faire de ce tag, image par image, permet de montrer la complexité des articulations entre les séquences qui le composent: les métamorphoses de la bande-son y précèdent toujours légèrement celles de l'image, d'où l'effet d'*enchaînement* à la fois harmonieux et entraînant qu'il suscite; et maints détails font ressentir l'épaisseur de la composition: par exemple la larme électronique est en fait un trou dans la joue du bébé, par lequel on peut apercevoir les codes-barres du début, qui derrière ce visage enfantin continuent à danser !...

Déroulement «onoma-topique» et fable vidéophonique

Un tir de mitrailleuse bruyant constelle une cible d'impacts de balles dont la disposition et l'ordre aléatoires dessinent finalement les deux lettres O K. Une mouche qui a échappé au massacre surimprime gaiement son sillage sonore Bzzzzz en traversant l'écran, pour s'écraser d'elle-même contre la cible. S'affichent alors, en point final, les deux yeux de l'insecte, comme incrustés dans l'obstacle qu'ils n'ont pas vu. (Cible OK)

On revient ici au point de départ. Pour beaucoup, la déception est grande au premier abord. C'est tout de même un peu court (le fragment ne dure vraiment que six ou sept secondes) ! Et le style de l'image constitue du déjà-vu dans d'innombrables BD !

Et pourtant, en un temps si court, c'est toute une histoire qui est racontée – avec un début, un déroulement et une fin ! De sorte qu'on y revient. A la première vision, on ne retient que le côté gag dans ce tag, mais on y trouve à la relecture *un côté fable*, qui suggérerait la possibilité d'un genre vidéophonique inédit, avec une dimension morale ou plutôt a-morale, tant la situation se retourne, qui dit successivement l'impuissance de l'arme sauvage à répétition, la force d'échappement de l'être le plus fragile et volatile mais aussi la bêtise de celui qui, croyant échapper au désastre, s'aveugle au point de s'écraser lui-même – sans avoir le temps de dire ouf (et l'écran inscrit «*scouch*» !).

Quant au style BD, il est sans doute présent dans l'image mais il ne l'est peut-être pas tant par le graphisme adopté que par la façon spécifique dont elle est contaminée par le son. C'est comme si le découpage linéaire des séquences et événements

sonores se substituait ici aux encadrés classiques de la bande dessinée. Celle-ci, traditionnellement, est constellée d'onomatopées *sonores* (et on entend à la lecture le héros hurler ou la porte claquer); c'est ici le son qui doit être qualifié d'*onoma-topique* – on entend la mitraille, la mouche et les impacts et on les voit prendre un nom, s'écrire en toutes lettres et se localiser avec précision sur l'écran pour recomposer une image nouvelle (à la lettre une topique du nom): *OK, Bzzzzzzzzzz, scowtch*. Ce n'est donc plus l'image qui symbolise le son dans l'imaginaire du lecteur, c'est le son qui fait l'image, dans une relation strictement indicielle qui passe par l'écriture.

Ce qui une fois de plus importe finalement ici, ce n'est pas tant le contenu de l'histoire, en l'occurrence purement anecdotique, que le processus de sa mise en forme; ce n'est pas tant ce qui est narré (même si cela peut faire marrer) que le processus de la narration (la narrativité). Et la relation indicielle entre le son et l'image exhibe moins l'histoire que le mouvement de ce qui fait l'histoire. Pour preuve: celui qui, hors culture, n'a pas vu tout de suite le *OK* que dessinait les impacts sur le fond de l'écran, ressemble rétropectivement à la mouche qui s'écrase sur l'écran invisible, *KO*.

On voit poindre une spécificité potentielle de la «fable vidéophonique» de demain – et peut-être ces quelques exemples préfigurent-ils la nouveauté du genre: elle n'énonce pas simplement la morale de l'histoire; par l'indicialisation réciproque de l'image et du son, elle reflète, dans sa morale, l'interaction entre le spectateur et l'histoire (et en constitue alors, en un sens strict, une icône).

Fable finale en forme de tag

Le mariage du son et de l'image prend une signification nouvelle par rapport à tout ce qu'ils avaient connu auparavant. Pour l'un comme pour l'autre, et même lorsqu'ils avaient conjointement vécu dans l'harmonie, ils n'avaient réussi à quitter les rapports de dépendance mutuelle que sous la bannière de l'indépendance: soit l'image dominait le son (ce que le cinéma, initialement muet, avait d'abord promu), soit le son déterminait l'image (ce que le vidéoclip, initialement aveugle, avait en quelque sorte consacré). Mais dans les deux cas, leur relation devait rester silencieuse et implicitement déterminée.

Or voici que de tag en tag, le son et l'image se voient contraints d'arrêter leur cinéma et de quitter en retour leurs rapports d'indépendance pour s'engager dans la voie d'une union plus profonde, enfin libre, où ils sont désormais tout naturellement conduits à se parler – brièvement, on l'a vu, mais de manière sensible et narrative.

Le tag électronique exhibe, expose et explicite précisément les innombrables façons dont le son et l'image sont susceptibles d'échanger leurs statuts, leurs rôles et les effets qu'ils cogénèrent. De façon plus générale, le tag sonore, dès aujourd'hui, oblige à pressentir le rôle fondamental de la relation intersensorielle dans la perception du monde, les innombrables modalités d'interaction entre les sens et la façon qu'elles ont de construire la réalité – dont on ne pourra plus oublier désormais qu'elle n'est jamais donnée. Finalement, il préfigure peut-être le rapport tactile du *tagger* en actes et les innombrables manipulations que les transducteurs gestuels de demain permettront d'opérer sur ces objets sonores et visuels.

Le mariage alors ne sera plus virtuel: le son et l'image réellement pourront se toucher librement.

BIBLIOGRAPHIE

Les tags sonores décrits et commentés dans ce texte sont tirés de la «Galerie Vidéo» de la *Toile du CICY* (ole@cicy.fr). Les auteurs en sont respectivement, dans l'ordre de présentation des fragments:

- BARBIER Dominique, *J'étais Hamlet* (France), 772 Ko
CAHEN Robert, la première des *Sept visions fugitives*, 4,1 Mo
RAVEY Michel, *À l'aube du cybermonde* (France), 1,1 Mo
MOSTWITZER Max et Margaret JAHRMANN, *Mama* (Autriche), 833 Ko
CAHEN Robert, *Juste le temps* (France), 1,4 Mo
KRECKLER Derek, *Decoy* (Australie), 1 Mo
VOGAN Cathy, *Levi* (Australie), 1,1 Mo
PERRAUD Marc, *Interlope on the net* (France), 1,5 Mo
RÉBERT Eric, *Cible OK* (France), 224 Ko