

Lorsque Séléna a commencé à préparer le sous-titrage de *VD Attack Plan*, nous avons cherché des informations qui nous permettraient de situer le contexte de production de ce dessin animé. Séléna a trouvé de nombreuses informations sur la production de films utilitaires par Walt Disney et c'est ce qu'elle va vous présenter dans un instant. En revanche, sur ce dessin animé précis, *VD Attack Plan*, on trouve vraiment très, très peu d'éléments. Par conséquent, ce que je vais essayer de faire, c'est de partager avec vous quelques-unes des hypothèses que l'on peut faire à propos de *VD Attack Plan* à partir de son analyse audiovisuelle. Incidemment, cela nous permettra aussi de faire un petit tour d'horizon non-exhaustif des films sur la syphilis, la gonorrhée et d'autres pathologies qui sont disponibles sur MedFilm.

14. Quand on analyse *VD Attack Plan*, on se rend compte qu'il a plusieurs points communs avec de nombreux films de prévention de la syphilis et de la gonorrhée mais aussi d'autres films médico-sanitaires et donc qu'il s'inscrit vraiment dans la même lignée que ces films. Cela saute aux yeux dès le titre, *Le Plan d'attaque des maladies vénériennes*, qui appartient au champ sémantique guerrier. À titre de comparaison, nous vous avons mis ici un certain nombre de titres de films antérieurs à *VD Attack Plan* qui fonctionnent sur le même principe, à gauche des films de prévention des MST, à droite d'autres films médico-sanitaires.

Ensuite, on trouve au sein de *VD Attack Plan* des éléments communs à un grand nombre de films. Par exemple :

15. Le personnage du conférencier devant un pupitre et/ou un tableau (voici quelques exemples de films dont, pour la plupart, nous avons déjà parlé depuis le début du projet). **16-17-18.**

19. On a également des allers-retours sous forme de champs-contrechamps entre le conférencier et le public. Comme les soldats-microbes de *VD Attack Plan* ne sont pas juste des copiés-collés les uns des autres, qu'ils ont de petites caractéristiques propres comme un trait dessiné un peu différemment pour la bouche, une forme d'orbite un peu différente, cela permet de les individualiser. On s'aperçoit alors qu'ils expriment, avec des moyens minimes, toute une gamme d'émotions, de la concentration à l'inquiétude, comme le public « réel » de films du même genre. **20**

21 En revanche, *VD Attack Plan* prend un peu de distance avec ces autres films, en opérant un renversement dans cette situation assez commune de la conférence devant un public. L'originalité ici, c'est que la conférence ou le « briefing » ne se tient pas devant les personnes qui doivent se protéger des maladies vénériennes mais devant leurs agresseurs, les microbes, ce qui donne à la situation une dimension à la fois humoristique et effrayante. Il se passe manifestement des choses terribles à l'intérieur de notre corps.

22. Autre élément récurrent qui se retrouve dans *VD Attack Plan* : un schéma fléché pour expliquer la diffusion de la maladie dans la population, comme dans **23.** *Syphilis : A Motion Picture Clinic et Attention... aux maladies vénériennes* qui est une émission de la télévision française. (Ici, je voudrais faire une petite parenthèse sur *Syphilis : A Motion Picture Clinic* qui est disponible sur MedFilm depuis seulement quelques jours. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un cours sur la clinique de la syphilis qui se veut vraiment exhaustif sur ce que devaient savoir les médecins américains pour diagnostiquer et traiter la syphilis en 1937. Je vous recommande le passage (assez bref) sur la paludothérapie, c'est-à-dire la pratique qui consistait à inoculer le paludisme à des patients présentant une neurosyphilis avec l'idée que les accès de fièvre du paludisme détruirait le tréponème).

24. Toujours dans nos éléments récurrents, on a aussi le médecin, inévitablement associé, non pas à son stéthoscope comme c'est le cas par la suite et de nos jours mais à son microscope **25.**, gage de sérieux scientifique qui vient en contrepoint de la mise en garde contre les charlatans et le recours aux remèdes de grand-mère, présentés de façon très créative et humoristique par Disney. **26** et de façon presque aussi créative dans *Falsche Scham*.**27**

28. Enfin, si on considère le format lui-même de *VD Attack Plan*, c'est-à-dire le format du dessin animé pour faire passer un message médico-sanitaire, on constate qu'il n'a rien de nouveau. On a vu avec Sélénia que Walt Disney avait une histoire assez longue de production de films utilitaires, dont quelques-uns avaient trait au corps et à la santé. De même, d'autres compagnies ont produit des dessins animés de ce type avant *VD Attack Plan*. **29.**

30. En revanche, là où *VD Attack Plan* opère un second renversement par rapport à la plupart des autres films médico-sanitaires, c'est dans le fait d'insérer des photos dans le dessin animé. Vous vous rappelez probablement de plusieurs films que nous vous avons montrés depuis le début du projet, et même avant pour certains, où des séquences d'animation apparaissent au sein d'un film en prises de vue réelles, généralement pour permettre de visualiser tel ou tel aspect du fonctionnement du corps ou d'un processus pathologique. Ici, c'est l'inverse, des photos apparaissent dans le dessin animé pour montrer l'aspect réel des lésions provoquées par la syphilis.

Ces parentés que nous avons constatées entre *VD Attack Plan* et de nombreux autres films médico-sanitaires nous font penser que ce film a bénéficié des conseils de quelqu'un qui connaissait bien l'une des « formules-types » du film de prévention des maladies infectieuses, probablement un médecin, et aussi de quelqu'un (peut-être la même personne) qui pouvait fournir aux studios Disney des photos de lésions syphilitiques. Malheureusement, le générique n'indique pas le nom du moindre consultant, ni de la moindre collaboration avec un hôpital ou une éventuelle association de santé publique ou de professionnels de santé.

