

Anthropologies of the United States of America. Views from near and from afar – Università degli studi di Palermo (15-16 juin 2017)

Le *cartoon*. Réflexion sur la culture populaire aux États-Unis

Dans son ouvrage *Animation and America*, Paul Wells identifiait quatre genres de productions culturelles proprement américaines : le western, le jazz, les *musicals* de Broadway et le *cartoon*¹. Ce dernier, qui trouve son origine dans la bande dessinée et le dessin de presse, s'est ensuite singularisé dans un style de dessin animé largement exporté : d'abord via la production industrielle d'Hollywood des années quarante et cinquante, ensuite dans les années septante, grâce aux rediffusions télévisuelles de cette production. S'il est désormais connu et reproduit partout dans le monde, le style du *cartoon* conserve son caractère culturel proprement américain (son potentiel d'universalisation commerciale est d'ailleurs une marque de ce caractère américain). Les thématiques, la forme, comme le mode de production de ces *cartoons* sont en effet tous fermement ancrés dans la culture étatsunienne et ils représentent, encore aujourd'hui, un socle de culture populaire (au sens de *pop culture* ; je détaillerai la terminologie un peu plus loin) commun à plus d'une génération. L'hypothèse que je souhaite défendre dans le présent article est que ces *cartoons* représentent parfaitement la culture populaire des États-Unis et, en tant que tels, permettent de saisir la « conception du monde » (au sens bakhtinien) que ce peuple entretient vis-à-vis de lui-même ainsi que du reste du monde. Afin de défendre cette hypothèse, je commencerai par détailler ce qu'il faut selon moi entendre par le terme de « culture populaire », terme extrêmement équivoque en français. J'insisterai ensuite sur les diverses conséquences que le

¹ P. WELLS, *Animation and America*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2002, p. 1.

choix terminologique opéré permet de tirer, avant de présenter brièvement quelques éléments de réflexion quant au potentiel critique de ces dessins animés.

Le terme de « culture populaire » recouvre plusieurs sens en français qu'il s'agit de distinguer. Tout d'abord, on peut l'entendre au sens de « pop culture », c'est-à-dire des éléments culturels (films, livres, bandes dessinées, musique, etc.) largement diffusés dans le grand public et intégrés par lui. C'est en ce premier sens que l'on peut entendre que *Star Wars* ou *Lord of the Rings* sont des séries de films cultes ; que l'on peut sélectionner et retenir des répliques supposées connues de tous (du « I'll be back » de *Terminator* au « Luke, I am your Father » de *Star Wars*) ; ou encore que l'on peut faire référence à des personnages de *comics* ou parodier musiques et clips vidéos à la télévision comme sur internet. Dans ce premier sens du terme de « culture populaire », on remarquera d'une part que les productions visées sont très souvent américaines (il s'agit là du potentiel d'universalisation culturelle, voire même d'acculturation que nous pointions en introduction) et, d'autre part, de manière parfaitement liée, que ce sens de « culture populaire » est directement corrélé à celui de « culture de masse ». Et pour cause.

De par son mode de production (le système des grands studios et les investissements massifs que ces derniers sont capables de réaliser) comme par son mode de consommation (le cinéma puis la télévision, média tous deux très largement répandus aux États-Unis dès leurs débuts), le *cartoon* se présente comme un objet typique de la culture de masse, dont le caractère de reproduction industrielle a été mis en évidence notamment par Walter Benjamin². Chez ce dernier, la reproduction industrielle d'œuvres d'art acquiert un statut quelque peu ambivalent. En effet, après avoir constaté la disparition de l'« aura » de l'œuvre

² W. BENJAMIN, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, trad. L. Duvoy, Allia, Paris, 2011.

