



MOBILIS IN MOBILE

LA REVUE DES CULTURES POPULAIRES

N°1 : Cultures populaires et politique

En ligne : <https://pcaof.hypotheses.org/revue/revue-1-cultures-populaires-et-politique>

INTRODUCTION

Le premier numéro de la revue Mobilis in Mobile cherche à révéler, questionner et étudier les liens étroits, quoique souvent cachés ou implicites, entre le monde politique et les cultures populaires. Il apparaît en effet intéressant d'interroger ce champ de recherche, encore peu étudié en France, croisant deux sphères parfois contradictoires et conflictuelles. L'objectif est de questionner les liens unissant la politique et les cultures populaires, la porosité de leurs frontières, l'utilisation des symboles contestataires issus des secondes, leurs représentations non pas seulement dans la fiction mais dans tous leurs champs d'expression. En quoi les cultures populaires influencent-elle la politique contemporaine ? Sa communication, ses décisions, son économie, son mode de fonctionnement ? En quoi, en somme, consiste la politisation des cultures populaires ?

Les cultures populaires se sont depuis longtemps emparées du thème de la politique, déclinant de nombreux supports d'expression comme le dessin humoristique, la chanson et les récits fictionnels, qui constituent de véritables miroirs déformants aptes à questionner les modes de gouvernance, le rôle du champ politique dans ses interactions avec d'autres pouvoirs : économiques, militaires et, bien entendu médiatiques, avec le développement de la presse. Walter Benjamin met ainsi en relation la politique et la culture de masse dans son ouvrage *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1955). Il y souligne les risques de la médiatisation de la politique dans les dictatures, notamment le fascisme et le nazisme, à travers le culte de l'image et la propagande favorisés par les nouveaux médias de l'époque. Guy Debord, en 1967, prolonge cette critique dans *La Société du spectacle*. La perte de l'aura, de l'authenticité y devient totale : tout est désormais spectacle dans la société des *mass media*. Dans *L'Homme unidimensionnel* (1964), Herbert Marcuse renforce ce constat pessimiste de manipulation des masses dans les sociétés modernes par le truchement des médias de masse. Aucun régime n'y échappe selon lui : ni capitalisme, ni communisme...

L'entrée dans l'ère du numérique et des réseaux sociaux a accéléré et mis en exergue l'utilisation des cultures populaires dans la conquête et l'exercice du pouvoir. Le populisme rejoint ici le populaire... Twitter est ainsi devenu le canal de communication favori de l'ancien président d'une des premières puissances mondiales. En utilisant un des réseaux sociaux *mainstream*, Donald Trump prolonge ainsi une accointance antérieure avec la culture populaire. De « concepteur » à travers ses *reality shows*, il s'est mué en « utilisateur » mais aussi en « personnage » et caricature de la culture de masse. Les fameuses *fake news* sont devenues en peu de temps un moyen très efficace de manipulation des foules tant il est difficile d'effacer ces rumeurs des temps modernes comme on a pu l'observer lors des campagnes présidentielles récentes. De médiatique, la culture populaire est devenue médium en politique. Jadis méprisée parce que liée aux masses, elle est, surtout depuis le développement d'internet, un passage obligé pour gagner la confiance du public ou ses voix, un référentiel commun entre le

plébéien et son électorat où les séries deviennent les nouvelles illustrations d'enjeux et de dénonciations politiques à l'instar de *Tchernobyl*¹, *House of Cards*², *Baron noir*³, *Borgen*⁴...

La porosité entre la politique et les cultures populaires s'illustre aussi pleinement dans la fécondation du réel par des symboles contestataires issus de la « culture pop ». Le masque que porte l'anarchiste dans *V for Vendetta*⁵ est à l'effigie de Guy Fawkes, un opposant historique au régime politique anglais lié à la conspiration des poudres de 1605 à Londres. Médiatisé par le film de James McTeigue⁶, sorti en 2006, il est ensuite rendu au réel et, paradoxalement, à la contestation politique et sociale par les Anonymous et *l'Occupy Movement*⁷ à Wall Street (2011). La chanson italienne du partisan "Bella Ciao" est, quant à elle, remise au goût du jour par la série *La Casa de papel*⁸ qui considère ses personnages comme des résistants au système.

Aussi, les liens entre cultures populaires et politique ne se cantonnent pas aux représentations dans la fiction, les champs d'expression de la culture de masse sont multiples et justifient le pluriel qui lui est associé. Le sport en général et le football en particulier constituent ainsi un exemple associant culture populaire et enjeu politico-économique. De même, le *Super Bowl* aux États-Unis montre aussi les multiples facettes d'une pratique culturelle qui conjugue enjeux économiques, politiques, médiatiques, culturels, et sportifs.

