

Les formes d'adresse au spectateur : du cinéma au jeu vidéo de rôle, en passant par la bande dessinée.

Gwenn SCHEPPLER¹
Université de Montréal

Pourquoi retrouve-t-on des formes d'adresses au spectateur plus ou moins similaires dans le cinéma, les jeux vidéo et la bande dessinée ? Bien que différents d'un point de vue sémiologique, ces trois médiums laissent apparaître ici et là des figures interpellantes qui, incarnées et douées de parole, regardent ostensiblement le spectateur et l'invitent à communiquer à son tour, trouant la diégèse et le quatrième mur. C'est là bien sûr une illusion du discours, mais il n'en demeure pas moins que cette figuration de la tradition orale dans des médias qui n'en ont aucun besoin laisse songeur. En se focalisant sur des exemples très limités (pris dans le cinéma narratif dominant, la bande dessinée franco-belge et le jeu vidéo de rôle), ce texte propose d'interroger le lien de ces figures avec le mode énonciatif de chaque médium, afin de montrer comment, si elles sont similaires, elles ne remplissent pas les mêmes fonctions quant à l'énonciation et à la diégèse.

MOTS-CLÉS : BANDE-DESSINÉE, CINÉMA, JEUX VIDÉO, ORALITÉ, ÉNONCIATION, ADRESSE

Why can one find some similar addresses to the viewer in films, videogames and comics ? If those three mediums are different from a semiotic point of view, they show here and there some very similar « calling figures ». These figures are both very speaking and lively incarnations, and they look straight to the viewer, exhorting him to respond. In doing so, they go through the diegesis and the famous « fourth wall ». That is, of course, an illusion. Nonetheless, this showing of the oral tradition in medium that don't need it is very questioning. By focusing on very precise and limited examples from the narrative movies, the belgian-french comics and the Role playing videogames, this paper aims at questioning the link between those « calling figures » and the enunciation system of those three mediums. Our final purpose is to demonstrate that, if they are quite similar, these calling figures do not have the same functions concerning the enunciation system and the diegesis.

KEYWORDS: COMICS, MOVIES, VIDEO GAMES, ORALITY, ENUNCIATION, ADDRESS

¹ Gwenn Scheppler, auteur d'une thèse de doctorat sur l'inscription du cinéma de Pierre Perrault dans le contexte socioculturel du Québec de 1950 à 1970, est docteur de l'Université Lyon 2 et de l'Université de Montréal. Ses recherches actuelles portent sur les formes alternatives de diffusion du cinéma en Amérique du nord au vingtième siècle, ainsi que sur l'impact de l'oralité dans des médias tels que le cinéma, la télévision, la bande dessinée et les jeux vidéo.

Les figures « interpellantes » – dans lesquelles un personnage interne au monde filmique s'adresse au spectateur – sont assez fréquentes au cinéma, en bande dessinée et dans les jeux vidéo. Elles jouent sur l'impression qu'un personnage possède une conscience propre et nous perçoit. Utilisant le « regard-caméra » et l'adresse verbale, le personnage *me* parle, il *me* met en jeu. Bien sûr, en raison des principes constitutifs de ces différents médiums, une telle adresse, qui relève de l'interlocution, d'une énonciation « déictique », est illusoire : le spectateur ne peut pas répondre verbalement ou du regard à cette apostrophe qui se situe dans un espace et une temporalité inaccessibles à lui.

Il s'agit donc de comprendre ce qui motive la mise en place – et la récurrence – de telles figures, qui évoquent la tradition orale en simulant une « performance » : un acte de communication comme tel ; qui réfère donc à un moment saisi comme présent. Le mot signifie la présence concrète de participants impliqués dans cet acte de manière immédiate. Cette question est d'autant plus cruciale que d'un médium à l'autre, si elles semblent identiques, ces figures interpellantes n'ont pas la même fonction. Les trois médiums eux-mêmes, d'un point de vue sémiologique, sont très différents. De fait, pour comprendre la finalité de ces figures interpellantes, il faut différencier dans leurs grandes lignes leur type d'énonciation respectif et la façon dont la figure interpellante s'y inscrit.

