



## L'AURA ÉLECTRONIQUE L'IMAGINAIRE, LE SACRÉ ET LA VIE DIGITALE

Vincenzo Susca\*

**Resumo:** Em meio às representações sagradas, a aura contorna todo o corpo do santo, depois unicamente sua cabeça e, em seguida, ela se movimenta para acima de seu crânio, para enfim se dissipar. A aura constituía a confirmação do santo e ela possuía valor terapêutico. O contato com seu corpo, o privilégio de tocar o santo, garantia a saúde ao fiel. Na época da Internet, das redes sem fios e os dispositivos portáteis conectados, a aura eletrônica se apresenta como a trama que religa de maneira cada vez mais tátil cada membro de um grupo a um outro e as projeções de seu imaginário. Assim, comunicar equivale cada vez mais a estar em comunhão, a estar junto a partir de uma forma de imaginação sensível. Neste cenário, estamos todo o tempo rodeados de uma espécie de nuvem densa de relações, de informações e de símbolos que integram e desintegram nossa identidade numa relação contínua com o outro, deixando-nos confluír numa carne eletrônica da qual nós não somos mais que uma parte imaginal.

**Palavras-chave:** Imaginação sensível. Comunhão. Identidade. Aura eletrônica.

**Résumé:** Dans le milieu des représentations sacrées, l'aura entoure le corps du saint tout entier, puis uniquement sa tête et, par la suite, elle se déplace au dessus de son crâne, pour enfin se dissiper. L'aura constituait le sceau du saint et elle jouissait de valeur thérapeutique. Le contact avec son corps, le privilège d'effleurer le saint, garantissait la santé au fidèle. A l'époque d'Internet, des réseaux sans fils et des dispositifs portables connectés, l'aura électronique se présente comme la trame qui relie de façon de plus en plus tactile chaque membre d'un groupe à l'autre et aux projections de son imaginaire. Ainsi, communiquer équivaut de plus en plus à être en communion, à être ensemble à partir d'une forme d'imagination sensible. Dans ce scénario, nous sommes tout le temps entourés d'une sorte de nuage dense de rapports, d'informations et de symboles qui intègrent et désintègrent notre identité dans un rapport continu à l'autre, en nous laissant

l'université Paul-Valéry de Montpellier,  
Montpellier, França  
Maître de conférences en sociologie de l'imaginaire  
Directeur éditorial des Cahiers européens de  
l'imaginaire  
Chercheur associé au Ceaq (Sorbonne) et McLuhan  
Fellow à l'Université de Toronto.  
E-mail: vincenzo.susca@univ-montp3.fr



REVISTA  
**MEMORARE**

UNISUL  
UNIVERSIDADE SÃO CARLOS DA SIEM

www.portaldeperiodicos.unisul.br

ISSN 2358-0593

*confluer dans une chair électronique dont nous ne sommes qu'une partie marginale.*

**Mots-clés:** *Imagination sensible. Communions. Identité. L'aura électronique.*

*... nous retrouvons dans notre extase a-religieuse les deux mouvements de l'extase religieuse, celui, négateur, qui nous vide, dissipe notre personnalité, fait évanouir notre moi... ; celui, constructif, qui nous enrichit, qui nous emplit d'une chose ou d'une personnalité étrangère, qui met à la place du vieux moi un moi nouveau.*

Roger Bastide, *Le sacré sauvage*, 1975

L'aura électronique, ambiance privilégiée de l'être-ensemble contemporain, constitue tant le milieu mondain par excellence que la forme la plus suprême du sacré de nos temps, là où, en effet, le sacré se fait « sacral », entendant par ce néologisme « la diffusion du divin dans la vie quotidienne », (Maffesoli, 2016, p. 14). Elle n'enveloppe et ne conjugue plus la communauté par des substances qui lui sont transcendantes : elle en est la matière, manifestant dans toute sa substance la religiosité postmoderne comme forme de transcendance immanente (Maffesoli, 2002). Ainsi, ce sont les données mêmes de la vie profane, au-delà de la sécularisation et du désenchantement, qui sont sacralisées : le corps avec sa volupté, la matière dans son caractère sensible et sentant (Perniola, 1994), les médias qui deviennent les totems de l'être-ensemble. Lorsque les moyens de la reproductibilité technique extirpent l'aura de l'œuvre d'art (Benjamin, 2000), c'est le public qui en devient graduellement l'objet et le sujet, se découvrant être le protagoniste d'un processus d'esthétisation qui fait un tout avec sa sacralisation. L'aura électronique, ce *cloud* à la fois mystique et sensible, est l'air de notre temps, c'est l'atmosphère qui nous relie, ce qui rapproche de nous l'ici et nous lance vers l'ailleurs. Elle est l'espace matriciel où vit notre mémoire connective, où demeure notre inconscient numérique (De Kerckhove, 2011), notre personne digitale, notre imaginaire objectif.

Lorsque certains observateurs comme Philippe Breton (2000) et Pierre Musso (2003) mettent justement l'accent sur le culte de l'Internet ou sur son idéologie, en soulignant combien un tel phénomène comporte de nouvelles formes de fétichisme, d'utopie et d'adhésion non-rationnelle, ils montrent bien à quel point une telle plateforme, et toutes ses variantes, ne sont pas simplement des technologies au service d'un



projet politico-économique de type pragmatique ou fonctionnel, mais plutôt des territoires symboliques capables de canaliser et de laisser s'exprimer des désirs, des imaginaires et des pulsions qu'on ne peut réduire à l'idée directrice du progrès et de ses raisons abstraites. Le réenchâtement du monde que la postmodernité révèle dans ses phénoménologies quotidiennes est ainsi une dynamique par laquelle l'émotion publique, avec ses affinités connectives, se détachant des sphères sacrées institutionnalisées, se déverse et s'actualise dans les hauts-lieux du quotidien. La différence fondamentale par rapport à ce qu'on laisse derrière nous, c'est que les nouvelles figures vers lesquelles s'investissent les adhésions et les croyances collectives, ne projettent pas le corps social vers l'ailleurs – la société parfaite, le salut, le paradis céleste ou celui terrestre – mais sont sacralisées dans la mesure où elles permettent à ce dernier de se connecter, se confondre et vibrer à l'unisson : de plonger dans le monde de la manière la plus intense et la plus incarnée possible.

Dans un tel contexte, la foi n'est plus une tension vers l'avenir et ne se fonde pas sur des concepts et des figures abstraites. Elle devient au contraire une expérience enracinée dans la magie et le mystère secrétés par l'aura de tout être-ensemble. Un iPad comme forme esthétique par laquelle se reconnaît une tribu urbaine, une idole du rap rythmant l'essaimage d'une périphérie métropolitaine, une vidéo détournée et auto-produite à travers laquelle on peut sourire ensemble sur Youtube, un entrelacement de symboles apparemment insensés qu'on inscrit par des tags sur les murs d'une ville pour marquer la présence d'un *genius loci*, deviennent ainsi les fragments d'un nouveau polythéisme axé sur le quotidien. Des auteurs comme Breton ou Musso ont donc raison lorsqu'ils font référence aux éléments les plus fétichistes, non rationnels, voire mystiques, de la cyberculture, car précisément cette sensibilité culturelle montre combien la rationalisation de l'existence, le progressisme et le triomphe de la technostrucure, se heurtent aujourd'hui à des mondes de vie et de sens où l'imaginaire (Durand, 1994), le sacré et l'onirique pressent pour occuper – pour le pire et le meilleur – le centre de la scène.

Le besoin renouvelé de sacré se retrouve en réseau non tant et non seulement à travers la prolifération de nouveaux cultes religieux ou par l'actualisation en ligne de formes plus ou moins traditionnelles de religion, mais bien à travers l'élévation spirituelle d'objets, de pratiques ou d'images éphémères, ludiques ou





superficiels, de *choses* qui n'ont rien à voir avec l'aspect incorporel issu de la Réforme protestante et de ses avatars mais plutôt avec la chair vivante de la culture, avec le corps social dans ses pulsions les plus profondes. On assiste ainsi à la naissance d'une multitude de petites *églises* ayant un faible degré d'institutionnalisation et une densité symbolique et émotive élevée.

Chacune des communions plus ou moins grandes, mise en œuvre par les nouveaux rites de la socialité électronique, renforce un esprit de groupe et alimente une forme de croyance qui, fondée sur le partage d'un secret, apparaît dans la plupart des cas comme incompréhensible, irrationnelle ou simplement dérangement aux yeux des observateurs extérieurs et plus encore des dépositaires du savoir-pouvoir social. Au-delà des caractéristiques des mythes mobilisateurs qui occupent tant bien que mal une place au sein des flux de la communication contemporaine, c'est toujours malgré tout le corps social et le corps tout court qui se trouvent célébrés à travers la liturgie électronique, tantôt sous des formes splendides, tantôt dans ce qu'elles ont d'obscur, mais bien toujours dans une perspective plus complète que celle à laquelle le paradigme moderne nous avait habitués.

