

L'ŒUVRE CONNECTIVE L'ETRE-ENSEMBLE, L'EMOTION PUBLIQUE, LA CONDITION NUMERIQUE

VINCENZO SUSCA
UNIVERSITÉ "PAUL-VALÉRY" DI MONTPELLIER

Abstract - Digital culture completes the transition from public opinion to public emotion started in the first half of the 20th century following the advent of historical avant-gardes, the catastrophes of world wars and the crisis of ideologies. In this scenario, empathy, "we" (tribes, networks, clouds, fans, etc.) and technology prevail over the pillars of Western modernity: abstract thought, the rational and autonomous individual, the subject as the center of the world. The analysis of the changes taking place in the sociology of the imaginary and mediaology makes it possible to identify new forms of being together, the cause and effect of transpolitical sensitivities capable of modifying the consolidated balance in power and knowledge relations. In particular, we are witnessing the emergence of an unprecedented way of experiencing thought, daily life and creation: this is the birth of a connective work that tends to make ordinary existence coincide with art and politics, beyond art and politics.

Keywords: imaginary; digital culture; mediatization; public emotion.

Les effets des médias sont des environnements nouveaux, pour la plupart subliminaux, et aussi imperceptibles que l'est l'eau aux poissons.
(Marshall Herbert McLuhan, *Counter blast*, 1969)

La deuxième moitié du vingtième siècle, en liaison étroite avec l'avènement de la culture électronique, est marquée par le changement de paradigme entre l'opinion publique, sur laquelle s'était basée une grande partie de la culture moderne (Habermas 1997), et l'émotion publique. Celle-ci dépasse les centres de propulsion du savoir et du pouvoir institutionnalisés, qui deviennent des mondes parallèles et ne convergent plus exactement avec ceux qui sont habités dans les territoires de la vie ordinaire. Les mouvements centrifuges et centripètes par lesquels circulent les flux de la communication contemporaine tendent à briser l'ordre logique sur lequel le paradigme de la culture humaniste s'est fondé, en mettant en mouvement des relations entre les périphéries, sans rapports avec "un" ou avec "le" centre, en faisant de chaque articulation un cœur vital dans lequel une éthique déterminée soupire et se tient conjointement. La fluctuation constante des sujets, des informations et, plus généralement, de l'aura qui enveloppe chaque relation sociétale tend à empêcher la cristallisation sur des principes et des figures de pouvoir. Les réseaux restent donc mobiles, sous forme de puissance pure; des mouvements qui ne s'institutionnalisent pas; des amours qui ne cèdent pas aux flatteries réconfortantes du sentiment (Alberoni 1980); de l'instabilité qui engendre autant d'instabilité, cause et effet d'une harmonie conflictuelle.

La sensibilité – corps et pensée – engendrée dans ce milieu est un vecteur de savoir situé, partiel, local, produit par la conversation et incarné dans un contexte où une aura électronique enveloppe la relation communicationnelle et tend à la traduire en communion, en extase. La superposition de plusieurs concentrations de puissance, bien que constituées par des entités fragmentaires, voire éphémères, crée des circuits de communication vertueux dans lesquels l'opinion publique, en effet, se complète en devenant de l'"émotion publique", où la pensée entre en synergie avec le corps personnel et collectif, tandis que ce dernier fusionne avec la technologie. Si l'opinion publique *fonctionnait* selon une centralité de la raison par rapport aux sens, dans l'émotion publique il s'avère le contraire: les sens dirigent la raison, les sens pensent. C'est pourquoi les langages comme les émoticônes, les Gif (Vidal 2015), les <3 et toute autre forme de communication dont les affectes, les rêves et les pulsions sont le centre prévalent aujourd'hui sur d'autres ordres du discours et sur des formes d'expression à caractère

alphabétiques et rationnelles. Pour la même raison, Facebook a récemment ajouté la fonction “réaction”, sous forme d’*emoji*, pour accompagner, au-delà des “j’aime”, les *posts* de ses usagers. Il s’agit là, à juste titre, de réaction à fleur de peau, les réactions à fleur de peau de la chair électronique. Toutefois, bien loin d’être des dispositifs moins intelligents que les précédents, ces dimensions de l’émotion publique sont douées d’une raison sensible (Maffesoli 2005) riche tant d’information que de savoir, tant de larmes que de sourires.

L’accélération du cyberspace, le caractère spasmodique et pulsatif des flux qui l’innervent, conduit à nuancer la distinction entre pensée et action, entre rationalité et émotion, de même qu’elle rend obsolètes les structures interprétatives qui renvoient à l’universel et à sa vérité totalisante. La nature rhizomatique du réseau dévoile le caractère partiel de toute vérité et révèle tout universel comme totalitaire, alors qu’il pousse la pensée, ainsi que ses recoins et ses creux les plus obscurs – à commencer par l’inconscient, l’onirique et l’imaginaire – à se manifester comme force concrète en elle, comme abstraction réelle.

