UQAC
Université du Québec
à Chicoutimi

LE QUARTIER DE LOULOU : ÉTUDE DE LA MÉTHODE DE SAMUEL BECKETT POUR LA CONCEPTION D'UNE FICTION INTERACTIVE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

par Gisèle Poupart

Mémoire présenté à l'Université du Québec à Chicoutimi en vue de l'obtention du grade de Maîtrise ès arts (M. A.) en art

Québec, Canada
© Gisèle Poupart, 2026

RÉSUMÉ

Par la conception d'un projet de fiction interactive en réalité virtuelle ce mémoire de recherche-création porte sur la transposition des méthodes créatives de Samuel Beckett dans le domaine de la réalité virtuelle artistique. Globalement cette étude vise à repenser la narration en réalité virtuelle selon une perspective artistique ouverte et expérimentale, plutôt que strictement scénaristique. En ce sens le projet *Le Quartier de Loulou* explore cette approche à travers une expérience interactive non linéaire qui évite les embranchements narratifs conventionnels. S'inspirant des principes beckettiens *Le Quartier de Loulou* transforme les dialogues des personnages en éléments participatifs, bouleversant leur fonction traditionnelle de simples vecteurs de langage pour en faire des structures permutables. Cette reconfiguration de la fiction reflète à la fois les principes et la vision de Beckett, tout en ouvrant la voie à de nouvelles formes de narration en réalité virtuelle.

ABSTRACT

Through the design of an interactive fiction project in virtual reality, this research-creation thesis explores the transposition of Samuel Beckett's creative methods into the realm of artistic virtual reality. Overall, this study aims to rethink narrative in virtual reality from an open, experimental perspective centered on prototyping. In this sense, the project *Le Quartier de Loulou* explores this approach through a non-linear interactive experience that avoids conventional narrative branching based on tree-like models. Drawing inspiration from Beckettian principles, *Le Quartier de Loulou* transforms the characters' dialogues into participatory elements, disrupting their traditional function as mere vectors of language and turning them into interchangeable structures. This reconfiguration of fiction reflects both Beckett's principles and vision while simultaneously paving the way for new forms of storytelling in virtual reality.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ ii
ABSTRACT iii
LISTE DES FIGURES vi
LISTE DES TABLEAUX vii
TEXTES ix
DÉDICACE x
REMERCIEMENTS xii
INTRODUCTION 1
CHAPITRE 1 PROBLÉMATIQUE DE LA FICTION EN RÉALITÉ VIRTUELLE 8
1.1 L'ARCHITECTURE NARRATIVE EN RÉALITÉ VIRTUELLE 8
1.2 LE RÔLE DU SPECTATEUR DANS L'ŒUVRE INTERACTIVE 9
1.3 LE PROBLÈME DE L'ARBORESCENCE EN CINÉMA INTERACTIF 10
1.4 LA FICTION EN RÉALITÉ VIRTUELLE COMME MÉDIUM AUTONOME 12
1.5 HYPOTHÈSE DU PASSAGE DU THÉÂTRE VERS LA RÉALITÉ VIRTUELLE 13
1.5.1 LE TRANSFERT DES PROCÉDÉS CRÉATIF DE SAMUEL BECKETT 15
1.6 OBJECTIFS DE RECHERCHE 16
1.7 QUESTION DE RECHERCHE 17
CHAPITRE 2 : ANALYSE DE LA MÉTHODE DE BECKETT 18
2.1 L'ÉCHEC, LE PIRE ET RATER MIEUX SELON BECKETT 18
2.2 LA MISE EN PRATIQUE CONCRÈTE DE LA «MÉTHODE » DE BECKETT 19
2.3 L'ÉCRITURE NON LINÉAIRE SELON BECKETT 19
2.3.1 L'ÉCRITURE DES TEXTES COMME RÉSEAU MODULAIRE 20
2.3.2 LE LANGAGE COMME ABSTRACTION CHEZ BECKETT 20
2.3.3 L'IDENTITÉ DU COMÉDIEN CHEZ BECKETT 22
2.3.4 LA SPATIALITÉ COMBINATOIRE 23
2.3.5 LES NOUVELLES TECHNOLOGIES CHEZ SAMUEL BECKETT 26
2.3.6 LA FIN COMME PROCESSUS 30
2.3.7 LA MÉTHODE BECKETTIENNE 31
2.4 SYNTHÈSE DE LA MÉTHODE BECKETTIENNE RETENUE POUR CETTE RECHERCHE 31
2.5 TRANSPOSER BECKETT : HYPOTHÈSE DE PASSAGE VERS LA RÉALITÉ VIRTUELLE 32
2.6 TRANSMÉDIALITÉ 33
CHAPITRE 3 LA MÉTHODOLOGIE 34

