

Amandine Long

Comment la narration peut influencer l'Histoire

*Zoom sur ces fictions qui ont
impacté l'Amérique*

Arts, techniques et civilisations

Bien souvent, l'artiste choisit un axe, un biais par lequel dérouler son travail. C'est une notion que nous avons abordée au cours de l'entretien avec Sabine Allard, qui évolue dans les métiers de l'image. Si ce prisme, à travers lequel les artistes créent, permet de donner corps à l'œuvre, de lui apporter une certaine cohérence et une grande singularité, un autre aspect peut toutefois ternir le tableau. En effet, entre la simple expression d'un point de vue, et une réelle volonté d'influencer l'opinion publique, la part des choses est parfois difficile à faire. Les exemples au cours du XXe siècle se multiplient, montrant que la narration, qu'elle soit textuelle, picturale ou autre, peut se révéler une puissante arme de manipulation.

Dans la partie de synthèse, nous abordons la thématique de l'identification. À travers son processus de mise en œuvre, une personne peut s'attacher émotionnellement à une histoire, à un personnage. Tout au long du XXe siècle, les gouvernements ont joué sur ce principe, pour mettre en place une véritable propagande par le récit.

Les comics apparaissent dans les années 1930, à une période de fortes tensions. Entre la crise économique Américaine et la montée de l'extrémisme en Europe, la situation mondiale laisse présager un nouveau conflit international. C'est dans ce contexte que les bandes-dessinées vont très rapidement se voir détournées de leur usage initial, le divertissement. Pour soutenir le patriotisme et appeler à l'effort de guerre, le gouvernement américain va utiliser des figures de super-héros, ceux-là même que nous sommes encore nombreux à adorer aujourd'hui. Ils deviennent pour le peuple une Mascotte, un exemple à suivre.

Pour illustrer ce propos, on peut prendre exemple sur l'un des fascicules Superman. Une très brève analyse de cette illustration permet immédiatement de comprendre la démarche sous-jacente. On peut voir le héros, le regard assuré, triomphant, incarnant la force et la justice. Entre ses mains, les ennemis font grise mine, avec une expression tremblante et un visage apeuré. Le but recherché par cette illustration était de ridiculiser l'adversaire. Cette planche de bande dessinée, parue comme couverture d'un fascicule en 1943, illustre parfaitement les moyens utilisés par le gouvernement américain pour mettre en place la propagande. Les comics sont un média accessible, ils touchent une grande partie de l'auditoire (environ la moitié des américains suivent les aventures des super-héros), et plus particulièrement les jeunes générations, en âge de s'engager. En temps de guerre, les super-héros permettent ainsi de remonter le moral des troupes. Ils sont des modèles à suivre pour les soldats, puisqu'ils font appel à leurs capacités physiques et qu'ils n'ont pas peur du risque ou de l'affrontement.

No.17

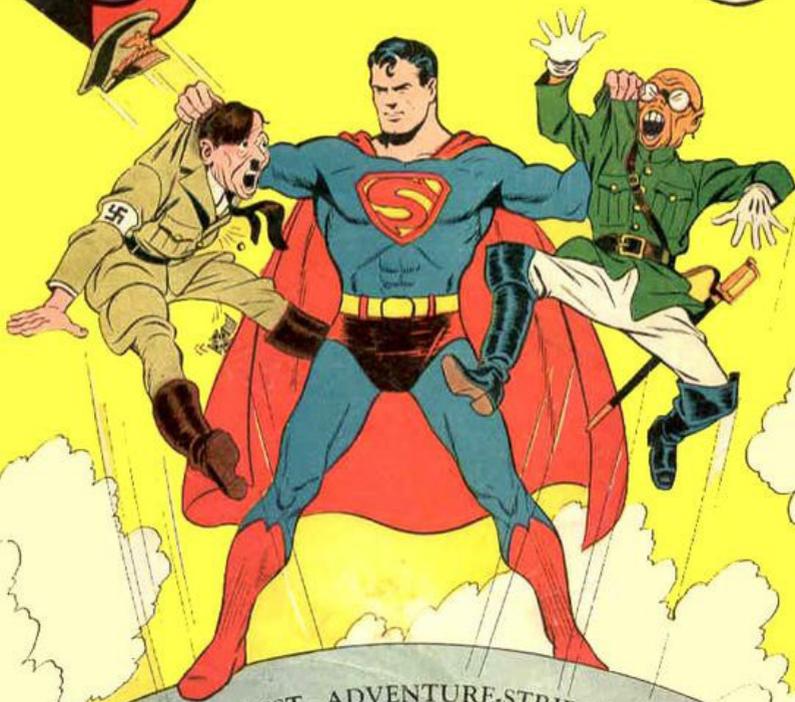
JULY
AUG.

A SUPERMAN
PUBLICATION
DC
INC.

SUPERMAN

REG. U. S. PAT. OFF.

10¢



WORLD'S GREATEST ADVENTURE-STRIP CHARACTER!



Durant la seconde guerre mondiale, l'armée américaine devient l'un des plus grands acheteurs de bandes dessinées, incluant même les aventures de Superman dans la liste de ses fournitures prioritaires. Au cours de la guerre froide, ce sera Captain America qui prendra le relais comme support de propagande. Le nom, la tenue, les couleurs du bouclier de ce super-héros ne font aucune équivoque : il apparaît comme la personnification des valeurs américaines. Les lecteurs peuvent aisément s'identifier à lui, puisqu'il est au départ un citoyen lambda, sans super-pouvoirs. Mais il n'est pas la première figure créée pour représenter l'Amérique. Avant lui, l'Oncle Sam portait déjà fièrement les couleurs du drapeau.

Oncle Sam est une figure qui existe depuis le XIXe siècle. Bien que vieux de plusieurs décennies, ce personnage continue d'apparaître régulièrement dans des bandes dessinées, des affiches, des films, aux côtés d'autres héros. Récemment, on a pu l'observer dans un épisode des Simpsons, où il pousse la jeunesse à s'engager dans l'armée, par le biais de messages subliminaux. Dans la plupart des cas, les œuvres où il est représenté sont fictives. Mais elles font toutefois ouvertement écho à une réalité économique, politique et sociale.



Les citoyens Américains, au-delà de s'identifier à une telle figure, se la sont appropriée. Le haut-de-forme du personnage apparaît par exemple dans le logo du club de baseball des New York Yankees. On trouve aussi la mascotte de Los Angeles, lors des Jeux olympiques de 1984, qui emprunte son nom et son célèbre chapeau à l'Oncle Sam. Ces deux exemples sont d'ailleurs particulièrement parlants puisque qu'ils relèvent d'un domaine qui, de tout temps a permis de fédérer, de rassembler les gens sous une même bannière : le sport. Nous avons ici la preuve que cette figure s'est solidement ancrée dans la culture populaire Américaine, comme l'a également fait Superman.



WALTER MONTGOMERY FLAGG

**I WANT YOU
FOR U.S. ARMY**

NEAREST RECRUITING STATION

COPYRIGHT 1917 CURTIS CLARK CO. N.Y.

À la lumière de ces constats, une évidence s'impose. Les graphistes, illustrateurs, auteurs, ont entre leurs mains de grands pouvoirs qui peuvent facilement se transformer en véritables armes. Leur travail atteint les gens et joue sur leurs émotions pour finalement influencer leur perception. Les créatifs doivent donc avoir conscience de la responsabilité qui en découle. Ils peuvent guider le public vers une prise de recul, aujourd'hui plus que nécessaire face aux médias. Ils doivent savoir "faire la part des choses", savoir saisir les bénéfices d'une narration tout en ayant conscience des implications liées.