En effet, l'antinomie entre l'esprit et le corps est brisée au profit d'une chair unique où les deux dimensions se rejoignent, où à la dé-réalisation de l'existence conçue comme libération de ses structures matérielles, s'associe une réincarnation qui porte en elle toutes les pulsations de l'onirique et de l'imaginaire. C'est ainsi que Slavoj Žižek, dans son livre sur la croyance, tente brillamment de rendre compte du phénomène :

L'« illumination » textuelle, la « luminosité de l'être », le réconfort/soulagement que nous ressentons quand nous flottons librement dans le cyberspace (ou, plus encore, dans la réalité virtuelle) n'est pas l'expérience d'être incorporels, mais celle de posséder un autre corps – éthéré, virtuel, sans poids –, un corps qui ne nous contraint pas à la matérialité inerte et à nos limites, un corps spectral angélique, un corps qui peut être recréé et manipulé artificiellement (ŽIŽEK, 2005, p. 112).

Plus nos vies se projettent sur les écrans médiatiques, se dématérialisent et s'étendent dans les divers nuages des *clouds*, s'abandonnent dans les fantasmes de l'imaginaire et dans les fantasmagories des nouveaux mondes de rêve, plus, paradoxalement, la réalité matérielle de notre existence est complétée, complexifiée et intensifiée par la puissance de tant d'invisible. Ainsi se crée une brèche temporaire, une



sorte d'asymétrie entre la vie physique et la vie imaginaire. Une telle blessure génère le désir et la recherche acharnée d'une réunion, qui peut se réaliser non pas – comme le souhaitent les moins avertis – en renonçant aux expériences des voyages imaginaires, mais bien à partir d'une intégration, dans les formes de la vie matérielle, des contenus et des pulsions que ces dérives libèrent dans le monde. Lorsque les technologies de la communication permettent l'intensification, la socialisation et la ré-élaboration constante et commune des contenus de l'imaginaire – conçus comme symboles, mythes et affects provenant du bas de la vie quotidienne – ce dernier se sédimente avec une puissance renouvelée dans la conscience connective et presse toujours plus vers une incarnation dans les cadres de l'habiter et non simplement dans le domaine de l'invisible. Il s'avère ainsi, comme l'écrit Calvino dans *Les villes invisibles*, qu'« un paysage invisible est la condition du paysage visible » (CALVINO, 1996, p. 27).

Le domaine de l'immatériel imprègne le réel et le conduit à se façonner à son image, à devenir une force matérielle. Comment pouvons-nous croire que les plus ou moins jeunes générations qui passent toute la journée sur Facebook ou Snapchat peuvent se contenter de mettre en œuvre, seulement dans cette dimension, la pluralité de leur identité et le caractère complet de leur être-là ? La manière d'habiter le monde, de se confronter à l'autre, de connaître et d'agir, ne peut se baser sur une séparation schizoïde où se trouvent d'un côté les limites de la citoyenneté physique et de l'autre la totalité des mondes électroniques. S'il y a un fait dont nous pouvons être certains – d'ailleurs la théâtralisation de la vie quotidienne et son désir de protagonisme toujours plus audacieux sont là pour le montrer – c'est que l'investissement de nos vies dans les paysages médiatiques et dans les autres nouveaux mondes du rêve est la cause et l'effet d'une nouvelle manière de penser et de vivre l'expérience de l'être-là. Nous sommes ainsi sur le point de vérifier les effets du déploiement de la « troisième dimension » sur le monde : syncrétisme entre notre présence dans le monde matériel – la première vie – et celle immatérielle dans les diverses vie électroniques.

On ne peut plus nier, d'ailleurs, qu'une grande série d'activités et de comportements ayant lieu dans la réalité matérielle ont déjà eu lieu ou sont la suite d'événements nés sur les réseaux sociaux. On voit aussi à quel point, lorsque l'on regarde ou lorsque l'on est regardé, on est en même temps sujets et objets d'une espèce de « tagging », que nos vies matérielles sont déjà organisées pour leur reproduction



photographique via les réseaux sociaux. Plus encore, il est évident que la photographie numérique montre bien à quel point l'appareil photo et ses actualisations ne sont plus un témoignage du réel, mais bien des dispositifs façonnant le réel lui-même. Un réel surréel qui intègre déjà en soi le regard et le toucher de l'autre. Pour cette raison aujourd'hui il n'y a pas de situation, quoi que banale – et surtout celles banales ! – qui ne soit pas prise en photo. Que ce soit un baiser romantique, une vitrine, un coucher de soleil mais aussi le contenu de l'assiette qu'on s'apprête à manger, nous sommes tous dévorés par le besoin et le désir de capter les images de notre expérience. Ce n'est qu'après l'avoir vue sur l'écran et partagée avec nos réseaux, ce n'est que lorsque nous en avons obtenu un retour en termes de *likes* ou de *partage* que nous avons l'impression de l'avoir vécue. Bref, qu'elle existe. Sinon, elle n'a pas eu lieu...

### **Liens de chair**

La finesse avec laquelle les identités se dissolvent, se ré-élaborent et produisent de la culture dans les réseaux numériques, avec toutes les ombres qu'un tel processus entraîne, modifie radicalement la vie en société et les formes qu'elle peut prendre. L'identité disséminée dans les réseaux, bien que cela puisse sembler paradoxal, ne vit pas une simple expérience de désincarnation et d'abstraction du réel au sein duquel elle serait physiquement cantonnée ; à travers une telle dé-réalisation, la personne immergée dans le paysage numérique découvre ses potentialités et tend à se réincarner dans quelque chose de plus grand et de plus complet que le moi bourgeois, dans une *digital persona*, personne numérique animée par la tentation de réunir la passion et la raison, l'organique et l'inorganique, le jour et la nuit, dans une condition où l'autre technique, sociétal et divin prévalent sur le moi. C'est pourquoi on vit aussi le retour des dépendances multiples dans la vie connective et collective (technique, séries télévisuelles, drogues, réseaux, sexe...), car le *cogito ergo sum* (Descartes, 2010), le sujet rationnel, abstrait et autonome sur lequel la culture moderne s'était fondé est en train de laisser la place au nous, à l'autre, aux autres. Il se retrouve de plus en plus sous le regard et dans les mains de l'autre. À cet égard, en effet, l'identité électronique précède et excède l'identité physique. Elle existe avant et vivra après cette dernière. Si ce théâtre prend de plus en plus la forme d'une condition dont la jouissance et la



violence, la joie et la douleur, le plaisir et la souffrance se correspondent constamment, c'est parce qu'il s'agit d'un laboratoire où un corps s'achève et une nouvelle vie, une nouvelle chair est en train de naître.

Ainsi, la grande fête dans laquelle de nombreuses formes de vie contemporaines s'investissent, déchaîne dans le monde tous les masques, les fantômes et les monstres qui ont peuplé l'imaginaire collectif et qui ont été relégués pendant longtemps dans les livres, dans les œuvres d'art ou dans des moments de distraction collective bien dosés. Le corps, notre corps, avec toutes ses prothèses technologiques et ses instants de fusion collective, est l'interface par laquelle les rêves envahissent la réalité et où l'imaginaire exprime sa puissance. Dans un tel scénario le cyberspace représente et favorise l'avènement, sous des formes excessives, d'une sensibilité connective présente bien au-delà de lui. À nouveau, comme le suggère pertinemment Zizek, le cyberspace

Marque un tournant, une sorte de « négation de la négation » dans le processus graduel vers la désincarnation de notre expérience (d'abord l'écriture à la place du discours « vivant », ensuite la presse, les médias de masse, la radio, puis la télévision) : dans le cyberspace, bien évidemment, nous revenons à l'instantanéité corporelle, qui est cependant d'une instantanéité virtuelle déconcertante. En ce sens, l'affirmation que le cyberspace contient une dimension gnostique est pleinement justifiée : la définition la plus concise du gnosticisme est précisément qu'il est une sorte de matérialisme spiritualisé : son argument n'est pas directement une réalité supérieure purement spéculative, mais une réalité CORPORELLE « supérieure », une proto-réalité faite de fantômes irréels et d'entités non mortes (ZIZEK 2005, p.12).

La manière dont l'entité fantasmatique de l'imaginaire collectif se lie à une forme sociétale concrète déclenche une biopolitique affirmative directement productrice de mondes. Si, comme Morin l'a bien mis en lumière dans son étude sur le *Cinéma et l'homme imaginaire* (1957), l'industrie culturelle a libéré, dans la dimension de l'écran, le parterre des fantômes qui habitent le corps des masses en leur donnant la possibilité de mettre en mouvement les identités et l'activité fantastique écrasées d'une manière ou d'une autre par la structure sociale, les nouveaux médias électroniques – du moins ceux dont nous nous occupons – permettent un retour sur la *peau* de ces fantasmagories, en les liant aux espaces vécus et non plus simplement aux champs des extensions technologiques. Mieux encore, ces dernières tendent toujours plus à correspondre de nouveau au corps, d'une part en l'étendant au-delà de lui-même – dans les conjonctions



avec l'autre humain et technologique – et de l'autre en le revêtant d'une nouvelle puissance.

De telles incarnations et de telles fusions se réactualisent à chaque fois à travers des modalités qui déstabilisent l'ordre politique créé autour de la triade État-nation, peuple et territoire. Les médias audio-visuels, et plus particulièrement la télévision, ont déjà conduit à l'affaiblissement du sens du lieu (Meyrowitz, 1985) conçu comme l'inscription d'une subjectivité dans un territoire, dans ses traditions et dans ses rapports sociaux et de pouvoir. Le peuple, en tant que corps unique fusionné dans une identité collective et unifié par une langue, tend, d'une part à s'effriter en associations néo-tribales, en réseaux ou groupes de *fan*, et de l'autre à se multiplier au-delà de l'espace sous forme de multitude (la somme de diversités, et non la réduction à une unité indivisible, à l'« un » [Hardt, Negri, 2004]). Le pouvoir légitime se détache ainsi de la figure du Léviathan comme cadre qui permet de canaliser les pulsions sociales autour d'un projet, d'une idéologie ou d'autres abstractions. Ces énergies se condensent plutôt, sous forme de puissance, dans toute étreinte connective à l'œuvre entre le Web et la rue. Chacune de ces situations fonde une « communicatie », une forme de pouvoir faible, transitoire et localisé, à travers laquelle s'exprime la communion d'une communauté autour d'un *jeu* communicatif, et où ce qui revêt de l'importance n'est pas tant le contenu de la communication, mais la mesure dans laquelle elle déclenche une attraction sociétale.