3.1 LA PENSÉE EN ACTION 34
3.2 LA RECHERCHE-CRÉATION 35
3.3 UNE APPROCHE ITÉRATIVE 36
3.4 LES DONNÉES DE LA RECHERCHE : LE JOURNAL DE BORD 37
3.5 LE RÉCIT DE PRATIQUE COMME MÉTHODE 37
3.6 ATTEINTE DES OBJECTIFS DE RECHERCHE 38
CHAPITRE 4 *LE QUARTIER DE LOULOU* : UN LABORATOIRE D'EXPÉRIMENTATION 39
4.1 TERRAIN DE LA RECHERCHE : LE PREMIER PROTOTYPE 40
4.2 LA COLLABORATION POUR LA MISE EN SCÈNE DU VIRTUEL 40
4.3 DÉCONTEXTUALISER ET RECONTEXTUALISER LES DÉCORS 41
4.3.1 DÉPLACEMENT VERS LE DÉCOR NATURE 42
4.4 DÉCONTEXTUALISER LES COMÉDIENS 50
4.4.1 DIRECTION DES COMÉDIENS DANS UNE ESTHÉTIQUE BECKETIENNE 53
4.5 TRADUCTION OPÉRATOIRE DES PRINCIPES BECKETTIENS 55
4.5.1 PREMIER TABLEAU : PRINCIPES FORMELS 56
4.5.2 LE TEXTE BECKETTIEN 57
4.5.3 TEXTE INITIAL SANS RÉSEAU : POINT DE DÉPART 58
4.5.4 LES PRINCIPES DE DUPLICATIONS ET DE PROGRESSIONS SÉRIELLES 64
4.6 LA SPATIALITÉ COMBINATOIRE COMME PROLONGEMENT 65
4.7 L'ANIMATION DES COMÉDIENS DANS LE DISPOSITIF BECKETTIEN 73
4.8 TRANSPOSITION PROGRAMMATIQUE DES PRINCIPES BECKETTIENS 74
CHAPITRE 5 ANALYSE DES RÉSULTATS 78
5.1 RETOUR SUR LA MÉTHODE : DU RÉCIT AU MOTEUR DE JEU 78
5.2 RETOUR SUR LA PROBLÉMATIQUE 80
5.3 ATTEINTE DES OBJECTIFS 80
5.4 LIMITES DE LA RECHERCHE 82
5.6 PROCHAINES ÉTAPES 82
CONCLUSION 84
BIBLIOGRAPHIE 86
ANNEXE 1 : TABLEAU DU SUIVI DU JOURNAL 92
Annexe 2 : TABLEAU A-1 94
ANNEXE 3 : TEXTE D'ORIGINE 94

LISTE DES FIGURES

FIGURE 1. *CAPTATION DE LA VIDÉO « LE QUARTIER DE LOULOU SCÈNE 3 »,* 2025, (SOURCE : © POUPART, 2025). LA VIDÉO DE PRÉSENTATION DU PROJET PEUT ÊTRE CONSULTÉE EN LIGNE À L'ADRESSE SUIVANTE : POUPART, G. (2026), LE QUARTIER DE LOULOU. HTTPS://VIMEO.COM/USER234072142/LOULOU 2

FIGURE 2. INSTALLATION IMMERSIVE, *TU NE SERAS QU'UNE IMAGE* (1995) (SOURCE : © POUPART, 2025). 5

FIGURE 3. DESSIN DU CARNET DE LA MISE EN SCÈNE DE *WARTEN AUF GODOT* « EN ATTENDANT GODOT ». 25

FIGURE 4. *QUAD I+II* (1981). DESSIN DE L'AUTRICE D'APRÈS UN DESSIN DE SAMUEL BECKETT. 26

FIGURE 5. DESSIN DE SAMUEL BECKETT POUR ILLUSTRANT LA DISPOSITION DE L'ÉCLAIRAGE SCÉNIQUE POUR LA PIÈCE (BECKETT, 1977, 2021). 29