31. De même, concernant le message véhiculé par *VD Attack Plan*, on observe que ce dessin animé se place résolument dans le contexte social de son époque en mentionnant très naturellement les relations homosexuelles, la pilule contraceptive et le préservatif, en plus de l'abstinence, pour se protéger des MST, la seule concession à un certain puritanisme, étant la production de deux versions du dessin animé, l'une destinée aux lycéens où la séquence du préservatif a été supprimée et où il n'est question de l'abstinence comme moyen de prévention, et l'autre destinée aux militaires et aux étudiants qui est complète). Là encore, il y a manifestement une ou plusieurs personnes qui ont décidé d'aller plus loin que ce qui s'était fait jusque-là et de prendre position sur l'évolution de la société. Cette ou ces personnes s'étaient peut-être aperçues que le nombre de cas de gonorrhée et de syphilis, qui avait considérablement diminué après la Seconde Guerre mondiale et l'introduction des traitements antibiotiques, était reparti de plus belle à la fin des années 50, dans un contexte où les budgets publics consacrés à la prévention, au diagnostic et au traçage de contact avaient été fortement réduits.

32. Enfin, deux remarques l'une plus générale et l'autre un peu plus anecdotique sur l'un des éléments graphiques de *VD Attack Plan* : quand on observe l'apparition du commandant qui va haranguer les soldats-microbes au tout début de *VD Attack Plan*, on remarque qu'il est placé sur un fond rose dont les dégradés évoquent à la fois les rideaux d'une scène et des muqueuses. On peut mettre cette observation en parallèle avec le fait qu'à l'époque où le film a été produit, le voyage, non pas « au centre de la Terre » mais « au centre du corps humain » est dans l'air du temps. En effet, en avril 1965, **33.** le magazine *Life* a publié les premières photos prises in utero par Lennart Nilsson et ces images ont eu un grand retentissement. De même, **34.** le film *Fantastic Voyage*, sorti en 1966, a eu un grand succès. Il

raconte l'histoire de scientifiques qui vont être miniaturisés pour pouvoir pénétrer dans le corps humain d'une personne dans le coma et réaliser une opération du cerveau de l'intérieur car il est impossible de la faire autrement. Ce film a été nommé pour cinq Oscars et en a effectivement reçu deux. Il est possible que les concepteurs de *VD Attack Plan* et en particulier le responsable de sa réalisation, Les Clark, s'en soient inspiré, de façon plus ou moins consciente.

35. De façon plus anecdotique, nous nous sommes aussi interrogées sur la ressemblance des soldats-microbes avec les Black Panthers. Si quelqu'un parmi vous a des informations à ce sujet ou sur les autres questions que ce dessin animé nous pose, nous les accueillerons avec beaucoup de reconnaissance !

36. Enfin, des traductrices ne peuvent pas faire la présentation d'un film qu'elles ont sous-titré sans dire quelques mots de leurs choix et des défis traductologiques qu'elles ont rencontrés.

Nous avons déjà parlé du champ sémantique de la guerre auquel appartient le titre *VD Attack plan* mais qui se retrouve plus largement dans tout le dessin animé. Quand on repère de nombreux termes appartenant à un champ sémantique donné dans un film, on veille évidemment à faire apparaître des termes équivalents dans la traduction. Il y a ici un deuxième champ sémantique qui est celui des jeux de hasard, d'où les termes gagnant, perdant, roulette, pari, etc.

En revanche, un troisième champ sémantique qu'on aurait pu attendre, celui de la médecine est extrêmement pauvre. On y trouve juste le nom des deux pathologies (syphilis et gonorrhée) et le mot chancre.

D'autre part, concernant le registre de langage, il a fallu s'appliquer à utiliser un registre familier sans tomber dans la vulgarité, comme dans le texte-source, d'où des expressions comme « choper la gonorrhée » ou « ils vont le sentir passer ».

Enfin, l'acronyme *VD* a posé problème parce qu'il est très court ; L'acronyme français *MST* datant des années 80, on ne peut l'utiliser pour le sous-titrage d'un dessin animé datant du début des années 70. La plupart du temps, nous avons réussi à caser tout de même « maladies vénériennes », même si c'est un terme très long qui nous mange notre nombre de caractères autorisés très, très vite mais pour la *VD roulette*, ce n'était pas possible. Nous avons donc inventé la « roulette de Vénus », par analogie avec le terme « maladie de Vénus ».

(34. Ensuite, dans les spécificités que permet le format animé, on a également la personnification des émotions, en l'occurrence de celles qui empêchent les êtres humains d'avoir un comportement adéquat par rapport à une contamination possible : Ignorance, Peur et Honte.

35. Disney avait déjà mis en œuvre cette stratégie dans un film de 1943 intitulé *Reason and Emotion* qui expliquait que la meilleure façon de résister à la panique et à l'idéologie nazie dans le contexte de la Seconde Guerre mondiale était de laisser la raison tenir les commandes (le petit bonhomme en costume) et de ne pas se laisser emporter par ses émotions (le petit Néandertalien).

On notera que les studios Disney ont repris cette idée bien des années plus tard avec le long métrage *Vice Versa* (*Inside Out* en anglais.).

Talking to your teen about VD (1972)

Élisabeth Fuchs 22 mai 2023