Cinéma

Au cinéma, l'interpellation du spectateur par un personnage est assez fréquente², notamment dans le documentaire ou le reportage. Dans la fiction, qui nous intéresse ici, une telle adresse est relativement plus rare, plus discrète, car il est toujours risqué de briser la transparence du récit ou de rappeler au spectateur qu'il est en train de voir un film. Cette « marque d'énonciation », comme les appelle Christian Metz³, vise souvent à donner l'illusion au spectateur que le film *le* voit, *le* regarde, bref, qu'il « s'aperçoit de sa présence ».

Or le film ne voit ni n'entend le spectateur, et celui-ci est bien en mal de répondre à son interlocuteur fantôme, qui le voit sans l'avoir vu et lui parle sans l'entendre. L'énonciation au cinéma se fait *in absentia* : l'équipe de production est absente, le spectateur ne peut rien changer au texte filmique ; quand le film cesse de raconter pour parler au spectateur, ce dernier ne peut répondre. L'énonciation au cinéma est avant tout réflexive, pour Metz comme pour la plupart des sémiologues, et non pas déictique⁴ : quand on en perçoit les marques, celles-ci renvoient au film, pas à un contexte particulier où se trouverait le spectateur ; aucune interaction directe n'est possible, ni aucune inversion des pôles énonciatifs : le spectateur ne peut pas dire « tu » au film, attirer son attention.

2 Voir à ce sujet Vernet, M (1988). *De l'invisible au cinéma : Figures de l'absence*. Paris. Cahiers du Cinéma.

3 Metz, C (1991). *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris. Méridiens-Klincksieck. p. 20

4 *Ibid.* p. 30

Alors, à quoi bon ces figures qui renvoient à l'espace et l'instance de l'énonciation ? Dans *The Big Lebowski*, des frères Coen (1997), le narrateur en voix-off s'avère être un personnage appartenant à la diégèse, un genre de cow-boy perdu qui s'adresse au spectateur. La révélation qu'il est le narrateur du film est si grotesque et étrange qu'il perd sa crédibilité. Elle montre justement que « quelque chose d'autre » raconte le film et manipule les personnages. Dans *Le Trou* de Becker, durant le générique, le personnage principal vient se présenter en disant que son ami Jacques Becker a utilisé son histoire vécue pour faire son film. Cette interpellation pointe le rôle même de l'énonciation : elle représente des choses qui n'ont pas été filmées ; elle les met en ordre selon le point de vue de Jacques Becker, le réalisateur.

Ces deux exemples, qui répondent pourtant à des narrations différentes, aboutissent, en tant que marques de l'énonciation, au même constat : passée la surprise, le spectateur a replacé chacune d'elles par rapport au film qu'il regarde. Il s'agit donc de créer une illusion d'interlocution, qui par principe sera démasquée. C'est donc une sorte de jeu de dupes qui se met en place, visant à personnaliser l'énonciation du film et réintroduire de l'humain dans la machine, tout en sachant bien que cette trace d'humanité sera perçue comme une fin de non-recevoir par le spectateur, la trace d'une machination.

Par cette illusion interlocutoire que constitue la figure interpellante, le film laisse entendre qu'il nous échappe, que le temps et l'espace de cette adresse sont révolus : « *l'énonciation qui se laisse voir est comme un agent double. Elle dénonce le leurre filmique mais elle en fait partie* »⁵ : la présence de ce personnage qui déchire la diégèse à laquelle il appartient pour nous interpellier, souligne en réalité son absence, et souligne le fait que le film se déroule « tout seul ». Cette figure est rendue possible par le haut degré d'iconicité du langage cinématographique qui rend notre interlocuteur « plausible », presque palpable, trace d'une personne réelle. Une telle impression de réalité est évidemment absente des autres médiums qui nous préoccupent ici. Il n'en demeure pas moins que le désir de communication, d'interactivité du médium est bien là, certainement à l'origine même de la figure, évoquant les temps héroïques où un bonimenteur présentait les films, ou bien ces projections commentées de ciné-club. Dans l'un et l'autre cas, c'est bien à une mise en exergue de l'énonciation qu'on a affaire : le film met en jeu son artificialité et souligne que *depuis le début*, nous nous sommes laissés prendre à son jeu.