d'art ancienne, ainsi que la disparition de sa valeur culturelle, Benjamin décrit les possibilités ouvertes par ce nouveau type d'art. Au discours nostalgique et critique de la première partie de l'ouvrage succède un discours plus optimiste quant aux possibilités d'émancipation offertes par la photographie et le cinéma³. La critique de la culture de masse telle que formulée par Benjamin est ainsi moins unilatérale que celle formulée par Adorno et Horkheimer quelques années plus tôt⁴. Le cinéma y était vu comme un outil d'aliénation supplémentaire, le spectacle reproduisant les structures hiérarchiques de la société dont il se voulait l'image. Le *cartoon* en tant que produit de la culture de masse est quant à lui considéré par Adorno et Horkheimer comme une manière de préparer le spectateur à la violence qui lui est quotidiennement infligée. À l'inverse, la conception benjaminienne du cinéma nous permettrait d'envisager le *cartoon* comme un moyen de diffusion large d'idées, sinon révolutionnaires, à tout le moins critiques sur les conditions de vie de la masse. Bref, un art ambivalent, diffusant à la fois largement l'idéologie dominante mais aussi son remède.

Ensuite, le terme de culture populaire peut être entendu au sens de *folk culture*. C'est-à-dire la culture du peuple, les pratiques et croyances directement ancrées dans une population donnée, généralement dans les couches populaires voire défavorisées de celle-ci. Le *cartoon* peut-il (et doit-il) se revendiquer d'une appartenance à la culture du peuple et, en l'occurrence, du peuple américain ? À première vue, la réponse semble négative : le *cartoon* est le produit d'une industrie aux mains d'un petit groupe d'individus qui en possède la totalité des moyens de production. Dans la perspective de l'École de Francfort comme dans celle d'auteurs plus récents (voir

³ Voir notamment W. BENJAMIN, *op. cit.*, pp. 61, 69, 70, 73-74 et 85.

⁴ M. HORKHEIMER & TH. W. ADORNO, *Kulturindustrie: raison et mystification des masses*, trad. E. Kaufholz-Messmer, Allia, Paris, 2015. Bien sûr, la conception benjaminienne n'est pas complètement opposée à celle d'Adorno et Horkheimer, cependant il conserve une vision plus optimiste que ces deux collègues.

notamment Christopher Lasch⁵), le mode de production de l'industrie hollywoodienne ne peut potentiellement que diffuser l'idéologie dominante⁶, celle du libéralisme étatsunien en l'occurrence. Cependant, cette première remarque doit être tempérée par une seconde : si la production de *cartoons* appartient bien aux grands studios et à quelques producteurs, ceux-ci se contentent souvent d'imposer un budget et un rythme à une équipe d'animateurs laissés largement libres quant aux questions esthétiques (exception faite de *Disney* qui contrôle l'ensemble de la production, de la formation des animateurs jusqu'à la teneur morale du produit fini). Les réalisateurs de *cartoons* ainsi que les animateurs qui les assistent sont quant à eux souvent issus des classes populaires des États-Unis et ne jouissent d'aucune reconnaissance de la part du public ou de l'industrie⁷. Tex Avery, pour ne prendre que cet exemple, est issu d'une petite ville du Texas et n'a originairement aucune intention de devenir réalisateur. La plupart des réalisateurs de *cartoons* de l'époque finiront d'ailleurs leur carrière sinon ruinés, en tout cas peu fortunés. Mais ces conditions matérielles ne sont pas l'élément décisif qui permet de considérer les *cartoons* des années trente à cinquante (l'« Âge d'or » du *cartoon*) comme un élément de culture populaire.

Le meilleur argument en faveur d'une telle dénomination nous est donné par les choix formels de nos dessins animés et, pour faire comprendre ce point, il nous faut passer par Mikhaïl Bakhtine et son ouvrage *L'Œuvre de Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*⁸. Dans ce dernier, Bakhtine développe le concept de grotesque qu'il lie à la

⁵ CH. LASCH, *Culture de masse ou culture populaire?*, trad. F. Joly, Climats, Paris, 2001.

⁶ Pour Ch. Lasch, c'est la structure même du médium qui « reproduit, dans sa conception même, la nécessité d'assurer un contrôle gestionnaire de la force de travail » (CH. LASCH, *Ibidem*, p.54). Inspiré de M. McLuhan, Ch. Lasch estime donc que le médium *est* le message.

⁷ L'équipe d'animation de la Warner, par exemple, se retrouvait confinée dans un bâtiment vétuste à l'extérieur des studios surnommé la *Termite Terrace* par ses occupants.