Les sensibilités qui surgissent ainsi à partir des interstices et des zones d'autonomie temporaire de la vie quotidienne constituent des sphères publiques non étatiques dotées d'une connaissance aussi raffinée que partagée et élaborée en commun. Si ces sphères sont nomadiques c'est parce qu'elles fluctuent – même là où l'errance ne se manifeste que sous forme d'imagination et de communication – au-delà de l'ordre des nations, dans une spatialité qui peut être à la fois globale ou locale, mais dans laquelle les principes de représentation et d'appartenance fondateurs de l'identité moderne ne fonctionnent plus, ne sont plus source d'attraction sociale (Tacussel, 1984). C'est alors là que les formes de socialité déployées manifestent une « désobéissance radicale » qui, au-delà de la violation de la loi « met en question la faculté même de conduire l'État » (VIRNO, 2002, p. 67).





Les prémices d'une si tumultueuse dérive résident dans la profonde révision des liens et des formes par lesquels l'être-ensemble se cristallise. Nous assistons ainsi à la mise en scène d'une dissolution croisée, dans laquelle, à la décomposition du social fondé sur l'individu, la raison abstraite, le travail, l'idéologie et le politique, correspond l'ascension d'un esprit du temps où l'émotion, le ludique, la tribu et l'imaginaire marquent les trames de l'être-là. Nous sommes ainsi confrontés à un changement de route des dynamiques de désacralisation et de sacralisation, dans lesquelles le rapport entre sacré et profane se renverse et s'investit en formes inédites. En ce qui concerne la nature des rapports qui ont fondé la société, cela implique, selon Abruzzese :

la rencontre réciproque d'un processus qui voit se séparer des corps sociaux et d'un processus qui – au lieu de s'entretenir encore dans la religiosité substantielle attribuée à des pactes de solidarité collective liant les corps circonscrits dans des formes juridiques et étatiques communes – assiste à la sacralisation des formes de relation et de sens fondées sur des liens non plus sociaux mais de chair (ABRUZZESE, 1996, p. 202).

Il s'agit d'une expression qui renvoie à des phénomènes d'attraction et de conjonction autour de valeurs, de passions ou d'esthétiques que les paradigmes historiques de la morale jugent généralement comme des péchés, des fautes de mauvais goût ou des manifestations éphémères (l'amusement infini, le sexe en dehors des rapports matrimoniaux, les danses excessives, les bavardages légers...). Ces petites immoralités marquent l'éclosion d'éthiques (Guyau, 2008) qui deviennent le fondement de toutes les formes de vie néo-tribales ou réticulaires du Web, ainsi que de leurs communicaties.

Ainsi, le sacré se dissipe dans le profane, l'esprit se confond avec la matière, et le corps – ce que W. Benjamin appelait la « vie nue » (Agamben, 1997) – érotisé, spectacularisé et esthétisé, se retrouve sur l'autel de la culture contemporaine comme objet et sujet de l'adoration. L'agent unificateur des nouvelles sphères publiques est constitué par un lien collectif différent de ce qui a essentiellement été le contrat social de la modernité : un lien

qui n'est pas abstrait, théorique, rationnel. Un lien qui ne s'est pas constitué à partir d'un idéal lointain, mais, bien au contraire, se fonde, organiquement, sur la commune possession de valeurs enracinées : langue, coutumes, cuisine, postures corporelles. Toutes choses quotidiennes, concrètes, alliant en un paradoxe, qui n'est pas qu'apparent, le matériel et le spirituel d'un peuple. Il y a lieu de réfléchir là-dessus : un tel matérialisme spirituel, vécu localement,



est cela même qui va, de plus en plus, prendre la place du politique en ses diverses modulations (MAFFESOLI, 2003, p. 31-32).

## **Le banal, l'éphémère et la profondeur**

La religiosité postmoderne n'est pas tant et seulement le paradigme de nouvelles religions, elle est surtout la condition, l'ambiance, la *Stimmung* dans laquelle adviennent les formes de l'être-ensemble issues du croisement entre les scènes urbaines, la culture numérique et les nouvelles mythologies du quotidien. Nous sommes parvenus au-delà de la société du spectacle : il n'existe plus aucune performance qui ne soit une exhibition de la vie nue et de sa volonté de puissance, même là où cette puissance se manifeste en tant que perte du sujet, crise de l'individu et obsolescence de l'homme (Anders, 2002). À bien des égards, c'est exactement dans cette réversibilité entre érotisme et mort (Bataille, 2007), communion sociétale et crise du sujet, jouissance et hétéronomie (Attimonelli, Susca, 2016), dans cette danse sur les chaînes et enchaînés qu'à lieu l'épiphanie tragique de la nouvelle chair.

Soumise à un regard attentif, les actions de corrosion et de transfiguration politique qu'un tel imaginaire encourage et exprime souterrainement, ne peuvent plus être sous-estimées. Les formes par lesquelles l'être-ensemble se déploie dans les mondes techno-sociétaux – que ce soit les plates-formes communicationnelles du Web 2.0 ou les hauts lieux de la vie quotidienne – sont en elles-mêmes porteuses de nouveaux paradigmes de pouvoir et de savoir, au-delà même de tout pouvoir et de tout savoir. Le politicien ou l'intellectuel ont tendance à ne pas en tenir compte, surtout lorsque ces formes se caractérisent par un fort degré d'effervescence, de plaisir ou de distraction, puisqu'elles ne cultiveraient pas en elles-mêmes des sensibilités politiques et ne pourraient donc nuire outre mesure aux structures établies.

Or, le fait que les formes de socialités électroniques (Casalegno, 2007) ne s'inscrivent ni dans le domaine politique ni dans un quelconque « militantisme social » indique à quel point elles sont porteuses d'une autre sensibilité. Elles précisent ce que dans cette étude nous appelons la nature transpolitique de l'imaginaire postmoderne. Pour cette raison, nous ne pouvons pas considérer comme fondamentale l'évaluation des nouveaux médias à partir du contenu qu'ils véhiculent, ainsi que le suggère Dominique Wolton (2010). Bien au contraire, les formes élémentaires de la vie



électronique (Susca, 2011), qu'il s'agisse de nouvelles tribus urbaines ou de communautés en ligne, affirment leur propre être-là davantage à travers la forme qu'elles revêtent, bien plus que simplement le contenu qui y est affiché ou diffusé, celui-ci étant le plus souvent un simple prétexte pour se souder, se reconnaître et vibrer ensemble. En effet, selon Castells, la société en réseau est caractérisée par la prééminence de la morphologie sociale plutôt que par l'action sociale (1996).

Nous nous employons ici à actualiser les modalités par lesquelles G. Simmel (1981, 1990), puis W. Benjamin (2000, 2006), ont proposé de comprendre la société : c'est dans les détails, dans les surfaces et dans les aspects les plus banals, ordinaires et même éphémères que se cache la profondeur des choses et se dessine l'esprit du temps. Pour rappel, le premier a analysé les rapports sociaux à partir des phénomènes qui semblent insignifiants, comme la coquetterie, les jeux de société ou la mode, tandis que le second s'est focalisé, entre autre, sur les vitrines des *passages* parisiens, sur les panoramas de la métropole ou sur les images du cinéma. Pouvons-nous aujourd'hui définir les jeunes générations à partir du contenu des gif, des *sextos* ou des émoticônes qu'ils échangent sans cesse ? Ou, au contraire, devrions-nous peut-être vérifier dans quelle mesure tiennent-elles ensemble par ces outils et participent-elles de la constitution de nouvelles sphères publiques ? Les textos ou les échanges éphémères sur Snapchat ou WhatsApp sont des moyens par lesquels – à travers une conversation plus au moins superficielle – les existences des uns et des autres sont connectées et partagées. Comme M. Pasi et K. Timo l'ont écrit à propos de l'usage des SMS en Finlande:

ces discussions ne semblent pas atteindre le niveau d'un véritable échange d'informations, voire celui d'un rapport, mais elles tendent simplement à partager l'existence des uns avec celle des autres en temps réel. Il s'agit de vivre avec le même rythme, sur la même longueur d'onde que ses amis les plus intimes, de ressentir que sa propre vie est constamment partagée (cit. in RHEINGOLD, 2003, p. 44).