5 *Ibid.* p.43.

Bande dessinée

La bande dessinée peut paraître assez similaire au cinéma dans son fonctionnement (énonciation *in absentia* ; cadrage ; échelle des plans ; récit à la fois verbal et visuel), mais il n'en est rien.

Tandis que le regard du spectateur est captif, que le temps du récit est fixe (un film d'une heure trente « dure » une heure trente), que l'image est photographique et mouvante et que son « *signifiant est fortement motivé par la ressemblance* »⁶, la bande dessinée propose au lecteur un récit dont il choisit lui-même le rythme, la durée de lecture. Son regard est certes encadré par quelques règles de lecture (de gauche à droite, de haut en bas) et codes de représentation (on passe d'un cadre à l'autre selon des indices plus ou moins visibles dans ou autour de ces cadres), mais il n'en demeure pas moins que ce regard – quand il n'est pas en train de lire du texte – est très libre : il musarde, revient en arrière, s'attarde sur un détail. L'image de bande dessinée est fixe, elle est de l'ordre de la représentation picturale, et son signifiant est moins ressemblant qu'au cinéma. Le mouvement, le son, le rythme, sont des abstractions que le lecteur déduit d'indices visuels. Par exemple des traits sinueux entourant un objet indiquent qu'il est en mouvement ; un chien à deux visages n'est pas une monstruosité, mais traduit simplement, ramassé en un seul dessin, la somme des deux positions opposées que sa tête occupe à des moments successifs d'un temps absent de l'image (*Boule et Bill No 21*, p. 7).

Comme il n'est pas question ici de cataloguer les différences sémiotiques entre la bande dessinée et le cinéma, je me focaliserai maintenant sur la figure qui nous intéresse : le regard-caméra (qu'il va falloir renommer : le regard-page).

Comment se fait-il que dans un art si différent du cinéma, qui ne possède pas de « voix » ou de sons phoniques, *pas de caméra*, et dont l'énonciation diffère très sensiblement, on trouve à nouveau des figures interpellantes appartenant à la diégèse ? Pourquoi cette évocation de l'oralité ?

Tintin, Milou et Totor

Dans un article précédent⁷, j'ai souligné la récurrence d'une figure interpellante dans les albums de Tintin (Hergé). Il n'y est pas rare de remarquer que Milou, en plus de commenter l'action comme un bonimenteur, regarde vers le hors cadre où se trouve le lecteur, que son regard franchisse le quatrième mur pour rejoindre ce point aveugle du dessin vers où conjoignent les perspectives : « moi », le lecteur. Pour parfaire une illusion somme toute impossible, Milou « me » parle, proférant des phrases du type « Quel débrouillard ce Tintin ! », ostensiblement accompagnées d'un clin d'œil (*Tintin chez les Soviets*).

6 Aumont, J. Bergala, A., Marie, M. Vernet, M. (1983). *Esthétique du Film*. Paris. Nathan. p.129.

7 Scheppeler, G. (2009). *Tintin et le spectre de Totor*. CINÉMAS. Volume 20, numéro 1. Montréal. p. 135-159.

On a donc, dans la plupart des albums de Tintin, des adresses au spectateur qui prennent plus ou moins le cas générique décrit ici (par exemple, dans *Le Temple du Soleil* : p. 9 au centre ; p. 27, bas, p. 52 au centre. Dans *Tintin au Tibet* : p. 46 haut). Mais il est bien évident, au demeurant, que cette adresse, si elle ne peut tromper le spectateur de cinéma, peut encore moins le faire pour le lecteur de la bande dessinée. Aucune situation interlocutoire ne peut advenir en bande dessinée notamment en raison de toutes les spécificités énonciatives citées plus haut. Pourtant, ces adresses sont bel et bien là, nombreuses, ce qui ne va pas de soi. Pour en éclairer un aspect essentiel, il faut revenir à un état de l'art d'Hergé antérieur à Tintin.