Toutefois, ici il n'est pas question d'analyser la représentation du/des politiques en cultures populaires, mais bien d'étudier l'utilisation des cultures populaires par le/la politique ; et c'est ce que nous proposent les articles ici rassemblés portant sur différents pays occidentaux et sur différentes cultures populaires.

Session 1 (2019-2020)

CULTURE ET POLITIQUE

Avec son article « *Faire feu de tout bois ... pour finir en feu de paille : Grandeur et décadence de la « nouvelle » science-fiction politique française* », Hervé Lagogney propose d'étudier une brève période du milieu des années 70, pendant laquelle de jeunes auteurs français ont rêvé de révolutionner la science-fiction française en lui adjoignant une dimension politique absente selon eux de cette littérature « d'évasion ». Née tardivement des cendres de Mai 68, cette mouvance située à gauche de l'échiquier politique critique les institutions politiques, financières ou culturelles, sans toutefois proposer d'alternative utopique, ni jamais nuancer un discours unilatéral et caricatural, au risque de lasser les amateurs de SF.

Maxime Dafaure, quant à lui, dans son texte « *La métapolitique de l'alt-right : récupération et instrumentalisation d'éléments de cultures populaires* », explore une facette méconnue de l'activisme en ligne de la droite radicale états-unienne, et situe cette stratégie métapolitique dans un contexte de guerre culturelle permanente. Il ouvre une réflexion sur les conséquences de ces stratégies de communication ainsi que sur des moyens de mieux les appréhender.

¹ Mini-série, diffusion originale, 2019, Johan Renck, E-U, R-U.

² Série, Beau Willimon, diffusion originale, 2013-2018, E-U.

³ Série, Éric Benzekri, Jean-Baptiste Delafon, diffusion initiale, 2016, France.

⁴ Série, Adam Price, diffusion initiale 2010, Danemark.

⁵ *V pour Vendetta*, Alan Moore (scénario) et David Lloyd (dessins), bande dessinée, 1982-1990, E-U.

⁶ *V for Vendetta*, James Mc Teigue, 2006, E-U, R-U, Allemagne.

⁷ *L'Occupy movement* est un mouvement international de protestation sociale, principalement dirigé contre les inégalités économiques et sociales. Ce mouvement est assimilé au mouvement des indignés.

⁸ Série, Alex Pina, diffusion originale 2017, Espagne.

POLITIQUE ET SOCIÉTÉ

Gary Morra dans « *Mussolini, Berlusconi, Salvini et le ballon rond : l'utilisation du football à des fins politiques en Italie* », nous livre une analyse sur l'utilisation du football à des fins politiques dans l'Italie des XX^{ème} et XXI^{èmes} siècles. Il souligne ainsi combien un sport national (au sens d'identité culturelle) peut être utilisé comme un outil pour rassembler des foules derrière des discours idéologiques unificateurs.

Cependant, les cultures populaires peuvent aussi être des outils de critique politique et de contre-pouvoir comme le montre Marie Duret-Pujol dans « *De la culture populaire à l'appel du peuple : Coluche président* ». En étudiant l'annonce de la candidature de Michel Colucci, dit Coluche, à la présidence de la République française en 1980, son article explique ainsi comment cet humoriste vedette est passé du statut de candidat-clown populaire à candidat intronisé par la population, ce au point de déstabiliser le pouvoir établi...

POLITIQUE ET MÉDIAS (Ces deux derniers articles sont écrits en, anglais)

Mais le politique investit aussi les champs médiatiques des cultures populaires comme le démontre Martin Knust dans son article « *Fictionalizing Populism : a music analysis of recent political journalist soundtracks* » dans lequel il s'intéresse aux fonds sonores et à leur rôle dans les émissions de journalisme politique audiovisuel. Ainsi il explique combien ces musiques d'ambiance ont pour but d'influer sur l'opinion publique et s'apparentent ainsi à de la propagande.

Enfin, David Lipson, propose dans son texte « *Politainment and the evolution of the late-night talk show* » une étude sur l'évolution et le rôle des talk-shows de fin de soirée dans la politique étasunienne. L'article explore l'émergence d'une nouvelle catégorie hybride de politainment (politique et divertissement) ainsi que l'effet de la polarisation du paysage médiatique avec notamment l'arrivée de Trump à la Maison Blanche.