Par conséquent, nous sommes en présence de technomagies sociétales qui, grâce à une ritualisation ponctuelle du quotidien et à travers les objets-fétiches qu'elles utilisent, soutiennent et accélèrent la multiplication de sphères publiques, superposées ou alternatives à la sphère publique institutionnelle. Les éléments ludiques, esthétiques ou émotionnels, c'est-à-dire les composants sur lesquels se fonde l'imaginaire postmoderne et se rythment les flux de communication, indiquent à quel point les



formes de socialités en gestation sont dessinées à partir de ce qui a trait au quotidien et à son ordre proxémique. La répétition quasi obsessionnelle de petits gestes liturgiques – le pouce surchauffé pour numériser continuellement sa propre présence *sur* l'autre, les heures passées en chat avec le regard *perdu* sur l'écran – apparaissent comme la grammaire constitutive d'un être-ensemble : dans sa légèreté et grâce à elle, ils dénotent un haut degré de solidarité, d'identification et d'affectivité partagée.

L'effervescence qui émane de ces formes sociétales révèle la mesure de l'investissement connectif dans les mythes, les rites, les récits alternatifs, et autres contes privés de référence aux idées directrices de la modernité (idées mêmes qui ont pu susciter de fortes adhésions sociales et de nombreux rêves). Les sentiers empruntés par les nouveaux mondes du rêve ne mènent plus les masses aux soulèvements populaires, à la prise du pouvoir ou au sacrifice au nom de quelque chose qui les dépasse, mais, au contraire, s'appuyant sur la vie, son rythme, sa nature passionnelle et hédoniste, les conduisent à adhérer à tout ce qui est actuel et quotidien. Plutôt que de se projeter dans des cadres qui le représentent et le guident, le corps social se présente et s'investit dans des flux, des modes et des mœurs où il demeure le moyen et le but de l'échange symbolique. D'où la tendance à parler de notre époque comme d'un épouvantail de l'égoïsme, de l'indifférence et du narcissisme (Lasch, 1979). Des penseurs nostalgiques des différentes formes de progressisme et d'universalisme aujourd'hui en déclin associent le détachement des formes de sacrifice, d'idéologie et d'appartenance modernes à une perte d'âme et à une dissolution de l'être. À bien y regarder, cette clé de lecture contient une déviation de fond engendrée par la rancune envers des mondes en gestation et leurs plaisirs éphémères :

C'est curieux comme la vie intellectuelle ne fleurit que lorsque ses racines puisent dans la rancune, dans une rancune ineffable et sans fond. Il en a toujours été ainsi ! Pensons à Socrate, à Platon, et à ceux qui l'entouraient. Rien d'autre que rancune et la joie de réduire quelqu'un en miettes [...]. Non, il y a quelque chose de véritablement faux dans la vie intellectuelle. Elle est enracinée dans la rancune et dans l'envie (LAWRENCE, 1977, p. 40 - 41).





## L'archétype du cyborg

En ce qui concerne l'aigre critique des tendances de communication, de socialité et de consommation postmodernes, nous pouvons faire remonter une telle attitude au moment où Adorno et Horkheimer, dans leur érudite dénonciation de l'idéologie du bonheur promue par l'industrie culturelle (1974), ont inauguré une posture visant en quelque sorte à placer la pensée contre les trames les plus ordinaires de la culture de masse et de la cultures des masses. C'est dans cet esprit qu'Henri Lefebvre a aussi, de son côté, conçu une des premières et des plus importantes études sur la vie quotidienne : à partir de l'idée que cette dimension serait, fondamentalement, le lieu par excellence de l'aliénation (1947).

Bien qu'elle présente quelques nuances, ce genre d'approche a touché une large partie des intellectuels attentifs – non pas sans un certain mépris ou pour le moins une certaine réticence – à la culture de masse, de Guy Debord (1988, 1992) à Jean Baudrillard (1995, 2004), de Giovanni Sartori (1997) à Neil Postman (1985), de Karl Popper (1994) à Gilles Lipovetsky (1987) en passant par Pierre Bourdieu (1996). En réalité, on se trouve plutôt face à une crise de rejet de la part de l'intelligentsia envers les formes de vie, d'imagination et de connaissance ordinaires, venant du sens commun. Par insolence ou indifférence vis-à-vis de la parole du savant, elles brisent le pacte historique entre les masses et les élites, entre lecteurs et écrivains, lettrés et analphabètes : leur propre non-savoir (Bataille, 1973), leur docte ignorance, est posée comme le fondement d'un habiter affranchi de toute morale établie et s'incarne dans l'aspect sensible et imaginaire de la vie quotidienne.

L'accentuation du sentiment d'amertume et de l'agressivité des discours institutionnels adressés contre les prétendues dépravations de la consommation et la futilité des communications contemporaines ne fait que se traduire en un effet boomerang dans lequel le schisme entre le corps social et les élites s'accroît. Le public en question trouve ainsi refuge dans les mondes parallèles de la communication, développant sa propre subjectivité et élaborant un être-ensemble autonome, asymétrique et asynchrone par rapport aux paradigmes de l'espace politique et intellectuel. Pour cette raison il s'avère nécessaire de porter aujourd'hui une attention particulière vers les pratiques qui se déploient dans la culture numérique – à la fois suite, dernière



incarnation et point de crise du *pop* – et, par extension, vers les ambiances quotidiennes, en dépistant, sous les signes de l’abandon des rituels de la culture et de la politique traditionnelles, qui s’expriment par un engagement passionné dans le ludique, le sensible et l’imaginaire, les traces d’une société en gestation avec sa nature transpolitique. Comme le suggère Esposito :

cette prolifération, en apparence irrépressible, des agglomérations auto-identitaires de plus en plus circonscrites et ayant pour fonction le rejet immunitaire des dynamiques de la mondialisation, marque en réalité l’éclipse du corps politique dans son acception classique et propre au XIX<sup>e</sup> siècle, au profit de quelque chose d’autre qui paraît en être la substance désengrenée et proliférante. [...] La question de savoir si l’on peut lui attribuer le nom spinozien de « multitude » ou celui, benjaminien, de « vie nue », est même secondaire par rapport au fait qu’en elle le *bios* se propose à nouveau, non pas en marge ou au seuil, mais au centre de la *polis* globale (ESPOSITO, 2004, p. 182).

L’épiphanie du sensible (Mons, 2013) et de l’imaginaire à laquelle renvoient constamment les diverses formes de socialités contemporaines, est inversement proportionnelle à l’adhésion de la vie collective aux mythes et aux rites du corps politique et de ses différents avatars. Les phénoménologies multiples par lesquelles s’expriment le refus et la destruction créatrice des morales et des icônes appartenant à l’ordre établi – de la désobéissance civile électronique (Meikle, 2004) au *culture jamming* (Lasn, 2004), des *smart mobs* (Rheingold, 2003) aux graffiti urbains (La Rocca, 2013) – révèlent une capacité adroite à intercepter les codes dominants pour les dénuder d’abord, les désarticuler ensuite et les désacraliser enfin, comme le suggère la mesure dans laquelle le jeu lui-même devient en soi et pour soi un culte sociétal (Fouillet, 2012). Les adeptes de la Nintendo Wii, de Minecraft, de World of Warcraft ou de la Sony Kinect, dans le moment où ils sont projetés – mentalement, mais surtout avec le corps – sur l’écran, partageant alors une expérience ludique et tactile avec leurs propres « frères », célèbrent inconsciemment un rite d’initiation dans lequel le totem technomagique est l’instrument qui fait fusionner le groupe réverbérant sa sensibilité récréatrice et récréative. Ce monde est l’entrée secrète à un autre ordre politique et culturel dont l’émotion, la connexion et l’imagination sont les nouveaux fondements, les pierres angulaires de l’univers que nous appelons « transpolitique ».

Le soin porté par certains de ces milieux à l’accumulation et à la mise en scène de leurs gadgets, téléphones portables ou tablettes, l’attention aux détails du



*subvertising* ou des tags sur les murs, ainsi que la véritable obsession esthétique pour les ornements de la vie ordinaire, du *street* au *nail art*, des tatouages aux images des profils de Facebook, montrent la revalorisation radicale d'une série de sensibilités qui, d'une position marginale, devient de plus en plus le centre du vécu collectif. Voici comment l'*underground* se fait *ground*, scène (Attimonelli, 2017), climat (La Rocca, 2013), matrice de la culture naissante. Chacune des figures évoquées constitue alors un prétexte, un dispositif par lequel tel ou tel autre réseau social se retrouve en tant que corps uni, vibre à l'unisson et modifie, sous l'impulsion de passions communes (Sociétés, 2012), l'ordre social institué. Il est vrai qu'il y a peu de politique dans les formes de socialité électronique et dans ses extensions technologiques ; c'est pourtant à partir de là, en prenant acte de tant de néant, que nous devrions partir pour entrevoir les contours du monde à venir. Pour autant que cela puisse déranger les belles âmes de la culture, les spasmes des rites en question rendent attentif à une sacralisation du quotidien, du sensible et, plus généralement, de tout ce qui est mondain et éphémère, et ce exactement dans leur liaison avec le système des objets jadis source de simple aliénation.

Si le cyborg, dans ses différentes déclinaisons – de *Blade Runner* (1982) à *Terminator* (1984, 1991, 2003, 2009, 2015) en passant par *Robocop* (1987, 2014) – peut être considéré comme un des archétypes de l'imaginaire contemporain (Haraway, 1999), ce n'est pas le fruit du hasard : en lui se réalise justement la conjonction technomagique du corps avec l'autre, dans un hybride à la fois terrestre et aérien au sein duquel le sujet implose et est dépassé en se découvrant autre que soi.