C'est à la bande dessinée Totor qu'il faut alors s'intéresser. Elle était hebdomadaire, par épisodes et publiée dans *Le Boy-scout belge*. On n'y trouve pas une expression moderne de la bande dessinée mais des dessins dans des cadres carrés, juchés chacun sur leur bloc de texte dactylographié, contenant à la fois les dialogues et le récit. On passe d'un dessin à un autre en suivant avant tout le sens de lecture du texte, un peu comme les colonnes d'un journal. En haut de chaque page, en incipit, se trouve un « présentateur » : Totor lui-même, un boy-scout débonnaire nourri de Baden-Powell, nonchalamment appuyé sur un cinématographe, désignant ses propres aventures. Un titre s'étale devant lui : « *Un Extra-Superfilm : les Aventures de Totor, CP des Hanneltons* ».

Dans Totor, une instance « gémellaire » d'Hergé (lui-même boy-scout bien connu des lecteurs) présente la page, et le texte accompagnant les dessins est fortement déictique, il « parle » directement au lecteur. L'énonciation de Totor renvoie à un certain contexte de production de l'énoncé, à un « auteur », qui semble vouloir garder quelque chose de la performance du bonimenteur de cinéma au cœur même de la bande dessinée.

Or, quand Tintin débute ses aventures au *Petit Vingtième*, Hergé dit lui-même : « *Je considère mes histoires comme des films (...), mais il s'agit naturellement de films sonores et parlants à 100 %* » (Hergé, interview à Radio-Bruxelles du 4 mars 1942, cité par Peeters, 2006 : 84). Le récit parlant chasse le texte déictique et descriptif, chasse le présentateur, soit toutes ces références à une instance hors de la diégèse devenues superflues : comment suivre les aventures de Tintin si celui-ci m'interpelle à chaque page et crève la diégèse ? Milou, dans cette perspective, est une sorte de réminiscence, un « clin d'œil » d'Hergé qui sait que ses bandes dessinées « cent pour cent parlantes » doivent s'affranchir de sa présence « virtuelle » pour déployer correctement leur diégèse.

Dans la perspective de Tintin, la multiplication des situations interlocutoires, introduites par des figures narratives comme Milou, ne renvoie pas au dispositif, à l'énonciation, comme au cinéma : ces marques ne sont pas réflexives, au sens où elles ne cherchent pas à faire retour sur le texte seulement, ou sur l'énonciation qui se déroule sans intervention aucune du lecteur. Discrètement, elles renvoient à un *auteur* dans la marge qui continue à commenter ce qu'il présente, soit les aventures de Tintin. Elles ne valent pas tant par l'illusion interlocutoire (faible) qu'elles produisent que par la connivence extra diégétique qu'elles construisent (forte). Serait-ce là l'une des raisons du succès sans failles et de l'affection que des générations de lecteurs vouent au reporter ?

Jeux Vidéo

Pour les besoins de cette étude, je m'en tiendrai à ce qu'on appelle les « RPG », *Role Playing Games* ou plus sobrement, en français, « jeux de rôle ».

L'énonciation des jeux vidéo est encore mouvante, variant d'un support à l'autre, voire d'un genre à l'autre (ainsi, les jeux de rôle en ligne n'ont probablement pas le même système énonciatif que les premiers jeux de plate-forme sur console). Cependant si l'on doit la comparer au cinéma et à la bande dessinée, on peut faire quelques remarques générales.