Avec le terme *General Intellect* (Cerveau Social), Marx indique le stade à partir duquel ce ne sont plus certains faits ou objets – par exemple la monnaie – qui ont le statut de pensée, mais où ce sont nos pensées, en tant que telles, qui jouissent immédiatement du statut de faits matériels (1972). La transformation d’une pensée en “chose” est une abstraction réelle, c’est-à-dire la modalité par laquelle un ordre cognitif s’exteriorise et se cristallise en devenant ainsi nécessairement autre et en perdant sa vitalité originaire: elle se sédimente dans une matière qui, tout en reproduisant l’instant d’élaboration d’une vie, devient mort et se transforme immédiatement en barrière pour des passages ultérieurs, des zones de transit, des formes d’expression. Or, si dans le cas de l’abstraction réelle, en effet, c’est un fait empirique qui s’incarne et se décline dans la structure d’une pensée pure, dans le cas du *General Intellect* le rapport se renverse et change de signe: nos pensées apparaissent sur la scène avec tout le poids et l’incidence typique des faits.

La pensée émotionnelle qui participe à la caractérisation des nouvelles sphères publiques ne se projette plus à l’extérieur d’elle-même (institutions ou écrans), mais se multiplie dans le bassin des interactions que ses molécules et ses articulations activent sans cesse. C’est l’une des raisons pour lesquelles nous assistons au déracinement progressif des idéologies historiques, de leurs projections ainsi que les valeurs qu’elles portent avec elles, au-delà du temps et de l’espace. Le corps-à-corps de l’intelligence connective (de Kerckhove 1997) indique constamment de nouvelles voies, en fournissant à la pensée une possibilité d’expression si rapide qu’on ne peut plus l’arrêter ou la faire reposer sur des structures extérieures et solides, ou sur des systèmes de valeurs qui ne sont pas situationnels et contextualisés. Les va-et-vient entre personnes, tribus et multitudes, le caractère nomadique même dans lequel se manifeste le néo-tribalisme contemporain, où l’adhésion au groupe laisse toujours une place pour la traversée d’autres groupes et l’expérimentation de nouvelles identités, mettent en lumière une subjectivité flexible et constamment en incandescence, un *monstre* sous une forme toujours changeante.

C’est ainsi qu’émerge une version du public prenant la forme d’un sujet spectateur de lui-même, auto-suffisant, dans la mesure où le rapport horizontal avec les autres, le partage d’un imaginaire collectif et la coopération dans la redéfinition continue du territoire et de la nature du contact social, sont des pivots tels qu’ils rendent le corps collectif imperméable aux agressions, aux manipulations ou simplement aux rhétoriques des non-habitants (les sujets avec lesquels on n’échange rien, on ne partage aucun espace et avec lesquels on n’arrive pas à s’effleurer).

Pour cette raison, comme nous l’avons montré précédemment, les personnages qui jouent des rôles clés dans les hauts-lieux du pouvoir politique comprennent la nécessité de se déguiser en utilisant les habits de l’autre. Il s’en suit désormais un essor de leur investissement au sein de la cyberculture (Susca 2011): en atteste l’ouverture de pages Facebook ou de comptes

Twitter officiels, tendanciellement interactifs (d'avantage dans les propos que dans les résultats), et donc par là même le renouvellement de leur langage, qui tente de mettre l'accent sur des tons d'ouverture, des propos informels, pour feindre d'instaurer avec elle un dialogue et une coopération semblables aux situations ordinaires qui se jouent dans le réseau.

Il suffit, à ce propos, de fréquenter les sites des candidats à la présidentielle de 2017 en France pour se rendre compte à quel point le politique perçoit l'obsolescence de ses langages et des terrains à travers lesquels il s'était exprimé et avait agi jusqu'à présent, sans que, toutefois, cela ne serve à mettre en discussion son rôle dans la société et celui de ses projets. La demande latente que la culture numérique exprime, et le doute qui devrait s'insinuer dans les classes politiques, sont les suivants: jusqu'à quel point est-il encore possible de guider les multitudes et leurs tribus? Comment peut-on penser et mettre en acte le pouvoir de représenter l'irreprésentable?

1. Du *General intellect* aux communautés électroniques

La puissance inhérente aux échanges info-émotifs contemporains est en même temps action et pensée; elle a en soi toutes les réponses à ses exigences et lorsqu'elle en est dépourvue, elle met en marche des mécanismes de connaissance basés sur la conversation avec ses prochains, dépassant ainsi l'image centralisée d'un pouvoir politique qui unit, en les mortifiant, les différences, et choisit, en les réduisant, les complexités auxquelles il se confronte. Le *General Intellect* qui s'exprime en réseau est pure puissance, expression d'une sensibilité qui vient de la base et fait pression pour que son ombre et sa vie ordinaire influencent la scène de la vie publique, occupée jusqu'à présent par une raison plus haute, noble et finalisée. L'incapacité dans l'organisation technique, la difficulté d'articuler des décisions collectives stratifiées et précises, la présence encombrante des idéologies universelles et de ses gardiens ont jusqu'à présent freiné le protagonisme des masses et en quelque sorte suggéré comme voie préférentielle l'investissement de ces dernières dans un quelconque Léviathan.