Toutefois, cette extase de l'individu n'est plus vouée, comme c'était le cas dans le cadre des traditions judéo-chrétiennes ayant marqué notre Histoire, à un horizon lointain et abstrait, n'a plus à voir avec l'ailleurs, mais se réalise par et dans quelque chose de proche de l'humain, issu de ses propres mains. C'est un quelque sorte une transcendance immanente (Maffesoli, 2016), ou concrète, signalant le retour dans nos sociétés d'un ethos en quelque sorte païen. En effet, vis-à-vis de Futura dans *Metropolis* (1927), de Samantha dans *Her* (2013), mais aussi du logiciel Siri et d'autres cyborgs, androïdes ou fétiches techniques, nous assistons au déploiement de véritables messes profanes, engouements et adorations où l'on célèbre quelque chose qui est à la fois très proche de nous et complètement étrangère et étrange. C'est pourquoi nous suggérons de



déceler, dans ces rituels, l'aurore d'une nouvelle chair – formule chère à l'imaginaire cinématographique de David Cronenberg, de *Videodrome* (1982) à *eXistenz* (1999) en passant par *La Mouche* (1986) – en deçà et au-delà tant des perspectives du matérialisme historique que des religions traditionnelles. En ce sens, le post-humanisme se présente comme une condition dans laquelle l'être humain n'est plus le centre du monde, et en même temps dans laquelle le divin se capillarise parmi les choses du monde, des objets à la nature, des figures fictionnelles aux fantasmagories du Web. On assiste ainsi à la montée sur scène d'un imaginaire archéo-futuriste qui modifie radicalement nos croyances, notre être-ensemble et, à bien y voir, notre être-là.

C'est pour cette raison que Donna Haraway percevait déjà dans la configuration biotechnologique du cyborg, bien avant l'Internet des objets et les identités numériques, une série de potentialités aptes à la mutation de l'être humain, en croyant aussi en sa libération, et notamment à celle des minorités de genre, par rapport aux dichotomies et aux identités rigides et prescriptives imposées par la modernité :

Le cyborg est un moi postmoderne individuel et collectif, qui a été démantelé et ré-assemblé. [...] Les technologies et biotechnologies de la communication sont des outils décisifs qui refaçonnent notre corps. [...] Entre l'outil et le mythe, entre l'instrument et le concept, entre les systèmes historiques de relations sociales et les anatomies historiques de corps possibles, y compris des objets de connaissance, la frontière est perméable. (HARAWAY, 1999, p. 59).

Au-delà de l'origine techno-scientifique du cyborg et des fonctions pragmatiques qui lui ont été attribuées, les dérives de l'imaginaire – de la science-fiction jusqu'au vécu quotidien – se sont approprié l'*outil* et en ont fait un totem et un intermédiaire pour seconder l'émergence d'une corporéité et d'une sensibilité collective, puis connective, plurale, joyeuse et tragique, incarnée dans le quotidien et dirigée contre les métaphysiques et les paradigmes du monde moderne :

L'imagerie cyborgienne ouvre une porte de sortie au labyrinthe des dualismes dans lesquels nous avons puisé l'explication de nos corps et de nos outils. [...] Cela veut dire construire et détruire les machines, les identités, les catégories, les relations, les légendes de l'espace. Et bien qu'elles soient liées l'une à l'autre dans une spirale qui danse, je préfère être cyborg que déesse (HARAWAY, 1999, p. 84).





## Une sacralité sauvage

Dans la destruction créatrice, dont le grouillement de la culture numérique est aujourd'hui la première source, réside un autre passage crucial qu'Haraway effleure, sans pour autant le considérer dans sa profondeur sémantique : il s'agit du croisement fatal entre l'humain et le divin qui se réalise cette fois-ci dans l'aura du quotidien. Nous pouvons en réalité soutenir que la sensibilité contemporaine, plongée comme elle l'est dans une communion, fusion et promiscuité du corps humain avec toute son altérité, ne peut pas choisir d'être cyborg sans, d'une manière ou d'une autre, se *diviniser*. C'est ici la puissance de ce que Durkheim appelle le « divin social » qui s'exprime (2005). Ce passage est, comme toute fondation, déclenché par une étincelle symbolique et émotionnelle qui correspond, si ce n'est à une religion, tout du moins à une forme de religiosité (Liogier, 2012), avec tout son lot de cérémonies, de rites et de mythes.

D'ailleurs, comme l'a bien démontré Roger Bastide, nous pouvons percevoir des formes de mysticisme bien au-delà de dieu ou de toute vie religieuse : « Au sens propre du terme, le mysticisme est une transformation de la personnalité qui se vide de son être propre, de ses instincts, de ses tendances distinctives, pour sortir en quelque sorte d'elle-même et communier avec l'objet de son adoration » (1997 : 13). Dans la plupart des cas, une telle expérience, qu'elle revête des formes néo-païennes et néo-polythéistes, est aujourd'hui en œuvre à travers l'immersion sociétale dans les images, les objets et les expériences de la société post-spectaculaire, dans le spectacle du spectacle. La religiosité, l'investissement symbolique et affectif nécessaires à de tels rites se manifestent de manière immédiatement disjonctive par rapport aux images du sacré institué. La mystique repose alors, en effet, sur la dimension ordinaire de l'imaginaire collectif, ce qui démontre également et confirme bien que cela

n'apparaît pas *a priori* comme un phénomène essentiellement religieux. Car il n'y a pas seulement avec des dieux que l'on puisse, par un long effort d'extase et de prière, s'identifier. Et nous devons trouver cette disposition à sortir de soi-même pour communiquer mystiquement avec ceux qui nous entourent, à peu près, dans toutes les manifestations de l'activité humaine (BASTIDE, 1997, p. 14).

On peut désormais discerner plus clairement l'exaltation, voire le fétichisme, qui accompagnent l'avènement de la culture numérique, événement



ponctué par de petites (mais non moins significatives) adorations et par des pertes continues du soi dans quelque chose de plus grand et, au final, plus confus que le sujet. Comme l'a écrit Régis Debray, toute époque sacralise son moyen de communication essentiel (1993) et une telle sacralisation implique l'adhésion à des formes d'être-ensemble spécifiques et donc à des nouveaux modèles de pouvoir-savoir. Après l'oralité et l'écriture, c'est aujourd'hui au tour de l'électricité d'être le médium à partir duquel l'architecture sociale – matérielle et immatérielle – se redéfinit (de Kerckhove, 2014). Elle constitue le paysage où nous projetons nos vies et les façonnons jusqu'à leur faire effleurer le sacré, aussi dense en puissance et en conséquences, que pré-religieux, sauvage.

Là aussi, comme ce fut le cas jadis pour les religions, la construction sociale de la réalité a lieu à partir du rapport et collectif avec l'invisible (Berger, Luckmann, 2006 ; Mons, 2013), dans une dimension étroitement liée à la chair électronique. À cet égard, les techniques wireless (wi-fi : sans fils) marquent un passage fondamental dans la manière de vivre le corps, ainsi que le langage, car elles corroborent plus que jamais la conjonction entre la vie nue et l'imaginaire, en faisant de celui-ci un imaginaire de plus en plus objectif. La technobiologie du wi-fi, en effet, produit une accélération nous conduisant encore plus loin par rapport aux médias électroniques précédents. Il s'agit là d'un accès permanent et caractérisé par l'ubiquité (Greenfield, 2006) à toutes nos extensions : c'est la mise en œuvre d'un véritable inconscient numérique (de Kerckhove, 2011), ainsi que l'actualisation de la réalité virtuelle venant des années 1990 sur toute notre peau collective. Dès le moment où celle-ci s'incarne en nous-mêmes, nous faisons l'expérience de nouvelles formes de pensée et de connexion unissant ce qui était auparavant séparé, rendant proches de nous toutes les figures de l'imaginaire.

Tant dans son aspect le plus agréable, que dans son contraire, ce miroitement se fait l'origine d'une réversibilité entre nature, culture et technique. La sacralisation intrinsèque à cette union érode le corps politique ainsi qu'il a été constitué pendant les derniers siècles de l'histoire, et met en lumière une série de mouvements érotiques et mystiques dont le seul enjeu est une volonté de puissance en dehors du cadre institutionnel, une volonté située et vouée à l'être-ensemble sans finalité.



Esposito, dans son livre *Bios*, dédié au rapport entre politique et vie, n'hésite pas à interpréter ce glissement en cours en proposant d'arracher les mots-clés appartenant à l'ordre du sacré institué:

Quelle forme politique peut-elle assumer la chair ayant été toujours proche de l'ordre impolitique ? Et quel nom pourra-t-on donner à ce qui naît d'un fond d'anomie ? [...] Il est peut-être juste de repenser en des termes non théologique l'événement qui est apparu il y a deux mille ans sous le titre énigmatique de « résurrection de la chair ». À resurgir, aujourd'hui, pourrait être non plus le corps habité par l'esprit, mais la chair en tant que telle [...]. C'est ce passage, ce contag, cette dénaturation que nous devons penser, à partir de la notion de chair, en dehors du langage chrétien, autant que possibilité biopolitique d'une mutation, ontologique et technologique, du corps humain (ESPOSITO, 2004, p. 183-184).

La sacralité sauvage au cœur de cet article, avec son hédonisme et ce qu'elle comporte sur le plan de la perte et de l'augmentation de la personne, constitue une base pour comprendre la nouvelle incarnation en cours dans notre culture, la nouvelle chair en gestation dans nos sociétés : la chair électronique.