FIGURE 6. LA TRANSMÉDIALITÉ. 33

FIGURE 7. INTÉGRATION DE SCÈNES DANS UN DÉCOR PHOTOGRAMMÉTRIQUE ACQUIS (SOURCE : © POUPART, 2025). 43

FIGURE 8. CARTE DU PREMIER LIEU DE TOURNAGE, ...44

FIGURE 9. CHAMPS L'INTERSECTION DES RUES MCEACHRAN ET THÉRÈSE LAVOIE-ROUX (SOURCE : © POUPART, 2025). 45

FIGURE 10. CARTE DU DEUXIÈME LIEU DE TOURNAGE AVEC PREMIERS ESSAIS DE PHOTOGRAMMÉTRIE AU COIN DES RUES BOUCHER ET SAINT-ANDRÉ (SOURCE : GOOGLE MAPS). 46

FIGURE 11. IMAGE OBTENUE PAR PHOTOGRAMMÉTRIQUE (SOURCE : © POUPART, 2025). 46

FIGURE 12. COMÉDIENNE INTÉGRÉE SUR FOND PHOTOGRAMMÉTRIQUE, CAPTÉE AVEC UN IPHONE ET TRAITÉE VIA LE LOGICIEL JAWSET POSTSHOT (SOURCE : © POUPART, 2025)..48

FIGURE 13. CARTE DU DERNIER LIEU DE TOURNAGE SITUÉ À L'INTERSECTION DES RUES NELSON ET VILLENEUVE (SOURCE : GOOGLE MAPS, 2025). 49

FIGURE 14. CAPTURE DE LA PHOTOGRAMMÉTRIE DU QUARTIER CHOISI, À L'ANGLE DES RUES

NELSON ET VILLENEUVE À MONTRÉAL (SOURCE : © POUPART, 2025). 49
FIGURE 15. ÉTUDE DE LA COMÉDIENNE AU COIN DES RUES NELSON ET VILLENEUVE, FILMÉE EN CAMÉRA 360° (SOURCE : © POUPART, 2025).....50
FIGURE 16. COMÉDIEN À GAUCHE SUR FOND VERT ET À DROITE SUR FOND NOIR. LE FOND NOIR PERMET L'INCRUSTATION PRÉPARATOIRE EN VUE DE L'INTÉGRATION DANS LE TOURNAGE DU QUARTIER (SOURCE : © POUPART, 2025). 51
FIGURE 17. LES QUATRE (4) COMÉDIENS-COMÉDIENNES SUR FOND VERT (SOURCE : © POUPART, 2025). 52
FIGURE 18. VANESSA : MOUVEMENT DES BRAS (SOURCE : © POUPART, 2025).....54
FIGURE 19. INCRUSTATION PRÉPARATOIRE RÉALISÉE AVANT L'INTÉGRATION DANS LE MOTEUR UNREAL (SOURCE : © POUPART, 2025). 55
FIGURE 20. CARTE DU TOURNAGE DE L'INTERSECTION NELSON ET VILLENEUVE (SOURCE : GOOGLE MAPS, 2025).....66
FIGURE 21. PLAN DE SCÉNOGRAPHIE POUR QUATRE COMÉDIENS ET COMÉDIENNES (SOURCE : © POUPART, 2025). 67
FIGURE 22. COMÉDIENNE FILMÉE EN 360° EXÉCUTANT LE TRAJET 1, AU POINT D, DANS LA RUELLE. (VOIR FIGURE 21) 68
FIGURE 23. PLAN DE SCÉNOGRAPHIE POUR QUATRE COMÉDIENS (SOURCE : © POUPART, 2025). 69
FIGURE 24. TRAJECTOIRE PROGRAMMÉE DE DEUX COMÉDIENNES (A ET H) EN VITESSE LENTE, EXÉCUTANT LE TRAJET 1 (VOIR FIGURE 23), DÉFINI À PARTIR DU PLAN SCÉNOGRAPHIQUE, AVEC FONDS PHOTOGRAMMÉTRIQUES ACQUIS. (SOURCE : © POUPART, 2025). 70
FIGURE 25. PLAN DE SCÉNOGRAPHIE POUR QUATRE COMÉDIENS-COMÉDIENNES (SOURCE : © POUPART, 2025). 71
FIGURE 26. CAPTURE D'ÉCRAN REPRÉSENTANT LE TRAJET 2 DES PERSONNAGES, AUX POINTS E, F ET A ET F SUR FOND PHOTOGRAMMÉTRIQUE (SOURCE : © POUPART, 2025). 72
FIGURE 27. JOURNAL DE BORD 94