L'innovation technologique, à son point d'intersection avec l'avènement de la culture postmoderne, tend à faire du monstre-Léviathan un dispositif obsolète et incommode aux yeux et aux corps de ceux qui habitent les interstices de la vie quotidienne, en confiant à chaque lieu une sacralité et un ordre de nécessités libérés de tout besoin général et de tout savoir-vérité abstrait. La vertu de la multitude et de ses déclinaisons – tribus, nébuleuses affectives, réseaux – est celle de profiter d'un langage et d'un corps techno-sociétal capable d'exprimer une pensée complexe, sans avoir besoin de passer par l'intermédiaire d'un représentant.

La pensée de la multitude, dans sa nature composite et son relativisme, se révèle capable d'indiquer des chemins possibles, des sentiers concrets, en contact étroit avec les urgences sociétales et avec leur charge intellectuelle, passionnelle et imaginaire. L'émotion connective cesse ainsi d'être – en admettant qu'elle l'ait jamais été... – un résidu qui entrave le changement social et obscurcit les possibilités d'expression complète de la subjectivité, mais devient au contraire le cœur de la nouvelle puissance en gestation, en commençant par l'élaboration de la pensée et du langage. Nous pouvons ainsi, grâce aux mots de Virno, rénover le sens du *General Intellect* marxien:

Par *General Intellect*, on ne doit pas entendre l'ensemble des connaissances acquises par l'espèce, mais la faculté de penser; la puissance en tant que telle et non ses innombrables réalisations particulières. L' "intellect général" n'est rien d'autre que l'intellect en général. [...] En ayant comme unique "partition" la potentialité infinie de sa faculté de langage, un locuteur (chaque locuteur) articule des actes de parole déterminés: et bien, la faculté du langage est le contraire d'un scénario bien défini, d'une œuvre avec telles ou telles autres caractéristiques uniques. La virtuosité de la multitude postfordiste fait un avec la virtuosité du locuteur: virtuosité sans scénario, ou mieux, doté

d'un scénario qui coïncide avec la pure et simple dynamis, avec la pure et simple puissance (Virno 2002, p. 63).

L'absence d'un "scénario" correspond à la coïncidence entre la pensée et la sensibilité du corps social, autrement dit à la capacité de chaque intelligence connective de trouver des réponses à ses attentes en activant des mécanismes de conversation, de coopération et d'échange. Le langage alphabétique a séparé l'ordre des choses de celui des vivants (Foucault 1966; McLuhan 1966), les écrivains des lecteurs (Abruzzese 1996), il a modelé des territoires en les revêtant de langages spécifiques, tandis que le langage réticulaire fonde de nouvelles conjonctions où les affinités connectives, avec les objets, les groupes sociaux et les lieux, prévalent sur tout le reste. Des ordres fusionnels où la contagion émotive prend ses distances envers tout autre contrat social. Nous sommes ainsi confrontés à une prolifération de puissance qui ronge les hiérarchies, les paradigmes et les figures du pouvoir institué, une énergie sociétale si ivre, si imbue d'elle-même et détachée du social qu'elle parvient à en éluder les pièges et les ordres discursifs.

Ce type d'intelligence sensible se manifeste selon Lévy comme

une intelligence distribuée partout, constamment valorisée, coordonnée en temps réel, qui mène à une mobilisation effective des compétences. [...] Ce projet comporte un nouvel humanisme qui inclut et agrandit le "connais-toi toi-même" vers un "apprenons à connaître pour penser ensemble" et généralise le "je pense donc je suis" en un "nous formons une intelligence collective, donc nous existons en tant que communauté significative". On passe du cogito cartésien au cogitamus. Loin de fondre des intelligences individuelles dans une sorte de magma indistinct, l'intelligence collective est un processus de croissance, de différenciation et de renvoi mutuel des spécificités (Levy 1994, p. 34 e 37).

Le point critique du passage que nous avons cité réside dans sa continuité avec les projets qui ont exercé leur hégémonie au cours des trois derniers siècles, comme si la culture numérique n'était rien d'autre qu'un moyen nouveau pour poursuivre un chemin politico-culturel déjà entamé et le porter à son aboutissement, sans ainsi saisir la fracture qui se manifeste en elle par rapport à l'idée d'émancipation proposée par les grands courants de la pensée, de la philosophie et de la politique modernes. Ce que, au contraire, nous pouvons retrouver dans les pratiques culturelles réticulaires est précisément le manque d'une "conscience politique" réflexive, c'est-à-dire dans le même temps le renoncement à l'élaboration de tout projet qui ne soit pas un pur contact avec l'autre, et le plaisir de se perdre en lui tout en s'enrichissant de cette fusion. Le caractère ludique qui préside de manière prépondérante à la fréquentation des mondes numériques (Susca 2009) indique la présence d'un esprit du temps dans lequel plaisir, rêve et passion sont des valeurs centrales, privées de métarécits ou de voies de fuite, et encore moins porteuses de voies de salut.