L'image mouvante fait son retour, bien qu'elle ne soit pas photographique (pas encore en tout cas) et en ce sens plus de l'ordre du pictural que du photographique. Le temps du récit est quant à lui souvent similaire au temps de jeu « réel », correspondant plus ou moins au temps vécu par le joueur face à son jeu car les ellipses sont plutôt rares (ou alors insignifiantes la plupart du temps), de même que les prolepses et les analepses. Il faut dire que les jeux vidéo utilisent très peu le montage tel qu'il se pratique au cinéma ou en bande dessinée, du moins dans la partie jouable des jeux, et non dans les scènes cinématiques. Le traitement de la temporalité, s'il peut emprunter ce que l'on trouve au cinéma, y est en général assez différent, plus proche du « temps réel » vécu par le joueur face à son jeu.

Une diégèse spécifique aux jeux de rôle ?

Souvent, un jeu de rôle va présenter une diégèse complexe et fort détaillée : là où le cinéma et la bande dessinée procèdent par touches suggestives – un détail entrevu vaut pour de larges pans *non figurés* de l'univers – le jeu vidéo de rôle (peut-être pourrait-on ajouter certains *Shooter* à l'univers bien développé) en vient souvent à produire une surenchère de détails. Une ruelle sombre doit pouvoir donner sur une autre, puis une autre, puis sur tout le quartier, puis la ville, puis la région etc. Le joueur exige de pouvoir rentrer dans les maisons, fouiller les poubelles, ouvrir les frigos, interroger les habitants. Le monde diégétique est donc surdéveloppé, au point que le récit passe souvent au second plan : il se fait au gré de l'exploration de l'univers diégétique par le joueur, qui

souvent n'est même plus obligé de suivre une trame narrative en particulier (*Fallout 3*, *Fallout New Vegas*, *Morrowind*, *Oblivion*). Cela ne veut pas dire que cette trame narrative est inexistante, mais que l'on peut s'en éloigner pour musarder (*Fable I, II, III*, *Dragon Age*, *Mass Effect I et II*) : le joueur est même encouragé de diverses façons à agir ainsi (par des bonus exploratoires notamment).

Enfin, si dans la bande dessinée et le cinéma, le spectateur et le lecteur n'interagissent pas avec le récit et le monde diégétique, il n'en va pas de même dans le jeu vidéo de rôle. Ici, le joueur veut interagir avec l'environnement, avec le jeu. Il veut aussi prendre des décisions qui orientent le récit (ou bien lui propose-t-on de telles décisions).

Le jeu vidéo permet au joueur non pas de répondre verbalement (sauf en ligne, à d'autres joueurs), mais d'agir sur certains paramètres de la diégèse et du récit. L'énonciation se fait toujours *in absentia* (même quand le jeu semble se plier à nos actions, il ne fait que suivre des routes préprogrammées, après tout), mais la part « interactionnelle » dévolue au joueur y est plus grande que dans le cinéma ou la bande dessinée. Sans toutefois revenir à une réelle situation d'oralité (qui se définit par une coprésence de tous les actants du récit, par une performance qui fait que le performeur s'adapte aux réactions du public, ce dernier étant donc capable d'influer sur la forme et les développements du récit *oral*⁸), le jeu vidéo permet néanmoins un certain niveau d'interactivité qui croise quelques traits de la performance en situation d'oralité : choix de regard, choix décisionnels, choix narratifs.

Des fausses figures interpellantes

Dans une telle configuration, les formes interlocutoires devraient être légions. Or, étrangement, ce n'est pas du tout le cas.

Une précision s'impose ici : pour être valables pour cette analyse, ces formes interlocutoires ne doivent pas interpellier le personnage seulement, mais le joueur aussi, dans son espace à lui, extra-diégétique. Le personnage contrôlé par le joueur interagit avec une multitude de « PNJ » (personnages non-joueurs). Mais les formes discursives qui découlent de situations interlocutoires sont dans leur immense majorité intégrées au monde diégétique : des interlocutions de second niveau, où les personnages du jeu regardent l'avatar du joueur mais non pas le joueur. Le quatrième mur n'est pas franchi. Un autre aspect de l'énonciation particulière des jeux vidéo est donc qu'un regard en direction du joueur n'est pas forcément un regard vers le hors cadre, vers ce qui est extra-diégétique. L'avatar *s'interpose entre le joueur et les apostrophes du jeu* et protège ainsi le quatrième mur. D'ailleurs, si chaque regard d'un personnage vers l'espace du joueur devait être considéré comme une déchirure dans la diégèse, celle-ci serait passablement inexistante.