### **Puissance et imaginaire**

En 1936, dans *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (2000), Benjamin a expliqué de manière éclairante la façon dont l'œuvre d'art perd son aura – sa sacralité – dès lors qu'elle peut être reproduite indéfiniment par les nouveaux dispositifs technologiques et, donc, dès que change l'acte de sa contemplation : alors qu'on était auparavant contraint de passer – comme dans un pèlerinage – par le long rituel du musée, grâce à la reproductibilité technique l'œuvre d'art peut être observée, en quelque sorte manipulée, directement dans son contexte de réception. Il s'agit du passage de la dimension publique, esthétique et au fond pédagogique de la jouissance artistique à la dimension personnelle, quotidienne et tendanciellement dépourvue de fortes connotations de vulgarisation de la consommation, ainsi que du glissement d'une configuration territoriale du rapport entre sujet et objet à une autre condition, privilégiant, entre autre, l'esthétique relationnelle (Bourriaud, 1998) et la réversibilité entre art et public. Est-il possible de se servir de cette intuition pour déplacer le discours



sur un autre objet d'attention : le politique ? Qu'arrive-t-il au politique à l'époque de sa reproductibilité numérique ?

La plupart des raisonnements actuels qui accompagnent les processus socio-techniques que nous décrivons tentent de les concevoir comme un ensemble de modalités d'expression et de communication nouvelles vis-à-vis de la vieille politique, et tentent par là de les maintenir liés à elle ; *comme s'il* n'y avait pas d'autres issues, *comme si* les nouveaux médias n'étaient rien d'autre que de nouveaux moyens pour embellir et réhabiliter le vieux souverain. Une telle posture intellectuelle caractérise également ceux qui, libres de préjugés et de convictions techno-sceptiques, réussissent à saisir une partie du tournant paradigmatique que les langages numériques impriment aux statuts de la démocratie. C'est le cas, par exemple, de Grossman et de Rodotà. Les deux spécialistes du politique, dans l'élaboration des formules de la « république électronique » (Grossman, 1997) et de la « techno-politique » (Rodotà, 1997), préfigurent un cadre politico-institutionnel capable de se rénover grâce à l'utilisation des nouveaux médias et à la valorisation de leur potentiel démocratique intrinsèque. Ils permettraient à l'opinion publique de contribuer de façon qualitativement et quantitativement majeure à la gestion de la république, de stimuler le dialogue et l'interaction entre représentés et représentants et entreprendre des processus de contrôle plus intenses de la part des premiers sur les seconds. Ces perspectives, sans doute intéressantes et non dépourvues d'éléments innovants, restent tout de même fondées sur la dimension systémique et politique existante, ne permettant pas de voir au-delà du politique et du Léviathan (Marramao, 2000). Fondamentalement, les discours sur la démocratie électronique ne prennent pas suffisamment en compte le fait que la mutation anthropologique et culturelle liée au développement des langages et des territoires numériques mène à la transfiguration de la politique et du politique dans son acception moderne (Maffesoli, 1992), et non à leur simple renouvellement.

La politique a été la forme dans laquelle a été contenue et soutenue la modernité occidentale – sa limite et sa stratégie de pouvoir, notre monde de vie et de sens, notre maison – mais dans la poursuite des discours et des études, nombreux sont ceux qui ont oublié ou ont omis, afin de maintenir leurs privilèges et perpétuer la conservation du *statu quo*, que précisément, en raison même du fait qu'il s'agit d'une forme possible, nullement ontologique, celle-ci peut être dépassée (d'autant plus si l'on





considère que, comme nous l'a enseigné le formisme simmelien [Simmel, 1990], les formes sont les dispositifs culturels qui correspondent à nos micro-comportements et aux rapports de réciprocité que tissent les individus). Le politique, en effet, n'est qu'une forme transitoire à travers laquelle s'exprime une certaine sensibilité, se cristallisent les paradigmes relationnels et les rapports de pouvoir d'une époque, se façonne une architecture dans laquelle nous sommes provisoirement contenus – un cadre valide tant que ses frontières expressives sont en mesure de contenir les sujets et les subjectivités qui l'habitent, la reproduisent et se reconnaissent en elle, un miroir légitime tant que ses frontières expressives peuvent accueillir dans sa narration et dans son langage les fragments qui le composent.

Nous sommes par ailleurs au cœur de la crise du politique, dès lors que le schisme entre le corps politique et le corps social, sujet cher à Hannah Arendt (2002), se ressent de manière plus sensible (abstention électorale, défiance vis-à-vis du pouvoir, montée sur la scène de populismes de diverses gradations comme Marine Le Pen, Matteo Salvini, Matteo Renzi, Emmanuel Macron ou Donald Trump) ; dès lors que les langages, les actions, les manières d'être de la société qui pense et gouverne et de celle qui vit ingouvernée sont toujours plus éloignés et asynchrones, dans un contexte où les conflits et les oppositions entre les institutions et les sujets sont de plus en plus mis en lumière.

La blessure est ouverte, les lacérations difficilement cicatrisables avec de timides ajustements d'inspiration réformiste. Il ne s'agit pas d'une déchirure de la dernière heure, mais bien d'un malaise qui s'est progressivement avivé, trouvant dans les écrans des médias de masse une puissante caisse de résonance et un facteur de prolifération. Déjà en 1977, R. Schwartzberg écrivait :

Quand tout se dégrade et se pervertit, quand tout s'avilit et se corrompt, la vertu décisive, c'est parfois de dire non. C'est ce que le public commence à faire. En France et ailleurs. Écoutez la rumeur profonde, la rumeur souterraine qui s'enfle et le soulève. Écoutez l'indignation qui oppresse ces spectateurs malgré eux. Floués, joués, leurrés. Écoutez le réveil et le sursaut de ceux qu'abuse, de ceux que dupe l'État spectacle. Écoutez leur cri. Il tient en un mot : assez ! (SCHWARTZENBERG, 1977, p. 318).

Dans ce champ entre en jeu la technique, et plus particulièrement les technologies de la communication, non tant pour exhumer et réhabiliter le corps



politique, mais plutôt pour rétablir un nouvel équilibre à partir des ruines du moderne : ces technologies de l’imaginaire (Machado da Silva, 2008) rendent concrète la force invisible de ce que Simmel appelle le « roi clandestin » (1981) d’une époque, son imaginaire collectif puissant et toujours fondateur. Nous pouvons, en effet, interpréter l’intervention de la technique comme le fruit d’une négociation sociale continue (Flichy, 1992 ; Fidler, 2000), comme la manifestation tangible d’une sensibilité qui provient du territoire immatériel, de l’être le plus profond d’une société. Les médias ne naissent jamais de l’extérieur d’un corps social mais toujours de son intérieur, de son cœur. Ce sont les moyens à travers lesquels nous donnons une forme à notre être-là et ils sont toujours plus le monde que nous habitons.

### **Le visible et l’invisible**

S’il est vrai que nous sommes les producteurs du système communicationnel, force est de constater qu’en même temps les technologies de la communication, entre autres, nous transforment et nous reproduisent ; plus encore, il y a là la forme paradigmatique dans laquelle est cristallisé l’esprit du temps et l’imaginaire collectif de chaque époque ; l’espace où habitent les simulacres et les fantasmes fondateurs de toute société ; la peau de notre culture (De Kerckhove, 1995).

La caractéristique particulière de la modernité tardive – et à son plus haut degré d’affinement techno-culturel, une des articulations qui préfigurent le contexte postmoderne – est le lien étroit qui s’est instauré entre la communication-monde (Mattelart, 1994), le langage, le territoire et les formes de l’habiter. Le réseau et les mondes numériques, à bien y voir, opèrent une synthèse dans laquelle le langage, le territoire et les sujets sociaux se fondent et se confondent dans la même plate-forme de communication, dans la même personne numérique augmentée, dans chaque corps expansé. Ce, au-delà et en deçà de sa matérialité, étant donné que les nouveaux médias électroniques soutiennent une double métamorphose de l’utilisateur : d’un côté, ils habillent et reconfigurent son corps, de l’autre, ils le projettent hors de lui. En cela, l’identité, la réalité et tout autre élément dont on célèbre l’augmentation sont augmentés



justement dans la mesure où, en eux, le sujet se perd dans l'autre et renonce à soi, à son autonomie.

Nous sommes face aux conséquences du passage de la lourdeur et de l'extranéité par rapport au sujet, de l'éloignement physique de l'industrie culturelle à l'absorption dans notre peau personnelle et collective des nouvelles technologies culturelles qui redéfinissent notre être-là et nos formes de relation en calibrant l'attention sur la figure emblématique de la personne et non de l'individu-masse, d'une subjectivité sociétale caractérisée par la pulsion à refonder ses tactiques de survie et ses pratiques culturelles en fonction de la dimension du vécu (de Certeau, 1999), du ludique et de l'imaginaire, et non plus en fonction du travail, du progrès et de la raison abstraite. Les pratiques et les idéologies verticales de la politique, toujours fondées sur ce que Weber appelle la logique du « devoir être » (1987), sur la tentative d'inscrire les masses dans un projet à long terme – fondé sur le sacrifice de l'ici et maintenant et sur la projection vers un futur idéal choisi comme juste fin au-delà des désirs immanents au vécu collectif – sont donc mises en crise, *in nuce*, par des formes de socialité émergentes, toutes centrées sur la logique du *carpe diem*, sur le présentisme le plus aigu, sur l'hédonisme, sur l'attention exacerbée au corps, aux plaisirs même les plus éphémères et fugaces, à la consommation dans le sens originnaire du terme : gaspillage, dépense improductive (Bataille, 2003).