⁸ M. BAKHTINE, *L'Œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, trad. A. Robel, Gallimard, Paris, 1970.

culture populaire et, plus précisément, au carnaval (en son sens le plus large, celui de fête populaire). Sa thèse est la suivante : la culture populaire du Moyen Âge et de la Renaissance qui s'exprime dans le carnaval le fait selon un ensemble de motifs et une structure propre. Ces motifs comme cette structure se retrouvent par ailleurs dans certaines œuvres d'art de leur temps (notamment, pour Bakhtine, dans la littérature avec Rabelais) dont le contenu peut être qualifié de grotesque (dans l'acception large que le mot peut avoir en français). Or, ce grotesque se révèle être, pour Bakhtine, l'expression artistique ou esthétique du carnivalesque, c'est-à-dire de la culture populaire telle qu'elle s'exprime dans les fêtes populaires. En d'autres termes, une œuvre grotesque au sens technique que lui donne Bakhtine est une œuvre d'art qui emprunte à la culture populaire sa structure et ses motifs. Cet emprunt débouche par ailleurs chez Bakhtine sur un certain optimisme politique dont nous reparlerons plus tard. C'est cet ensemble de motifs, ainsi que la structure qui les organise, qu'il me semble possible de retrouver dans les *cartoons*, et c'est ce que j'essayerai maintenant de montrer en me focalisant sur les productions des années trente à cinquante avant de toucher un mot des dessins animés plus récents.

Le motif principal du grotesque bakhtinien, celui qui, en quelque sorte, contient les autres, est celui de l'inversion du haut et du bas. Cette inversion est à comprendre tant du point de vue physique (importance des parties génitales, du ventre, des excréments plutôt que de la tête et du visage) que du point de vue moral (le mauvais devient bon, et *vice versa*). Cette inversion vise à faire de ce qui est généralement tu, délaissé ou caché, le centre de l'attention. Le rebut devient ainsi digne de louange, et inversement. Ce renversement est ainsi aussi celui des valeurs : il s'agit de faire place à tout ce qui d'habitude est rejeté comme immoral, immonde, inconvenant, etc. De là l'importance d'autres motifs. Tout d'abord le langage qui fait la part belle aux gros mots, mais aussi aux jeux de mots, aux insultes, aux calembours et au « parler populaire », bref à tout ce qui s'éloigne du canon

de la langue. Il en va de même pour les corps. Comme on l'a dit, le grotesque va concentrer son attention sur les parties intimes et généralement cachées, mais aussi sur toutes les imperfections, les saillies extraordinaires et les anormalités. Le corps grotesque a d'ailleurs souvent des limites floues : comme les corps se mélangent dans la fête, le corps grotesque n'est qu'une frontière poreuse avec les autres corps, les autres espèces et même l'univers qui l'entoure. Ce rapport est d'ailleurs entretenu par le déguisement et le masque, tous deux chargés de transformer les identités, de permettre les dédoublements et les travestissements. Ces déguisements et masques permettent également la mise en place d'une symbolique particulière. Ils permettent la parodie, la caricature ou la satire du pouvoir comme du peuple lui-même, de ses habitudes ridicules ou de ses traditions surannées. Le costume garantit en outre l'anonymat, il permet ainsi la distance et l'explosion des pulsions cachées. Parmi celles-ci, outre la sexualité déjà mentionnée, on trouve la violence, souvent exprimée dans le tabassage de figures symboliques. On frappe et on démembre l'effigie, on brûle la marionnette symbolique. Tout cela se fait évidemment dans les bruits et les rires, opposés aux normes en vigueur dans le quotidien. Enfin, le pouvoir lui-même doit être transformé, inversé. On destitue les images du roi et du pape pour placer sur le trône ceux qui en sont d'ordinaire les moins dignes : les fous et les imbéciles.

