Discorso:

Siamo voluti partire da due definizioni di Margaret Canovan (una teorica politica) e Cas Mudde (un politologo) e Cristòbal R. Kaltwasser (professore universitario).

Secondo Canovan il termine populismo ha una connotazione molto ampia e vaga, può riferirsi a diversi contesti e ad una grande varietà di fenomeni.

Mentre la definizione di Mudde e Kaltwasser si concentra di più sulla lotta tra persone pure (popolo) e contro la corruzione (élite). Questa si affianca perlopiù al tentativo di raggiungere il concetto di bene comune.

Chi definisce il bene comune?

Il populismo nasce in America e in Russia nel trentennio 1860/90 , presentava delle idee agrarie (basate su miglioramento delle condizioni di vita dei contadini), progressiste (si ponevano contro le grandi ideologie industriali e finanziarie) e considerando il “popolo” come virtuoso, al centro di tutto, ma comunque schiavo delle autorità statali.

Il populismo si pone come unica via da seguire per poter riuscire a scavalcare le élite e risolvere i problemi in modo semplice, senza tener conto delle limitazioni che a livello legislativo/sociali/culturali potrebbero esserci.

Il leader populista è parecchio carismatico, riesce a persuadere e farsi seguire dalle persone, facendo leva sui problemi, richieste ed esaltando il popolo. Il populismo senza le idee delle persone sarebbe come una scatola vuota. Molte volte si tende a creare una visione stereotipata del leader in modo tale da riuscire ad avere più seguito (Berlusconi donnaiolo/presidente ricco, Putin ex agente segreto, Trump ricco imprenditore..).

L’articolo che abbiamo analizzato è stato scritto da Paolo Gerbaudo, come espresso dalla sua definizione, il populismo si afferma come il ”partito piglia tutto”: aggrega interessi indipendentemente dal loro grado di realizzabilità, pur sempre a fini democratici ma con dietro interessi egoistici. Il populismo in senso stretto si afferma come un fenomeno che nasce e muore con le campagne elettorali. Quando eventualmente vincono le elezioni, inizialmente, per un breve periodo di tempo, si comportano come se volessero andare contro le istituzioni, per poi accorgersi che non è tutto così facile; quindi, in governo iniziano ad atteggiarsi come partiti tradizionali.

In molti casi i partiti populisti perdono (si sfaldano) quello che è il loro largo supporto dato che entrando a far parte del governo/potere diventano la stessa élite/casta/gruppo che loro “insultavano” per anni. Solo in alcuni casi (Putin,Trump) i partiti populisti mantengono quello che è la loro retorica popolo vs élite, presentando quest’ultimi come “nascosti”, manipolando media, giornali e altri partiti come marionette o come nemici irraggiungibili (Putin contro l’Occidente in generale).

**Opinion-building** à i social media sono progettati come canali di comunicazione alternativi, nei ​​quali la gente comune può esprimersi. Questo ha fornito ai movimenti populisti, un luogo adatto per contrastare il pregiudizio percepito a favore dell’establishment dei media mainstream, così che, siano creati canali mediatici alternativi in ​​grado di intercettare la rabbia popolare.

Alex Johns: le torri gemelle le hanno buttate giù gli americani, Trump inviato da dio).

Vladimir Soloviev: patriota sovietico, definisce delle manifestazioni contro Putin gestite da figli di funzionati corrotti e se non la polizia la gente gli avrebbe fatti a pezzi, Navalny(manifestazioni contro Putin) paragonato a Hitler solo che Hitler è più coraggioso.

**Movement-building** à le funzionalità dei social media, nella loro architettura algoritmica e nelle loro tendenze creano delle “Filter bubble”. Queste hanno consentito agli individui scontenti, che abbracciavano idee considerate improprie, di ritrovarsi e formare aggregati di persone online, riuscendo a svolgere un ruolo cruciale nel fornire sostegno ai candidati anti-establishment.

Gamer-gate: controversa campagna di molestie organizzata soprattutto tramite l'uso dell’hashtag #GamerGate, incentrata sul sessismo e l'anti-progressismo nella cultura dei videogiochi, dopo la pubblicazione di un videogame che simulava una situazione depressiva da parte di una sviluppatrice.

Grafici----> Volevamo poi concludere questa presentazione con due grafici che mostrano da dove i paesi Europei e gli Stati Uniti ottengono le loro informazioni. Il primo è una media dei paesi europei (EU+Uk+Turchia, non è ponderata), il secondo riguarda solo gli Stati Uniti. Anche se nel secondo non abbiamo i dati sulla Radio, possiamo generalmente dei numeri simili che puntano verso una certa omogeneità delle popolazioni europee e statunitensi nell’ottenere notizie.