Peut-être l'heure est-elle venue de traduire en termes politiques, ou plutôt transpolitiques, les théories souvent trop abstraites sur le postmoderne. C'est un passage audacieux, peut-être risqué, mais indispensable pour saisir la nature des formes vers lesquelles nous sommes en train de transmuter. En réalité, c'est une forte mutation socio-anthropologique qui accompagne et qui est soutenue par les changements technologiques liés aux réseaux et au numérique. Il est nécessaire de bien comprendre la mesure dans laquelle chaque forme de pouvoir donnée est intimement liée au médium qui constitue le cœur du système médiatique et de l'industrie culturelle. Nous devons ainsi pousser jusqu'à ses conséquences extrêmes la formule de McLuhan « le médium est le message », mais sans jamais oublier qu'au fond, nous sommes le message.

Il est utile de rappeler, en outre, la nature jamais neutre de chaque langage, qui *nous* parle avant même de nous donner la parole (Levinas, 2010). Le langage est le pouvoir : il est le dispositif qui permet depuis toujours de combler le vide entre le sujet



et l'objet, entre la culture et la nature ; il constitue donc la matrice dans laquelle nous sommes inscrits, une matrice qui oriente, façonne et ordonne nos modèles relationnels, notre action sur le monde (Heidegger, 1976). Tout système linguistique porte en soi un système relationnel et de pouvoir, chaque système est construit (de) et reconstruit (par) l'humanité qui s'en sert. Mais encore faut-il saisir à quel point la langue que nous parlons nous parle en retour – à quel point elle nous façonne. Comme nous l'a suggéré Heidegger, le langage « cesse d'être une chose avec laquelle nous, hommes parlants, avons un rapport », devenant au contraire « le rapport de tous les rapports » (1976 : 169). Que se passe-t-il dès lors au moment où le territoire et le langage social se déplacent de la télévision au réseau ?

Pour analyser en profondeur les modalités vers lesquelles la transfiguration du politique (Maffesoli, 1992) est en train de se diriger, il est indispensable de saisir les signifiants et les signifiés qui sont derrière – souvent cachés dans les simulacres, dans les fantasmes ou dans le banal – ce changement de scène au cœur du système de communication. La traduction de notre peau culturelle dans les mondes électroniques témoigne bien d'un passage culturel lourd de conséquences, jusqu'à nous suggérer que les réseaux et les langages numériques sont les armes au moyen desquelles le passage postmoderne est en train de devenir concret (Turkle, 1997) ; plus que tous les autres, ce sont ces dispositifs qui menacent l'ordre, le paradigme et les codes culturels de la modernité.

La dématérialisation du monde réalisée par les médias – de la photographie à la réalité virtuelle en passant par la communication sans fil – accomplit non seulement « l'affaiblissement de la réalité qui caractérise la société de la modernité tardive » (Vattimo, 1998 : 36), mais réalise une confusion fondatrice entre le visible et l'invisible. Il s'agit de l'une des marques distinctives de la condition contemporaine (Baudrillard, 1981), dont la meilleure description réside dans la citation poétique : « Le monde visible n'est plus une réalité, et le monde invisible n'est plus un rêve » (W. B. Yeats). Un syncrétisme qui affaiblit toujours d'avantage les gardiens de l'ordre constitué, au profit des cultures du spectacle et de la récréation-récréation (Susca, 2016), désormais prêtes à envahir l'écran, à être-l'écran. Nous ne pouvons par ailleurs oublier que même la technique est fable, récit, langage. En tant que telle elle ne peut donc constituer l'élément générateur d'une nouvelle réalité forte, cependant elle est en mesure de poser





les bases pour une condition qui, en intégrant l'instabilité de l'être ou en laissant perdre l'être comme fondement (Heidegger, 1980), nous invite à une expérience de la réalité en tant que fable, qui implique une vision inexplorée depuis longtemps en Occident, mais fort ancienne, du concept de liberté.

À travers les réseaux nous dépassons le modèle communicationnel moderne, bien incarné par le medium télévisuel, fondé sur une communication généraliste, unidirectionnelle, verticale et tendanciellement passive, pour passer à un autre modèle qui privilégie les dimensions personnelles ou micro-communautaires, tendanciellement horizontales et actives de l'interaction, ou bien « inter-passives » (Zizek, 2000). Il serait naïf d'examiner la portée du changement du paradigme communicationnel sans mettre en évidence les conséquences qu'il implique sur le paradigme anthropologique et donc sans intercepter les contenus des nouvelles subjectivités émergentes au cœur des mutations technologiques contemporaines. Nous devons donc nous demander ce qu'il peut arriver aux formes de pouvoir dès lors que l'on glisse vers un système axé sur ce genre de réseaux. Si nous renonçons aux présomptions des certitudes, nous sommes appelés à nous interroger sur la mesure dans laquelle la nouvelle dimension anthropologique correspond et est conciliable avec les fondements de la modernité : l'État-nation, le concept d'individu, l'institution et la pratique de la représentation, les identités collectives ; bref, tout l'univers du politique et la démocratie même. Les passages, les consommations communicationnelles, les multiples nomadismes et les transits frénétiques rythmant notre temps tendent en effet à dépasser et à transgresser sans cesse ces frontières, à les révéler comme artificielles et obsolètes.

L'action modelante des formes techno-culturelles numériques trace une architecture socio-politique avec une certaine transparence (Lévy, 2002), dans laquelle ce ne sont pas seulement et pas tant la communauté et les décideurs qui sont réciproquement visibles et nus les uns et les autres, difficilement occultables par des filtres et des barrières physiques, fondus dans les flux immatériels de la communication ; la phénoménologie de la société transparente (Vattimo, 1989), de manière encore plus radicale, permet de faire découvrir à tout un chacun sa nature irréductiblement transpolitique, car ici, plus que jamais, l'être-là a tout de suite à voir avec la vie en commun, et a donc une valeur publique et des conséquences publiques. Il y a là une sensibilité qui jaillit, paradoxalement, de terrains apparemment apolitiques,



comme par exemple ceux de la consommation improductive et du ludique stimulés par les jeux vidéo qui entraînent le spectateur, comme dans le cas des jeux SimCity ou Minecraft, à se transformer en acteur, en l’amusant et en l’habituant à donner une forme à ce qui l’entoure. Les anthropologues, les philosophes et les sociologues savent bien, d’ailleurs, à quel point le jeu constitue le laboratoire primordial pour l’entraînement dans l’art d’être au monde, d’être avec l’autre, de vivre ensemble (Caillois, 1967 ; Duvignaud, 2007 ; Fouillet, 2012 ; Huizinga, 1988 ; Nietzsche, 2000).

Le jeu vidéo peut être justement interprété comme le prodrome, l’épiphénomène et au fond la figure emblématique de la communication contemporaine (Triclot, 2011), qui façonne le glissement transpolitique de la société du spectacle sur la trace, justement, de la synergie entre le « faire ludique » et le « faire le monde », entre la sensibilité évasive et la pulsion créatrice du corps social. Cette forme culturelle semble intégrer dans sa propre grammaire deux énoncés nietzschéens fondamentaux : « L’homme s’est trop peu égayé : tel est, frères, notre péché originel ! » ; « Vous devez penser jusqu’au bout à vos sens ! [...] Et ce que vous appelez monde doit être créé par vous : votre raison, votre image, votre volonté, votre amour doit devenir monde ! » (1993 : 73-75). Tel est l’esprit qui anime et informe les communicatités naissantes et leur imaginaire fondateur : ce sont l’ironie dissipative, le divertissement infini, la densité symbolique des fantasmagories qui préfigurent les traits structurants de la société à venir.

## Bibliographie

- ABRUZZESE A. (1996), **Analfabeti di tutto il mondo uniamoci**, Genova, Costa & Nolan.
- ADORNO T. W., HORKHEIMER M. (1947), **La dialectique de la raison**, Paris, Gallimard.
- AGAMBEN G. (1995), Homo sacer. **Le pouvoir souverain et la vie nue**, Paris, Seuil, 1997.
- ANDERS G. (1956), **L’Obsolescence de l’homme**, Paris, Éditions Ivrea, 2002.
- ARENDT A. (1954), **La crise de la culture**, Gallimard, Paris 2002.
- ATTIMONELLI C. (2008), **Techno: ritmi afrofuturisti**, Rome, Meltemi, 2017.



ATTIMONELLI C., SUSCA V. (2016), **Pornocultura**. Viagem ao fundo da carne, Porto Alegre, Sulina Editora, 2017.

BASTIDE R. (1975), **Le sacré sauvage et autres essais**, Paris, Stock, 1997.

BATAILLE G. (1949), **La part maudite**. Précédé par la notion de dépense, Paris, Éditions de Minuit, 2003.

ID. (1957), **L'érotisme**, Paris, Les Éditions de Minuit, 2007.

ID. (1951), « **Conférences sur le non-savoir** », in Œuvres complètes, Paris, Gallimard, 1973.

BAUDRILLARD J. (1981), **Simulacres et simulations**, Paris, Galilée.

ID. (1995), **Le crime parfait**, Galilée, Paris.

ID. (2004), **Le pacte de lucidité ou l'intelligence du Mal**, Paris, Galilée.

BENJAMIN W. (1936), **L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica**, **Turin, Einaudi**, 2000 [éd. fr., L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique, in, Œuvres, III, Paris, Gallimard, 2000].