Session 2 (2021-2022)

CULTURES POPULAIRES ET POLITIQUE À L'ÈRE DU 2.0

Aux Etats-Unis, le *football* pratiqué par les femmes est une institution. La sélection nationale est l'équipe la plus titrée de la planète, et près de 400.000 étudiantes pratiquent ce sport à l'université. Fortes de ce succès, certaines joueuses telles que Megan Rapinoe, Lindsey Horan ou Alex Morgan prennent publiquement position pour défendre les droits des femmes et de certaines minorités. Ainsi, l'égalité salariale entre hommes et femmes, la lutte contre les abus sexuels, la condamnation des discriminations ethniques ou relatives à la sexualité sont des combats ayant été publiquement menés par des femmes vedettes du football aux Etats-Unis. À l'aune de la place prépondérante qu'occupe l'un des sports les plus populaires du monde aux E-U, Gary Morra envisage, dans ce premier article de la session 2 consacrée aux liens entre les cultures populaires et la politique, le *football* comme un terrain de lutte pour les droits des femmes et de certaines minorités aux Etats-Unis.

Par le biais du *Midi-Libre*, journal régional, ce deuxième article, écrit par Morgane Marion retrace l'histoire de la radio et de ces changements notables sur les années 1977, 1982 et 1986 où la jeunesse et la liberté d'expression sont au cœur des enjeux en France et principalement sur Montpellier.

EXPRESSION DU POLITIQUE À TRAVERS LES CULTURES POPULAIRES : PROPAGANDE ET CRITIQUE

Dans son texte, Judith Bordes revient sur les liens entre cinéma et politique à travers les analyses pionnières de Siegfried Kracauer en trois étapes. La première procède d'une courte présentation de Kracauer, figure encore souvent méconnue, notamment en France, de la constellation de la première génération associée à l'École de Francfort. La deuxième se penche sur les rapports entre culture populaire et politique dans *De Caligari à Hitler*, où le cinéma est pris comme révélateur d'un état d'esprit allemand propice à l'hitlérisme. La troisième, revient sur les premières réflexions kracaueriennes consacrées à l'influence de l'industrie du divertissement sur la politique, et en particulier au thème du divertissement.

Quentin Pironnet propose une analyse de la franchise horrifique de *The Purge* et étudie cette dystopie comme expérience de pensée du non-droit. L'analyse de ce monde dystopique proposée ici n'est plus exclusivement celle de la représentation d'un extrême politique que l'on pourrait prendre pour argument afin de combattre ses causes, ni même celle d'un miroir de notre société qui nous instruirait sur le chemin que nous sommes en train d'emprunter, mais bien celle d'une expérience de pensée capable d'« étrangeriser » (au sens du concept anglo-saxon d'*estrangement*) suffisamment le spectateur pour l'amener à penser autrement des concepts pourtant familiers.

Enfin, c'est travers le cas des communistes romands, que Clément Fontannaz s'intéresse à l'utilisation de la culture populaire dans l'Entre-deux-guerres et au processus de réappropriation de la culture populaire conventionnée par la bourgeoisie, par les communistes pour développer des formes nouvelles afin de s'inscrire dans les canaux de la Troisième internationale.

POLITISATION DE LA FICTION

Contrairement à certains mouvements écologistes traditionnels, l'écoféminisme tend à se tenir à l'écart du pouvoir faisant moins confiance aux mécanismes de la démocratie représentative. Il n'en demeure pas moins que ce mouvement de pensée trouve des moyens d'action, d'expression et de transformation de la société à travers des canaux de pouvoirs alternatifs comme ceux de la culture populaire afin de peupler nos imaginaires de nouveaux récits pour de nouveaux possibles.

C'est ce qu'Annabel Audureau se propose d'étudier à travers un corpus d'œuvres récentes ou revenues sur le devant de la scène et témoignant de la vivacité de la pensée écoféministe à travers les littératures populaires (littérature jeunesse, contes modernes et romans de science-fiction) : une manière de faire de la politique autrement.

Hélène Machinal étudie la politisation de la culture populaire particulièrement prégnante dans les séries qui mettent en scène des figures du posthumain permettant d'alimenter la réflexion politique et critique du posthumanisme, en particulier dans sa déclinaison féministe qui revendique un dépassement des binarismes.

Jessy Neau s'interroge quant à elle sur les séries pseudo-inclusives et la représentation des minorités dans les séries télévisées de type *period drama*. Plus précisément, son analyse porte sur la manière dont la présence d'acteurs issus de minorités dans les fictions historiques télévisuelles peut faire partie de la logique de renouvellement du genre, même si elle est souvent mue par des stratégies distinctes, aussi bien narratives que politiques.

En dernier lieu, Sofia Mateos met en lumière la politisation de la science-fiction par le féminisme dans le Mexique actuel. Son article cherche à comprendre les raisons de l'essor actuel de l'organisation de communautés autour de la science-fiction et du féminisme, comment ces initiatives fonctionnent et à quels besoins publics elles répondent en s'appuyant sur des descriptions et analyses d'un groupe de projets de diffusion de la lecture et de l'écriture de la science-fiction mexicaine.