Le principe qui guide les tactiques de sédimentation et d'affinement de la connaissance n'est pas d'"apprendre à connaître pour penser ensemble" mais, de manière plus inavouée, plus humble et spontanée, il se retrouve comme non-dit dans l'acte même de penser, de communiquer et d'ajouter des composantes immédiatement utiles à un parcours communautaire. Au-delà et en deçà du politique. Parallèlement, le fait que nous nous reconnaissons dans une pluralité de communautés ne sous-entend aucun lien et aucune identité manifeste qui ne soient pas incarnés dans la participation fusionnelle au groupe et à ses expressions. L'idée qu'un groupe puisse se constituer sur la base d'une "intelligence collective" – et qu'ainsi pour cette seule raison, il existerait comme une "communauté significative" – rentre dans la logique du contrat social, d'une association en quelque sorte finalisée, articulée par la pensée abstraite avant même l'émotion vécue, et ne rend pas une image fidèle du caractère

principalement électif, affectif et plongé dans la chaîne de mystères et d'initiations duquel naissent effectivement les communautés électroniques.

Nous ne pouvons pas poser le "penser ensemble", concept en soi ambigu, comme fondement et ressort de la socialité électronique, alors qu'en réalité cette dernière surgit et souvent se conclut comme une forme de contagion émotive, un totem où le Moi se dissout en quelque chose de plus vaste (AA.VV., 2011), un corps dans lequel s'amorcent les processus d'identification qui extériorisent les différentes facettes de la personne. Si, comme il s'avère en effet dans des cas marginaux, on parvient à un rapport social où l'aspect cognitif est mis au premier plan, sans toutefois jamais atteindre le stade utopique du "penser ensemble", cela représente la conséquence d'une initiation sans en être la prémice ou le moteur. Le partage d'un imaginaire et d'un secret, la perte du soi et le désir de vibrer à l'unisson, en somme, le fait de s'abandonner dans le ventre chaud d'une aura communautaire, représente les fondements prédominants des nouvelles formes de communication postmodernes, des *chat lines* aux courtes et futiles conversations par textos, *unifiantes* grâce à la concision de leur contenu même, du partage de fichiers musicaux aux jeux en ligne, jusqu'aux *tweets* des communautés scientifiques, où l'affinement de la connaissance, fondement manifeste du médium, est moins important que l'exhibition esthétique du groupe.

2. Sensibilités transpolitiques

Il semble pertinent d'affiner notre analyse à la lumière de la notion d'intelligence connective, indiquant ce qui ressort aujourd'hui de l'impact d'Internet sur la pensée humaine et vice-versa (de Kerckhove 1997). Il faut prendre en considération que ce qui se joue, primordialement, au niveau des modalités d'interaction et de communication relève en essence de conditions aux racines anciennes, et même pré-verbales: alors que nous ne convenons trop couramment que l'échange d'information reste une spécificité de l'espèce humaine, l'éthologie nous invite à considérer ce dernier comme s'appliquant plus globalement au règne animal. Les caractéristiques des nouvelles technologies nous offrent alors simplement des outils d'analyse qui peuvent permettre de mettre à jour cette ontologie de l'être humain et de la vie communicante.

Nous sommes habitués à croire que la pensée appartient à une sphère privée, et qu'elle est le fruit d'un type de communication spécifique comme la lecture. En outre, la pensée est considérée comme le résultat de quelque chose d'"intérieur", alors que l'acte de parole est imaginé comme un acte individuel. La pensée est par contre un langage silencieux qui entretient une relation intime – jusqu'à ce qu'il soit fortement influencé – avec le contexte écologique et social d'où il naît. La performance linguistique est exprimée comme une forme de pensée connective, c'est-à-dire un mécanisme par lequel s'établit une relation, ou un pont avec l'autre. Nous sommes donc en face de tout autre chose qu'un acte solipsiste. L'intelligence connective se perfectionne aujourd'hui – vivant d'une façon naturelle – dans la dimension de la connexion Internet et, plus en générale, de la vie électronique.

L'intelligence connective est ainsi bien différente de l'intelligence collective. La seconde est liée à des univers à sens unique dans lesquels l'individu s'éteint et cesse d'exister, alors que la première implique par contre la possibilité de partager la pensée, l'intention, l'émotion et les projets exprimés par d'autres, sans les cristalliser dans le fétichisme abstrait d'un collectif, ni les conserver dans l'intimité d'un individu. Les informations et les symboles oscillent et forment une épaisseur dans la relation qui s'établit entre le soi et l'autre jusqu'à devenir une nouvelle peau sur notre corps.