LISTE DES TABLEAUX

TABLEAU 1. PRINCIPES FORMELS BECKETTIENS. 56
TABLEAU 2. PRINCIPES FORMELS BECKETTIENS POUR LA RESTRUCTURATION TEXTUELLE POUR LA FICTION EN RÉALITÉ VIRTUELLE. 59
TABLEAU 3. APPLICATION DU LANGAGE MINIMAL ET IMMÉDIAT. 60
TABLEAU 4. PRINCIPES FORMELS ET PROGRAMMATION INTERACTIVE. 64
TABLEAU 5. TABLEAU DES PRINCIPES FORMELS APPLIQUÉS À LA CONCEPTION DES PLANS DE SCÉNOGRAPHIE. 73
TABLEAU 6. PRINCIPES FORMELS APPLIQUÉS SERVANT À LA PROGRAMMATION. 74
TABLEAU 7. CORRESPONDANCE ENTRE MÉTHODE BECKETTIENNE ET PORTÉE MÉTHODOLOGIQUE. 75
TABLEAU 8. COMBINAISONS POUR LA DIRECTION DES COMÉDIENS EN PROGRAMMATION. ..75
TABLEAU 9. PRINCIPE FORMEL ET SON APPLICATION TECHNIQUE EN PROGRAMMATION AVEC UNREAL. 76
TABLEAU 10. IMPLÉMENTATION DES PRINCIPES BECKETTIENS DANS LE MOTEUR UNREAL. 77

TEXTES

TEXTE 1. TEXTE INITIAL: POINT D'ORIGINE DU PROCESSUS BECKETTIEN. 58
TEXTE 2. EXEMPLE DE TRANSFORMATION D'UN TEXTE DE L'APPLICATION DU LANGAGE MINIMAL ET IMMÉDIAT. 62
TEXTE 3. TEXTE FINAL AVEC RÉPÉTITION DIALOGIQUE. 63

DÉDICACE

Ce mémoire est dédié à ma mère Thérèse G. Charpentier et à ma sœur Marie-Claude Poupart.

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, je tiens à exprimer ma profonde gratitude à mon directeur de maîtrise, Yan Breuleux, dont le travail artistique porté par une passion constante, a profondément inspiré mon parcours.

Je remercie également Jocelyn Benoît pour son soutien et sa grande générosité.

Un immense merci à Éric Filion qui a su reconnaître le potentiel de mes projets et m'a encouragée à poursuivre avec confiance.

Je n'oublie pas Petra Mueller avec qui j'ai partagé échanges et réflexions nourries.

Je souhaite remercier chaleureusement mes précieux collègues et amis Rémi Lapierre, Réda Alouache, Bill Vorn, Georges Rafie et Claude Paré qui ont largement contribué à la faisabilité du projet *Le Quartier de Loulou*. Leur camaraderie et leur soutien m'ont été inestimables.

Ma gratitude s'adresse également à Laureline Chiapello, Pasiphaé Leclere et Marie-Ève Morissette avec qui j'ai eu grand plaisir à croiser mes idées.

Enfin, toute mon affection et ma reconnaissance vont à Thierry André pour sa confiance inébranlable et sa grande loyauté.

INTRODUCTION

Cette recherche relève du champ de la réalité virtuelle artistique. La lecture du mémoire de Bokyung Kim, *Virtual Reality as an Artistic Medium* (Bokyung, 2016), a permis de conforter ma démarche, un champ de recherche également problématisé par Cyane Tornatzky et Brendan Kelly dans *An artistic approach to virtual reality* (Tornatzky, Kelly, 2023).

Selon leur perspective commune, il revient aux artistes d'élaborer un langage propre à la réalité virtuelle en tant que médium artistique où l'expérience ainsi que le degré d'autonomie de l'œuvre se construit en tension avec le degré de maîtrise exercé par l'artiste dans les dispositifs immersifs. Cette orientation écarte volontairement les expérimentations à finalité technologique ainsi que les productions issues du divertissement commercial, qui ont pourtant façonné une large part de l'histoire du médium. Le projet s'inscrit donc résolument dans une perspective esthétique et artistique où la réalité virtuelle n'est pas considérée comme un prolongement du jeu vidéo ou de la simulation, mais comme un médium expressif à part entière.