ID. (1940), **Le livre des Passages**, Paris, Éditions du Cerf, 2006.

BERGER P., LUCKMANN T. (1966), **La construction sociale de la réalité**, Paris, Armand Colin, 2006.

BOURDIEU P. (1996), **Sur la télévision**, Paris, Liber Raison d'agir.

BOURRIAUD N. (1998), **L'esthétique relationnelle**, Dijon, Les Presses du réel.

BRETON PH. (2000), **Le culte de l'Internet**. Une menace pour le lien social?, Paris, La Découverte.

CAILLOIS R. (1958), **Les jeux et les hommes**. Le masque et le vertige, Paris, Gallimard, 1967.

CALVINO I. (1972), **Les villes invisibles**, Paris, Éditions du Seuil, 1996.

CASALEGNO F. (2007), **Le cybersocialità. Nuovi media e nuove estetiche comunitarie**, Milan, Il Saggiatore.

CASTELS M. (1996), **L'Ère de l'information**. Vol. 1, La Société en réseaux, Paris, Fayard.

DE CERTEAU M. (1980), **L'invention du quotidien. Arts de faire**, Paris, Gallimard, 1999.



DE KERCKHOVE D. (1995), **The skin of culture**, Toronto, Somerville [éd. ca., *Les nerfs de la culture: être humain à l'heure des machines à penser*, Laval, Presses Université Laval, 1998].

ID. (2011), **L'inconscio digitale**, in A. Buffardi, D. de Kerckhove, dirigé par, *Il sapere digitale. Pensiero ipertestuale e conoscenza connettiva*, Naples, Liguori.

ID. (2014), **The point of being**, in D. De Kerckhove, C. Miranda, dirigé par, *The point of being*, Cambridge Scholars Publishing, New Castle Upon Tyne 2014.

DEBORD G. (1967), **La Société du spectacle**, Paris, Gallimard, 1992.

ID., **Commentaires sur la société du spectacle**, Paris, Éditions Gérard Lebovici, 1988.

DEBRAY R. (1993), *L'État séducteur. Les révolutions médiologiques du pouvoir*, Paris, Gallimard.

DURAND G. (1994), **L'imaginaire**, Paris, PUF.

DURKHEIM É. (1912), **Les formes élémentaires de la vie religieuse**, Paris, PUF, 2005.

DUVIGNAUD J. (2007), *Le don du rien*, Paris, Téraèdre.

ESPOSITO R. (2004), **Bios. Biopolítica e filosofia**, Turin, Einaudi.

FIDLER R. (1997), **Mediamorfosi. Comprendere i nuovi media**, Milan, Guerini e associati, 2000 [éd. or., *Mediamorphosis*, Londres, Sage].

FLICHY P. (1992), **Une histoire de la communication moderne**, Paris, La Découverte.

FOUILLET A. (2012), *L'empire ludique*, Paris, Éditions François Bourin.

GROSSMAN L. K. (1995), **La repubblica elettronica**, Rome, Editori Riuniti, 1997.

GREENFIELD A. (2006), **Every[ware]. La révolution de l'ubimedia**, Limoges, FYP.

GUYAU J-M. (1909), **Esquisse d'une morale sans obligation ni sanction**, Paris, Allia, 2008.

HARAWAY D. (1991), **Manifesto Cyborg. Donne, tecnologia e biopolitiche del corpo**, Milan, Feltrinelli, 1999 [éd. fr., *Manifeste cyborg et autres essais. Sciences, fictions, féminismes*, Paris, Exils, 2007].

HARDT M., NEGRI A. (2004), **Moltitudine**, Milan, Rizzoli [éd. fr., *Multitude*, Paris, La Découverte].

HEIDEGGER M. (1959), **Acheminement vers la parole**, Paris, Gallimard, 1976.

ID. (1962), *Tempo ed essere*, Napoli, Guida, 1980.

HUIZINGA J. (1939), **Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu**, Paris, Gallimard, 1988.



- LA ROCCA F. (2013), **La ville dans tous ses états**, Paris, CNRS Éditions.
- LASCH CH. (1979), **La culture du narcissisme**, Paris, Climats.
- LASN K. (1999), **Culture Jam. Manuale di resistenza del consumatore globale**, Milan, Mondadori, 2004 [éd. or., Culture Jam, Londres, HarperCollins].
- LAWRENCE D. H. (1929), *L'Amant de Lady Chatterley*, Paris, Gallimard, 1977.
- LEFEVRE H. (1947), *Critique de la vie quotidienne, T. 1*, Paris, L'Arche.
- LEVINAS E. (1971), **Totalité et infini. Essai sur l'extériorité**, Paris, Le Livre de Poche, 2010.
- LÉVY P. (2002), **Cyberdémocratie**, Paris, Odile Jacob.
- LIOGIER R. (2012), **Souci de soi, conscience du monde. Vers une religion globale**, Paris, Armand Colin.
- LIPOVETSKY G. (1987), *L'empire de l'éphémère. La mode et son destin dans les sociétés modernes*, Paris, Gallimard.
- MACHADO DA SILVA J. (2008), **Les technologies de l'imaginaire. Médias et culture à l'ère de la communication totale**, Paris, La Table Ronde.
- MAFFESOLI M. (1992), **La transfiguration du politique. La tribalisation du monde**, Paris, Grasset & Fasquelle, coll. Le Livre de poche.
- ID. (2002), **La part du diable. Précis de subversion postmoderne**, Paris, Flammarion.
- ID. (2003), **Notes sur la postmodernité. Le lieu fait lien**, Paris, Éditions du Félin.
- ID. (2016), **La parole du silence**, Paris, Cerf.
- MARRAMAO G. (2000), **Dopo il Leviatano. Individuo e comunità**, Turin, Bollati Boringhieri.
- MATTELART A. (1991), **La communication-monde**, Paris, La Découverte.
- MEIKLE G. (2004), **Disobbedienza civile elettronica. Mediattivismo e Internet : costruire insieme una nuova sfera pubblica**, Milan, Apogeo.
- MEYROWITZ J. (1985), **No sense of place. The impact of electronic media on social behavior**, Oxford, Oxford University Press.
- MONS A. (2013), **Les lieux du sensible. Villes, hommes, images**, Paris, CNRS Éditions.
- MORIN E. (1957), **Le cinéma ou l'homme imaginaire**, Paris, Éditions de Minuit.





- MUSSO P. (2003), **Critique des réseaux**, Paris, PUF.
- NIETZSCHE F. W. (1882), **La gaia scienza**, Milan, Mondadori, 2000.
- ID. (1883), **Così parlò Zarathustra**, Rome, Newton Compton, 1993.
- PERNIOLA M. (1994), **Il sex appeal dell'inorganico**, Turin, Einaudi [éd. fr., *Le sex-appeal de l'inorganique*, Paris, Léo Scheer, 2003].
- POPPER K. (1994), **Cattiva maestra televisione**, Venice, Marsilio.
- POSTMAN N. (1985), **Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business**, New York, Penguin.
- RHEINGOLD H. (2003), **Smart mobs**. *Tecnologie senza fili, la rivoluzione sociale prossima ventura*, Milan, Raffaello Cortina.
- RODOTÀ S. (1997), **Tecno politica**. *La democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione*, Bari-Rome, Laterza.
- SARTORI G. (1997), **Homo videns**, Bari-Roma, Laterza.
- SCHWARTZENBERG R. G. (1977), **L'État spectacle**. *Essai sur et contre le Star System en politique*, Paris, Flammarion.
- SIMMEL G. (1908), **Sociologie**. *Étude sur les formes de la socialisation*, Paris, PUF, 1990.
- ID. (1981), *Sociologie et épistémologie*, Paris, PUF.
- SOCIÉTÉS (2012), **Passions communes**, n° 116, Bruxelles, De Boek.
- SUSCA V. (2010), **Joie Tragique**. *Les formes élémentaires de la vie électronique*, Paris, CNRS Éditions, 2011.
- ID. (2016), **Les affinités connectives**. *Sociologie de la culture numérique*, Paris, Cerf.
- TACUSSEL P. (1984), **L'attraction sociale**. *La dynamique de l'imaginaire dans la société monocéphale*, Paris, Librairie des Méridiens.
- TRICLOT M. (2011), **Philosophie des jeux vidéo**, Paris, Zones.
- TURKLE S. (1995), **La vita sullo schermo**. *Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Milan, Apogeo, 1997 [éd. or., *Life on the Screen : Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon & Schuster].
- VATTIMO G. (1991), **La fine della modernità**, Milan, Garzanti, 1998.



ID. (1989), **La società trasparente**, Milan, Garzanti.

VIRNO P. (2002), **Grammatica della moltitudine**. Per un'analisi delle forme di vita contemporanee, Rome, Derive Approdi [éd. fr., *Grammaire de la multitude*, Paris, Éclat, 2002].

WEBER M. (1919), **Le savant et le politique**, Paris, PUF, 1987.

WOLTON D. (1999), **Internet et après?** Une théorie critique des nouveaux médias, Paris, Flammarion, 2010.

ZIZEK S. (2001), **Credere, Rome, Meltemi**, 2005 [éd. fr., *De la croyance*, Paris, Éditions Jacqueline Chambon, 2011].

ID. (2000), **Enjoyment as a political cactor**, Londres, Routledge.

*Submetido em: 09/06/2017. Aprovado em: 13/07/2017.*