À l'intérieur de ce paradigme mûrissent les sensibilités transpolitiques de notre temps, lesquelles parviennent à l'épiphanie d'une unité collective s'épanouissant dans l'*hic et nunc* de

leur expression en ligne, au fil de leur hybridation avec l'autre, sans besoin aucun de se projeter dans autre chose qui ne soit pas la dimension souveraine de leur propre imaginaire et de ses différentes incarnations. La vie quotidienne, à travers la possibilité de s'étendre dans les replis du réseau et de se mettre profondément en jeu, de modeler le monde de la même matière que celle dont on l'*habite*, expérimente une forme d'immersion, un ventre douillet duquel elle n'a plus besoin de sortir pour trouver son sens; elle n'est plus à la recherche de contenus, de symboles ou de codes qui soient étrangers à sa propre peau.

Le domaine de la production et de la re-production symboliques, fondamental pour déterminer la nappe phréatique imaginaire d'une époque et ses acteurs, tend progressivement à se détacher de ses gardiens historiques et à s'éparpiller dans les relations, dans les flux et dans les communions qui se produisent au sein des plates-formes techno-sociales où la vie ordinaire s'exprime. Dès lors que, avec la crise du modèle télévisuel – entendons par là plus généralement le niveau de splendeur maximale et de catastrophe de la modernité (Abruzzese 2006) – s'effritent les dernières barrières entre auteur et public, emportant avec elles la dichotomie masse/élite et le rapport abstrait entre sujet et objet, leader et partisan, le corps expansé de la vie quotidienne devient le réservoir privilégié de l'imagination symbolique (Durand 1964), le protagoniste de la culture au sens le plus large du terme. Ce n'est pas par hasard si les phénomènes les plus éclatants qui ponctuent le paysage du Web sont représentés par des cas issus des plateformes comme YouTube, Twitter, Facebook, Instagram, Telegram, WhatsApp, Vine, où le contenu de la communication provient de ce qui jaillit du bassin sémantique, de la passion et de la créativité du cybernaute, d'une subjectivité qui, à travers l'art de la connexion et du partage, fait don de ses expériences ludiques et esthétiques et les cède avec sa propre identité. Sur ces plateformes s'est réalisé l'effritement de la barrière entre artiste et public, auteur et lecteur, jusqu'à ce qu'on assiste à la coïncidence entre la figure de l'architecte et celle du résident. Second Life, le premier exemple en ce sens, avait été créé par le *Linden Lab* en 2003 sous une forme inachevée, laissant la possibilité aux utilisateurs, grâce à leur collaboration, de le modeler à leur propre image, en le transformant ainsi en un espace de l'habiter tendanciellement auto-géré. Les réseaux sociaux plus contemporains que Second Life ne sont qu'un accomplissement de cette tension culturelle, seulement désormais, il n'est plus besoin d'un avatar pour habiter la socialité électronique, car tout y est théâtre; et la personne, loin de se donner à voir sous le modèle de l'individu moderne, y existe en tant que multiplicité de masques, qu'elle change selon les situations, de communion en communion, de tribu en tribu, d'un frisson à l'autre...

Dans un contexte ainsi redéfini, l'imaginaire collectif éclot comme une grande œuvre connective, résultante de chaque échange symbolique se produisant dans la plate-forme communicationnelle ou dans ses mille déclinaisons (de la place publique aux profils des réseaux sociaux). L'imaginaire se fait ainsi objectif, en sortant du cadre mental et inconscient d'une personne ou d'un groupe et vient s'incarner en bits, objets ou expressions esthétiques. Ainsi, nous ne sommes plus simplement face à l'obsolescence des grandes narrations historiques, mais face à l'activation d'un processus inverse selon lequel ce qui est petit, local et partiel, à travers ses jeux linguistiques, ses espaces de partage et son imagination, tend à s'imposer sur le devant de la scène, à faire corps et à inspirer l'essaimage chaotique de la socialité postmoderne.

Ce que nous sommes en train de soutenir, c'est que les subjectivités naissantes dans les plates-formes médiatiques des temps contemporains – qu'il s'agisse des plates-formes hyper-technologiques ou, plus banalement, de celles ancrées à des haut-lieux de la vie quotidienne – tendent à devenir les sources mêmes du bassin sémantique dans lequel elles baignent. Même lorsque se vérifient les cas les plus éclatants de possession par les images ou par les signes, des situations d'incantation ou d'adhésion non-rationnelle à des flux d'émotion publique, comme dans ça peut être le cas lors de la diffusion en direct d'un sempiternel meurtre dans la série *Game of Thrones* (2011-), nous avons affaire à des liens étroits avec ce qui est proche, en contact

intime avec ce qu'il y a de plus corporel et de plus sensible chez ceux qui se perdent dans la nébuleuse de l'écran.