Figure 1. *Captation de la vidéo « Le Quartier de Loulou Scène 3 »,* 2025, (Source : © Poupart, 2025). La vidéo de présentation du projet peut être consultée en ligne à l'adresse suivante : Poupart, G. (2026), Le Quartier de Loulou. https://vimeo.com/user234072142/loulou

Rédigé du point de vue d'une praticienne expérimentée, ce mémoire explore la problématique de la scénarisation d'expériences artistiques fictionnelles en réalité virtuelle. Cette recherche-création s'appuie sur la pratique développée dans le cadre du projet *Le Quartier de Loulou* (voir figure 1), une exploration immersive d'un quartier virtuel où l'utilisateur interagit avec des comédiens filmés, numérisés et intégrés dans un moteur de jeu.

L'objectif principal de cette recherche consiste à concevoir, au sein d'un prototype, des personnages capables de réagir à la présence du spectateur. L'utilisation des principes formels extraits de l'œuvre de Samuel Beckett permet de recomposer les structures narratives.

Le Quartier de Loulou est tourné dans un quartier de Montréal où le spectateur se déplace et rencontre des personnages qui s'adressent à lui. Le texte est interprété par quatre comédiens, chacun susceptible d'endosser successivement différents rôles. On y rencontre un agent immobilier évoquant sa dernière vente, un personnage se remémorant une rencontre amoureuse éphémère, un autre marqué par une timidité excessive craignant de déranger, et enfin une personne fantasmant une vie de milliardaire.

La mise en scène, minimaliste, privilégie des dialogues neutres et une interaction fondée sur l'aléatoire plutôt que sur une structure linéaire. L'œuvre interroge les dynamiques sociales contemporaines et offre au spectateur la liberté de recomposer le récit. L'innovation repose sur un système narratif combinatoire en constante mutation, dépassant les cadres traditionnels de l'interactivité pour proposer une expérience immersive et réflexive.

La particularité du projet réside dans son système de permutation : dialogues et personnages peuvent être interchangés. Ce procédé interactif permet au spectateur de recomposer le récit en temps réel et de construire une narration unique et personnelle. Les échanges des personnages produisent des situations trompeuses, déjouant les attentes du spectateur et provoquant un basculement. La narration qu'il élabore révèle avant tout sa propre vision du monde. L'usage du médium interactif lui permet d'exercer son agentivité sur le récit et de poser des questions telles que :

- Un homme peut-il dire cela ?
- Une femme peut-elle se comporter ainsi ?
- Un personnage non binaire agirait-il de cette façon ?

Ces réflexions l'incitent à réarranger les éléments narratifs pour obtenir une version correspondant à son propre "monde idéal". Chaque spectateur, selon sa

culture et son expérience, peut revenir à l'œuvre pour la recomposer autrement. Par la permutation des personnages, j'ai voulu susciter une prise de conscience des préjugés que nous partageons, le spectateur et moi.

Le projet artistique, dans le cadre de cette recherche, a servi de terrain de validation de l'application des théories de Samuel Beckett dans le contexte d'une fiction en réalité virtuelle. À l'instar du personnage absent dans *En attendant Godot*, dont l'identité demeure indéterminée, *Loulou* reste introuvable dans mon œuvre.

Le décor issu d'un quartier réel permet de situer les personnages dans une culture locale et sert de cadre courant, recentrant l'attention sur des dialogues suspendus, des silences et des gestes. La première ébauche du projet a permis de valider un mode d'interaction. Reposant sur la recherche du présent mémoire, un second prototype est actuellement en création. Pour l'instant, la recherche est centrée sur l'étude de la méthode beckettienne. Elle sera approfondie, notamment dans la construction des espaces et des rythmes narratifs liés à la programmation. Les modèles visuels que constituent mes tableaux et dessins guideront cette réécriture.