8 Zumthor, *op. cit.* p. 30

Des vraies figures interpellantes

Cette précision faite, existe-t-il des stratégies interlocutoires destinées avant tout au joueur ? C'est justement leur rareté là où elles pourraient abonder qui fait leur valeur. La plupart du temps, les figures qui interpellent le joueur et le regardent – ou qui interpellent *en même temps* le joueur et le personnage – se situent au début du jeu, lors de phases préparatoires, comme la construction du personnage ou la sélection des emplacements de sauvegarde.

Dans *Shining in the Darkness*, un magicien accueille le joueur, lui demande son nom, lui présente l'univers diégétique dans lequel va évoluer son personnage. Ce personnage qui est au fond une sorte d'embrayeur de la diégèse et du récit, se situe dans un espace entre-deux : il n'appartient ni à l'espace réel du joueur, ni à celui du jeu, et c'est là certainement une de ses caractéristiques les plus intéressantes.

Dans *Morrowind*, une série de personnages non-joueurs accueille le joueur, en donnant l'illusion de s'adresser au personnage : ils aident à la constitution du personnage, la mise en place du récit, expliquent les commandes de mouvements, etc. On retrouve dans *Oblivion*, *Fallout* et d'autres jeux du même type ce genre de figures « interpellantes », qui parlent et s'adressent au joueur avant tout pour le faire entrer dans la diégèse.

Ensuite, ces personnages disparaissent, ou cessent de poser des questions en rapport avec les réglages du jeu. Le jeu lui-même déploie des efforts considérables pour dissimuler ses commandes, l'artificialité de ses interfaces afin de ne plus troubler la diégèse. *Fable III* a ainsi mis en place une interface de gestion du matériel qui est « diégétisée » : aux menus déroulants habituels se substitue un monde *parallèle* où le personnage (et le joueur) gère ses trésors, visite sa garde-robe etc.

À quoi servent les figures interpellantes dans les jeux vidéo ?

Face à un monde diégétique surdéveloppé par rapport à la narration et au récit, où le souci du détail est poussé dans ses derniers retranchements, un monde donc où le joueur imprime sa propre temporalité et son propre parcours (il contrôle l'axe de la caméra, il se déplace librement dans toutes les directions), face à un monde donc où l'immersion diégétique du joueur est essentielle, à quoi servent donc ces formes et figures interpellantes, qui sont bien similaires, dans leur principe, aux exemples analysés en bande dessinée et au cinéma ?

La réponse est plus complexe qu'il n'y paraît. Évidemment, ils sont des sas pour mieux rentrer dans la diégèse et faire oublier les opérations externes qui permettent pourtant de faire fonctionner adéquatement le jeu. Leur rôle est donc sur ce point assez opposé à ce que l'on trouve dans la bande dessinée et le cinéma : ici on renvoie le lecteur vers l'auteur ; là on met en exergue l'artificialité de l'énonciation. Mais dans le jeu vidéo de rôle, on part de l'artificialité pour aller toujours plus vers son oubli.

Les figures interpellantes des jeux de rôle servent principalement à faire oublier ce que les deux autres médiums pointent du doigt : le processus énonciatif, son artificialité. Mais elles servent aussi à mettre en exergue un autre aspect crucial du jeu : le pouvoir du joueur sur le monde diégétique, un pouvoir de recreation, d'intervention, d'interaction. Les figures interpellantes des jeux vidéo mettent en exergue la part du joueur dans l'énonciation, sa capacité à agir sur le récit : elles révèlent au joueur comment *agir* sur le monde où il va pénétrer, et comment contrôler des paramètres importants de l'énonciation, comme le choix de la direction du regard et le déplacement dans l'espace, la façon de communiquer avec les personnages et donc d'agir sur le récit.