Les mythologies auxquelles on adhère et par lesquelles on se laisse transporter et fasciner sont alors plurielles, polysémiques et négociées. Il suffit de penser aux diverses interprétations que tout fan du film *Matrix* (1999) a attribué au long métrage culte de la génération du net, sans qu'aucune d'entre elles ne soit ni vraie ni fausse. Les auteurs du scénario ont même soutenu dans plusieurs interviews que le film ne possède pas de signification unique et que les différentes lectures ne sont pas simplement acceptées mais fortement encouragées par la production (Jenkins 2013). Il est rare, en effet, de trouver sur le réseau des vérités ou des récits qui ne soient pas réadaptés – voire complètement redéfinis – par un ou plusieurs groupes. Même les *corporations* ont compris la nécessité de devoir redéfinir leur logique *one-to-many*, jusqu'à parvenir à l'acte paradoxal de se transformer en réceptifs de l'expérience publique, de sa créativité et de son esthétisation tout court (comme nous le savons au moins à partir du rachat de YouTube par Google). Il arrive alors que l'esthétique ne se présente plus comme le résultat de l'acte créateur d'un auteur ou d'un producteur, mais comme le développement du contenu par l'utilisateur dans un contenant vide à l'origine – un médium froid (McLuhan 2004). Le contenu et la valeur esthétique des réseaux sociaux et de toutes les plates-formes nées du Web 2.0 sont intrinsèquement faibles, vides et incomplets car ils tirent leur essence de la façon dont les utilisateurs connectés habitent et façonnent l'environnement électronique connecté, en commun et par le bas. C'est seulement par la suite que ces mondes prennent une valeur esthétique: il s'agit, en effet, d'une esthétique relationnelle (Bourriaud 1998; Forest 2006). Pour cette raison, la grammaire et l'architecture des outils connectés, de Wikipedia à Snapchat en passant par Second Life et Facebook apparaissent initialement sans chair, dépourvues d'une élaboration fine de la part de ceux qui les développent. Dans ces environnements – comme au Palais de Tokyo à Paris lorsqu'il fut fondé – l'utilisateur a la même impression que le nomade au moment où il atteint une nouvelle destination, avec le pouvoir de tout recommencer à zéro, modelant tant le design du lieu que son contenu, selon sa propre vocation et le mode de vie qu'il partage avec sa communauté. Cela se produit aussi lorsqu'il y a des règles et des limites d'action précises sur le monde, grâce au fait que ces dernières sont rendues tellement transparentes qu'elles en deviennent immatérielles.

Les tendances qui mobilisent plus massivement le "culte de l'Internet" (Breton 2000) sont le résultat d'un partage; les matières premières y sont modelées et affinées par le corps même du cyberspace: son réseau de relations. Elles cristallisent des affinités connectives et leur offrent des nouveaux dispositifs expressifs, des masques par lesquels on se laisse exprimer et des instruments opérationnels de voyages initiatiques, où l'ordre du secret se manifeste dans la mesure où la communauté en jeu veut s'ouvrir à de nouveaux membres jusqu'au moment où elle explose dans quelque chose d'autre que soi.

Dans le domaine d'une structure si complexe de jeux symboliques, d'adhésions mystiques et de manipulations sémiotiques, l'imaginaire collectif assume une position fondamentale. En premier lieu, il cesse d'être une dimension liée et reléguée uniquement aux champs de l'onirique, du ludique, au domaine étroit du divertissement ou de la rêverie, pour devenir la véritable matrice de l'être-ensemble contemporain. En second lieu, il s'affranchit de la dépendance (véritable ou supposée) des grands narrateurs de l'Histoire, de l'esthétique et de la politique. L'art, les idéologies historiques, les savoirs scientifiques et institutionnels tendent à être non seulement affaiblis, mais aussi contestés, voire dissimulés, éludés et en quelque sorte oubliés par le savoir partagé et par la grande conversation qui a lieu dans les replis de la vie quotidienne et de ses extensions technologiques.

3. Un nouvel ordre du discours

Même si cela peut paraître paradoxal, c'est précisément lorsque nous enregistrons un taux plus élevé de compénétration des vies ordinaires, lorsque nous assistons à la création de communautés de destin et à l'enfoncement des barrières du moi, c'est-à-dire quand se confirme la thèse selon laquelle nous assistons à la naissance de nouvelles sphères publiques émotionnelles où le moi se perd dans quelque chose de plus vaste et de plus puissant que lui, que nous devons prendre acte d'une sorte d'autonomie des formes symboliques. Nous souhaitons affirmer ainsi que l'imaginaire collectif trouve en soi, dans sa corporéité élargie et dans ses flux de communication, les substances qui l'innervent et lui donnent un corps.