Ce projet prolonge une réflexion entreprise il y a plusieurs années sur la création d'expériences inspirées par le concept d'œuvre ouverte. Ma démarche initiale s'appuyait sur la méthode du *cut-up* développée par William Burroughs, fondée sur le hasard et la combinaison fortuite d'éléments narratifs. Le *cut-up* permettait à l'auteur de se retirer du processus d'assemblage, laissant le sens émerger de l'association imprévisible des fragments (Burroughs, 1982). Cette approche se traduisait, par exemple, par l'enregistrement magnétique aléatoire de séquences narratives ou par la découpe et la recomposition de textes existants.



Figure 2. Installation immersive, *Tu ne seras qu'une image* (1995) (Source : © Poupart, 2025).

Cet emploi m'a naturellement conduite à expérimenter la fiction à travers une installation immersive, *Tu ne seras plus qu'une image* (voir figure 2), conçue en collaboration avec Claude Paré. L'installation plaçait le spectateur devant un bureau équipé de trois écrans vidéo et d'une imprimante. L'ensemble des interactions étaient contrôlées par un programme hypercard, qui permettait le défilement de textes et d'images (sur vidéodisque) en fonction des choix de l'utilisateur ou selon le hasard. Le premier écran présentait un scénario en prose de Paré, où ses relations familiales étaient mises en scène sous forme de courtes séquences dialoguées. Le deuxième montrait des scènes visuelles inspirées de mes propres relations familiales, tournées dans un décor minimaliste et surréaliste. Le troisième affichait ces séquences sous forme de pages écrites, où dialogues et descriptions étaient détaillés. Le spectateur pouvait combiner textes, dialogues et images pour composer sa propre narration. En contrôlant le montage et l'ordre des scènes, il s'appropriait la fiction et en reconstruisait la structure selon ses intentions.

Ce dispositif met en évidence le rôle actif du spectateur dans la construction du sens et ses choix de sélection et d'ordonnancement. Ceci produit des effets visibles dans l'environnement virtuel, révélant la manière dont il interprète et organise la fiction. L'œuvre explore ainsi la cohabitation entre écriture, image et interaction dans un espace narratif partagé.

La structure reposait sur trois dimensions : la scène filmée, la prose de Claude Paré et le livre que le spectateur composait. L'installation se déployait comme un espace immersif où le participant explorait les images et les textes, créant des assemblages narratifs en perpétuelle transformation. Le résultat se matérialisait sous la forme d'un texte imprimé que le spectateur pouvait emporter avec lui.

Le moteur de ma démarche repose sur la scénarisation, envisagée ici comme un processus autonome et central à la création. Mon travail s'inscrit dans le champ de l'art narratif et interroge plus particulièrement la scénarisation interactive comme processus génératif. Cette approche conduit à la production d'œuvres qui, à leur tour, engendrent de nouvelles formes de création fondées sur une méthode ouverte, articulée autour de choix multiples et orientée par les décisions du spectateur.

Dans la continuité de ces expérimentations, *Le Quartier de Loulou* approfondit la question de la narration en réalité virtuelle à travers une approche théâtrale inspirée du processus de création de Samuel Beckett. L'objectif est d'interroger la mécanique interne de la fiction immersive afin de concevoir une œuvre ouverte et autonome, capable de se régénérer à travers les actions du spectateur. L'analyse du travail de Beckett permet de comprendre comment la désarticulation du langage, en abolissant le sens, ouvre la voie à de nouvelles significations.

Le chapitre 1 situe la problématique de la scénarisation immersive à partir de la pensée de Samuel Beckett, son cadre de recherche et l'ancrage artistique du projet. Il définit les enjeux narratifs, esthétiques et technologiques propres à la fiction en

réalité virtuelle. Le chapitre 2 expose l'analyse de la méthode de Beckett. Le chapitre 3 présente la méthodologie adoptée, fondée sur la transmédialité comme principe de transfert des procédés beckettiens vers la réalité virtuelle. Il en détaille les concepts et précise par quels procédés, tels que les principes formels, ils sont retenus pour la conception d'outils et de tableaux utilisés pour structurer la recherche-création. Le chapitre 4 décrit la mise en œuvre concrète de cette méthode à travers la création de tableaux, textes et plans scénographiques. Enfin, le chapitre 5 présente les résultats de la recherche-création du projet *Le Quartier de Loulou*. Il analyse comment la méthode expérimentale élaborée aux chapitres précédents se traduit dans la pratique, notamment à travers la direction des comédiens, la scénographie, la programmation et la structuration du récit. Il en dégage les apports et les limites de cette transposition beckettienne au sein de fiction en réalité virtuelle.