Tous ces traits (que l'on retrouve dans le *cartoon*) renvoient à la création d'un monde inversé, mais le mouvement n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît au premier abord. Sa structure est en effet double : le retournement effectué ne peut l'être que par la mise en évidence des normes qu'il s'agit de retourner. En d'autres termes, le carnaval commence par expliciter les interdits qui pèsent d'ordinaire sur la société médiévale ou renaissante avant de retourner chacune d'entre elles. Aussi le mouvement est double : à la fois il accentue les frontières d'ordinaire invisibles et il les transgresse dans un même mouvement. Il ne s'agit d'ailleurs là que de tracer des

frontières claires qui, à leur tour permettent le passage et les échanges⁹. Ce premier axe structurant est donc celui de l'ambivalence. Le grotesque affirme en même temps qu'il inverse, qu'il retourne. Ce premier axe n'est d'ailleurs pas sans lien avec le second, celui du devenir permanent. Bakhtine décrit en effet le mouvement du grotesque comme celui d'une dialectique permanente entre un état présent et un état futur, lui-même retourné en un nouveau futur, et ainsi de suite. Ou, dans les termes de Hegel : « Le *devenir* est l'expression vraie du résultat de l'être et du néant, en tant qu'il est leur unité ; il n'est pas seulement l'*unité* de l'être et du néant, mais il est en lui-même le *non-repos* »¹⁰. Dans ce second axe apparaît bien évidemment le premier : l'ambivalence ne saurait être une stabilité, elle est au contraire le constant renversement d'une chose en son contraire. On comprend également ici comment les différents motifs décrits plus haut peuvent trouver leur place dans une telle structuration.

Cette description achevée, revenons aux *cartoons*. Les dessins animés américains des années trente à cinquante contiennent tous ou presque une large partie des motifs dont il a été question précédemment. Que l'on pense par exemple ici au rire induit par la violence omniprésente, à la sexualité souvent déguisée des Tex Avery comme des Disney, des étendues formidables de parties du corps des *toons* ou encore aux multiples déguisements qu'enfilent les différents personnages lorsqu'il s'agit de faire tourner un second en bourrique. La structuration-même de ces dessins animés imite les structures du grotesque : l'animation américaine n'est jamais à l'arrêt, les personnages bougent sans cesse (souvent à des vitesses extrêmes), s'écrasent et se regonflent à toute allure, ouvrent et ferment les portes aussi bien que les murs, etc. Le *cartoon* est par essence en mouvement continu, un mouvement qui est celui du devenir décrit par

⁹ Pour de plus amples développements sur l'idée de « frontière » en ce sens, voir R. DEBRAY, *Éloge Des Frontières*, Gallimard, Paris, 2010.

¹⁰ G. W. F. HEGEL, *Encyclopédies des sciences philosophiques I. La science de la logique*, trad. B. Bourgeois, Vrin, Paris, 1970, p. 354.

Bakhtine. Il est d'ailleurs parfaitement ambivalent, les lois de la physique y sont tantôt suspendues, tantôt réaffirmées, les effets de réel se mélangent aux événements les plus improbables et il n'est pas rare que le chasseur devienne un temps le chassé. Le dessin animé correspond largement à la définition que Bakhtine donne du grotesque¹¹.

Reste à traiter d'un dernier problème. Qu'en est-il de la fonction politique que Bakhtine attribue au grotesque et au carnavalesque ? Ces derniers aspects revêtent en effet chez l'auteur russe un potentiel de critique du pouvoir en place, notamment à travers l'effet de communautarisation que permettent le rire de groupe et la fête collective. Or, ces différents points suggèrent une certaine participation à la fête. On rejoint ici la critique des médias de masse formulée par Adorno et Horkheimer : il ne s'agit plus, dans le cinéma, de participation, d'une fête qui briserait la quotidienneté, mais bien plutôt d'un spectacle qui n'est que la continuité du quotidien. Les deux auteurs allemands écrivent :

Le monde entier est contraint de passer dans le filtre de l'industrie culturelle. La vieille expérience du spectateur de cinéma qui retrouve la rue comme prolongement du spectacle qu'il vient de quitter – parce que celui-ci vise à reproduire exactement le monde des perceptions quotidiennes – est devenue un critère pour la production.¹²

Dès lors, le *cartoon* ne serait nullement une représentation populaire du monde, il n'appartiendrait aucunement à la *folk culture* mais bien plutôt à la culture de masse, qui imiterait industriellement les vieilles structures de la culture populaire.

Cependant, comme nous l'avions fait remarquer plus haut, la critique de la culture de masse d'Adorno et Horkheimer n'est pas la seule voie possible une analyse des produits culturels

¹¹ Sur ce point, malheureusement, je ne peux pas ici m'appesantir. Un article sur le sujet est toutefois en cours de préparation.