Cette inversion de tendance attribuée à la dimension banale et ordinaire de la vie quotidienne une puissance qu'elle n'a jamais eue dans l'Histoire, puisque dans la phase de l'oralité primaire (Ong 1982), même dans sa version nomadique, ceux qui se déplaçaient étaient des groupes aux frontières plutôt limitées et aux ressources symboliques aussi restreintes, où le jeu entre la transmission de la connaissance et son renouvellement tendait à être écrasé par le poids du premier facteur. Du point de vue politique, un tel accroissement de puissance correspond d'une part à un affaiblissement important de tout pouvoir institué, et de l'autre à l'exaltation narcissique des groupes et des nouvelles sphères publiques qui manipulent et répandent signes, arômes, rêves et tendances du temps nouveau. Plus l'imaginaire collectif se nourrit de substances qui lui appartiennent, en prenant la même physionomie que ses habitants, plus il devient autonome envers les structures et les cultures traditionnelles ou surplombantes, c'est-à-dire vis-à-vis du monde de la techno-science, ou celui de la politique comme de la religion la plus classique.

La connaissance ordinaire (Maffesoli 1985), faite de mythes, de légendes populaires, d'expériences vécues et de savoirs partagés, prend ainsi une valeur heuristique encore plus solide que celle qui a été attribuée à la "science" et à ses discours; le domaine du politique n'attire l'attention que lorsqu'il avive une participation émotive et s'offre en tant que mise en scène, trahissant ainsi sa *mission* de projet idéologique, de manière à – effet pervers de la société du spectacle – accélérer sa transfiguration et la transformation de la politique en spectacle; les religions institutionnalisées s'effritent et se déclinent en sectes et autres formes de néo-religiosité à cheval sur des manifestations païennes, des fondamentalismes et des syncrétismes divers (new-age, télé-évangélisme, néo-animisme...).

Nous pouvons essayer, sans exagération trop brutale, de poser tous ces éléments dans le même cadre interprétatif, au sein duquel apparaît en premier plan un imaginaire collectif qui, dans son extension, couvre, obscurcit et élude les grands édifices à travers lesquels l'Histoire s'est construite et a été lue. L'autonomie symbolique tendancielle dont jouit l'imaginaire postmoderne, dans ses éboulements centrifuges et centripètes, indique un passage fondamental dans la désarticulation de la parabole historique qui a traversé la modernité et nourri ses théories, ses cultures et ses institutions. Selon Régis Debray,

historiquement, en Occident, la sécularisation de l'autorité politique est passée par la conquête de l'autonomie mythologique. Il n'y a pas de pouvoir temporel indépendant du pouvoir spirituel sans la capacité de créer ses sortilèges et proposer, si ce n'est imposer, sa "version des faits". La séparation récente de l'Église et de l'État peut être interprétée comme le point d'arrivée d'un millénaire "à chacun sa propre légende". [...] Déposséder une "institution imaginaire" des industries de l'imaginaire signifie plus qu'offenser son orgueil. La privatisation du faire-savoir et du faire-croire correspond à une prolétarianisation de la puissance publique (Debray 1993, pp. 112-113).

La connexion des essaims (plus ou moins) intelligents qui pénètre l'actuel ordre sociétal est porteuse d'un ordre de discours qui, bien que découpé, changeant et constamment syncrétique, a en soi sa "version des faits" qui tend toujours plus à se désaligner, ou plutôt à éluder, ce que

Stuart Hall appelait les “lectures préférées” des faits publics (2006). Dans le modèle tracé par l'éminent chercheur des *Cultural Studies*, le public a la possibilité de réagir au discours qu'on lui transmet par trois déclinaisons possibles: la lecture “préférée”, dans laquelle le code de l'émetteur est substantiellement reconnu et accepté; celle “négociée”, lorsque le contexte de jouissance adapte à lui-même le code hégémonique et le met en discussion; celle “oppositive”, lorsque le sujet bénéficiaire renverse et conteste l'organisation du discours, en montrant la fausseté de sa “naturalité” supposée et de son idéologie.

Dans le cyberspace nous sommes face à une rupture encore plus radicale car vient à manquer la référence frontale à un code hégémonique et à une idéologie motrice de l'Histoire. La structure moléculaire, fluide et connective du langage numérique, interactif et réticulaire, fait que le code linguistique – en entendant par là l'ordre du discours ainsi que sa matrice symbolique – dans lequel le cybernaute est plongé, correspond à son émergence en tant que subjectivité: il est interne à son corps, à ses dérives tourbillonnantes et se fait simultanément au rythme de son expérience de vie. Ainsi la “prolétarisation de l'expérience publique” a lieu au sein d'une forme qui n'a pas été élaborée dans les édifices idéologiques, scientifiques ou religieux – le prolétariat, le troupeau des fidèles ou les applaudissements des spectateurs – mais qui jaillit du fond du vécu collectif, de la chair (Attimonelli, Susca 2016), des replis cachés de la vie quotidienne et de la socialité au noir, toute cette masse de pulsions et de sensibilités sans histoire, ni buts établis *a priori*: la zone grise dans laquelle habitent ceux qui se contentent de vivre le monde avant même de le penser, de le gouverner ou de l'objectiver. C'est pour cela qu'une telle élaboration symbolique, un amoncèlement émotionnel de corps et de communications si intense, ébranlent le pouvoir des institutions publiques jusqu'à devenir l'indice et en même temps le pré-sentiment de leur catastrophe.