Conclusion

Les figures interpellantes des jeux vidéo marquent un renversement. Les situations interlocutoires au cinéma et en bande dessinée pointent au fond l'artificialité du récit et de la diégèse, et « percent » cette dernière. Au contraire, les figures interpellantes des jeux vidéo de rôle visent en premier lieu à faire oublier l'artificialité de la diégèse et, dans le même mouvement, elles pointent la capacité du joueur à agir sur le récit et la diégèse, à s'approprier *en partie* l'énonciation. Ces figures seraient dans les jeux vidéo de rôle à l'origine d'un jeu de cache (cacher l'artificialité du monde diégétique et des modalités pour y pénétrer) et de cadre (mettre l'accent sur le pouvoir octroyé au joueur d'agir sur le monde diégétique et le récit).

On pourrait élargir cette recherche à d'autres figures de jeux vidéo, qui contredisent en partie cette analyse : *Sonic*, la mascotte de Sega, montre des signes d'impatience au joueur à chaque fois que celui-ci arrête de jouer. Elle intervient n'importe quand, n'est pas limitée à une partie du jeu. Mais le type de jeu dont relève *Sonic* est très différent du jeu de rôle, et sa diégèse fonctionne très différemment. Mais on remarque que même à cette occasion, cette figure interpellante marque encore clairement ce pouvoir qu'a le joueur d'intervenir sur le jeu, d'y revenir.

Il est remarquable qu'une même « marque d'énonciation » (le regard-caméra accompagné d'une adresse au spectateur) se retrouve presque à l'identique dans des médiums différents – obéissant à des exigences techniques différentes, renvoyant à des époques et des cultures éloignées les unes des autres – et en vient à constituer une sorte de figure narrative bien reconnaissable. Bien que « repiquée » au cinéma, cette figure s'autonomise dans la bande dessinée et y construit ses propres significations. Il en va de même dans les jeux vidéo de rôle, où elle acquiert un statut de quasi-institution. Évidemment, il faudrait clarifier l'opportunité de mon analyse dans d'autres genres de jeux et de bandes dessinées. Il va sans dire que l'adresse à la caméra au cinéma, celle au lecteur dans la bande dessinée, tout comme le regard-joueur dans les jeux, peuvent prendre de multiples significations autres que celles proposées ici.

Au final, cette figure interpellante souligne une situation interlocutoire (« quelque chose » s'adresse à moi) et met en place un espace intermédiaire (entre le monde diégétique et celui où je me tiens). Elle ne fait pas qu'évoquer une situation d'oralité : elle active chez le spectateur/lecteur/joueur certains réflexes liés à l'oralité, comme de se sentir personnellement interpellé, de chercher comment répondre à cette sollicitation. Présente dans les trois médiums, cette marque d'énonciation qui simule une situation interlocutoire, nous indique discrètement mais obstinément son importance dans la relation entre l'énonciation, la constitution d'une diégèse et le travail de création et d'appropriation que le spectateur, le joueur ou le lecteur tente d'accomplir. Cette migration intrigante de la figure interpellante d'un médium à l'autre soulève dans tous les cas la question de l'oralité et de sa transposition dans des médias contemporains où elle se coule dans le concept général d' « interactivité ».

RÉFÉRENCES

Aumont, J. Bergala, A., Marie, M. Vernet, M. (1983). *Esthétique du Film*. Paris. Nathan

Benveniste, E (1966). De la subjectivité dans le langage. *Problèmes de linguistique générale*. Paris. Klincksieck

Metz, C (1991). *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris. Méridiens-Klincksieck
Schepler, G. (2009). Tintin et le spectre de Totor. *CINÉMAS*. Volume 20, numéro 1.

Vernet, M (1988). *De l'invisible au cinéma : Figures de l'absence*. Paris. Cahiers du Cinéma.

Zumthor, P (1990). *Performance, réception, lecture*. Longueuil. Le Préambule