¹² M. HORKHEIMER & TH. W. ADORNO, *op. cit.*, pp. 19–20.

de la société industrielle. Benjamin remarquait l'ambivalence de l'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction technique, à la fois perte d'aura mais possibilité d'inclusion nouvelle du public, du spectateur. Il est surprenant de constater que le *cartoon* conserve cette idée d'ambivalence aussi bien lorsqu'il est pris du point de vue de la *pop culture* (en suivant Benjamin) que lorsqu'il est envisagé comme produit de la *folk culture* (en suivant Bakhtine). Dans les deux cas, la possibilité d'un effet idéologique ou politique du cinéma (ici d'animation) se lie à la participation du spectateur au spectacle. La liaison de ces deux points de vue est même rendue indissociable par la diffusion de masse : ma génération, par exemple, a grandi avec la rediffusion de ces *cartoons* et en a intégré la forme à sa propre culture, à sa propre « vision du monde » pour employer les termes de Bakhtine. Il ne s'agit pas ici pour moi de faire l'éloge de la culture de masse, éloge dont Christopher Lasch a parfaitement critiqué les apories¹³, mais bien plutôt de réinterroger le concept de culture de masse (ou de *popular culture*) lui-même, lorsqu'il est appliqué à l'objet du dessin animé. Ne pourrait-on pas considérer, avec Benjamin et Bakhtine, que le *cartoon* ne véhicule pas uniquement l'idéologie dominante, mais aussi sa propre critique, comme le carnaval ancien ?

Cette conclusion ouverte m'amène à reprendre, enfin, le cas des dessins animés récents. Il est communément admis aujourd'hui (Paul Wells¹⁴, Sébastien Denis¹⁵) que le *cartoon* ne renaît véritablement que vers la fin des années quatre-vingt, la télévision ayant fait drastiquement baisser les budgets et la qualité de la production dans les années cinquante, soixante et septante¹⁶. Cette renaissance est emblématiquement le fait d'une série telle que *The Simpsons*, dont la popularité comme la qualité

¹³ CH. LASCH, *op. cit.*

¹⁴ P. WELLS, *op. cit.*

¹⁵ S. DENIS, *Le cinéma d'animation*, Armand Colin, Paris, 2017.

¹⁶ La qualité de l'animation (le nombre de dessins par seconde) étant directement lié au mouvement et à la vitesse des actions, l'on peut considérer qu'une perte de qualité est, pour le dessin animé américain tel que conçu jusque-là, une perte de son essence-même.

a permis de voir réapparaître des dessins animés originaux sur les écrans. Or, *The Simpsons* semble particulièrement intéressant au point où nous en sommes arrivés : il s'agit en effet d'une production de masse (la série est aujourd'hui produite par la *Fox*) qui a pourtant fait son succès sur sa puissance critique, notamment à l'égard de ses propres producteurs. Bien sûr, il est tout à fait possible de considérer que cette critique n'est que de façade puisqu'elle semble complètement intégrée au fonctionnement de la production industrielle moderne, mais elle peut aussi être lue comme la continuation d'une certaine forme de *folk culture* qui, une fois encore, refuse de laisser invisibles les structures du pouvoir.

Bibliographie

- BAKHTINE M., *L'Œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Age et sous la Renaissance*, trad. A. Robel, Gallimard, Paris, 1970.
- BENJAMIN W., *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, trad. L. Duvoy, Allia, Paris, 2011.
- DEBRAY R., *Éloge Des Frontières*, Gallimard, Paris, 2010.
- DENIS S., *Le cinéma d'animation*, Armand Colin, Paris, 2017.
- HEGEL G. W. F., *Encyclopédies des sciences philosophiques I. La science de la logique*, trad. B. Bourgeois, Vrin, Paris, 1970, p. 354.
- HORKHEIMER M. & ADORNO TH. W., *Kulturindustrie: raison et mystification des masses*, trad. E. Kaufholz-Messmer, Allia, Paris, 2015.
- LASCH CH., *Culture de masse ou culture populaire?*, trad. F. Joly, Climats, Paris, 2001.
- WELLS P., *Animation and America*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2002.