Bionota: Vincenzo Susca

Phd – Director of the Sociology Department and Maître de conférences in sociology (Associate professor) at the University Paul Valéry, Montpellier; Researcher at the Ceaq, Sorbonne, Paris; McLuhan Fellow at the University of Toronto; Director of Les Cahiers européens de l'imaginaire, CNRS éditions. His last books are: *Gioia Tragica* (Milan 2010, Paris 2011, Barcelone 2012); *Les Affinités connectives* (Paris 2016, Porto Alegre 2019); *Pornocultura* (Milano 2016, Montreal 2017, Porto Alegre 2017), with C. Attimonelli; *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale* (Milano 2020), with C. Attimonelli.

Recapito autore: vincenzo.susca@univ-montp3.fr

Riferimenti bibliografici

- AA.VV. 2011, *Les Cahiers Européens de l'Imaginaire*, 2011, *Technomagie*, n° 3, CNRS Éditions, Paris.
- Abruzzese A. 1995, *La splendeur de la télévision*, L'Harmattan, Paris, 2006.
- Abruzzese A. 1996, *Analfabeti di tutto il mondo uniamoci*, Costa & Nolan, Genova.
- Alberoni F.A. 1979, *Innamoramento e amore. Nascita e sviluppo di una dirompente, lacerante, creativa forza rivoluzionaria*, Garzanti, Milano, 1980.
- Attimonelli. C., Susca V. 2016, *Pornocultura. Viaggio in fondo alla carne*, Mimesis, Milano.
- Bourriaud N. 1998, *L'esthétique relationnelle*, Les Presses du Réel, Dijon.
- Breton Ph., 2000, *Le culte de l'Internet. Une menace pour le lien social?*, La Découverte, Paris.
- de Kerckhove D. 1997, *Connected Intelligence*, Somerville, Toronto.
- Debray R. 1993, *L'État séducteur. Les révolutions médiologiques du pouvoir*, Gallimard, Paris.
- Durand G. 1964, *L'imagination symbolique*, PUF, Paris.
- Forest F. 2006, *L'œuvre-système invisible. Prolongement historique de l'Art sociologique, de l'Esthétique de la communication et de l'Esthétique relationnelle*, L'Harmattan, Paris.
- Foucault M. 1966, *Les mots et les choses*, Gallimard, Paris.

- Habermas J. 1997, *L'espace public: archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise*, Payot, Paris.
- Hall S. 2006, *Politiche del quotidiano. Cultura, identità e senso comune*, Il Saggiatore, Milano.
- Jenkins H. 2013, *La Convergence culturelle. Nouveaux Médias, nouveaux publics*, Armand Colin, Paris.
- Lévy P., 1994, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Fayard, Paris.
- Maffesoli M. 1985, *La connaissance ordinaire. Précis de sociologie compréhensive*, Méridiens Klincksieck, Paris.
- Maffesoli M. 1996, *Éloge de la raison sensible*, La Table Ronde, Paris, 2005.
- Marx K. 1972, *Manuscripts de 1844. Économie politique et philosophie*, Éditions Sociales, Paris.
- McLuhan M. 1966, *The Gutenberg Galaxy. The making of typographic man*, University of Toronto Press, Toronto.
- McLuhan M. 1972, *Counter-blast*, Hurtubise, Paris.
- McLuhan M. 2004, *Pour comprendre les médias*, Seuil, Paris.
- Ong W. J. 1982, *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, Routledge, London.
- Susca V. 2008, *Récréations. Galaxies de l'imaginaire postmoderne*, CNRS Éditions, Paris, 2009 (graphisme par C. Bardainne).
- Susca V. 2011, *Joie Tragique. Les formes élémentaires de la vie électronique*, CNRS Éditions, Paris.
- Vidal B. 2015, "GIF. L'œuvre totale", in *Les Cahiers Européens de l'Imaginaire, Le Baroque*, n° 7, CNRS Éditions, Paris.
- Virno P. 2002, *Grammaire de la multitude*, Éclat, Paris.

Filmografia e serie tv

- Game of Thrones*, serie tv, HBO, États-Unis, 2011-.
- Matrix*, Andy e Larry Wachowski, États-Unis, 1999.