CHAPITRE 1 PROBLÉMATIQUE DE LA FICTION EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Ce chapitre établit la perspective particulière dans laquelle s'inscrit la recherche, en abordant les enjeux liés à la scénarisation en fiction de réalité virtuelle et à la construction d'une architecture narrative adaptée à ce médium. Il s'intéresse aux nouvelles méthodes d'écriture immersive, aux relations entre spectateur et dispositif interactif, ainsi qu'aux limites des modèles narratifs traditionnels. L'ensemble conduit à envisager la fiction en réalité virtuelle comme un champ artistique autonome, dont la spécificité réside dans la mise en œuvre d'un langage propre. Cette perspective ouvre la voie à une réflexion sur la transposition de procédés créatifs issus du théâtre, notamment ceux de Samuel Beckett, vers un environnement virtuel, afin de repenser les formes contemporaines de narrations immersives.

1.1 L'ARCHITECTURE NARRATIVE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Mon parcours d'artiste m'a conduite à centrer ma pratique sur les processus de scénarisation et leurs dynamiques de création dans de nombreux projets. C'est dans cette continuité que j'ai abordé la réalité virtuelle, en l'envisageant sous l'angle de la fiction immersive. Mon attention s'est particulièrement portée sur la conception d'une architecture narrative adaptée à ce médium (Flameng, 2022, p. 184).

La fiction en réalité virtuelle constitue un médium composite, porteur de formes issues d'autres médiums, notamment le cinéma et l'installation. La scénarisation ne vise donc pas tant la production d'un récit autonome que l'organisation de relations entre ces formes, qui portent conjointement l'expérience fictionnelle.

D’autres artistes et réalisateurs spécialisés dans la fiction en réalité virtuelle ont proposé des approches scénaristiques très diversifiées pour la faire exister. Kathy Newton, par exemple, élabore une méthode de séquençage en 360° à l’aide de post-tit (Flameng, 2022, p. 39). Certains créateurs utilisent des scénarimages organisés et réorganisés en fonction des perspectives des caméras. D’autres, comme Gaëlle Mourre, découpent le scénario en éléments semblables à un puzzle qu’elle assemble ensuite lors de la phase de programmation. Comme elle en témoigne : « On a dû faire une sorte de map (une carte), pour qu’on puisse comprendre à quel moment un spectateur peut voir tel élément, ou relier les deux en conjonction » (Flameng, 2022, p. 169). L’intention n’est donc pas d’adapter la fiction en réalité virtuelle à une forme scénaristique prédéfinie, mais d’en faire un médium porteur de l’œuvre elle-même.

Cependant, la question de la scénarisation en réalité virtuelle renvoie plus largement aux modalités de relation entre l’œuvre et le spectateur. Dans le champ des arts visuels, cette relation et la place accordée à l’expérience du spectateur ont été théorisées à travers les expérimentations associées au concept d’œuvre ouverte.

1.2 LE RÔLE DU SPECTATEUR DANS L’ŒUVRE INTERACTIVE

Depuis les travaux d’Umberto Eco dans l’œuvre ouverte (1979), les artistes envisagent le spectateur comme un acteur essentiel à l’accomplissement de leurs créations. Dans ce contexte, l’implication du spectateur devient une condition fondamentale de l’existence même de l’œuvre (Guelton, 2018). Boenisch lui, précise :

« Dans les réflexions accompagnant l’art numérique, le statut du spectateur est trouble. (…) toutes les hypothèses s’accordent à lui attribuer une responsabilité centrale du fait qu’il infléchit le déroulement des œuvres qui ne s’accomplissent que dans le rapport interactif. D’ailleurs, ce n’est qu’au moment d’intervenir, que le spectateur peut pénétrer le système esthétique, saisir le fonctionnement, éprouver un sentiment face à l’œuvre. » (Boenisch, 2023).

Le spectateur est ainsi mis à l'épreuve tout au long de l'expérience. L'œuvre émane de ce montage actualisé par son action : il réagit, intervient et participe à la transformation du dispositif. L'œuvre se définit alors dans le regard et dans le geste de celui qui la contemple (Bardiot, 2006, p. 403). Elle demeure en perpétuelle transmutation jusqu'à ce que le spectateur fixe son attention et en dégage une entité perceptive et symbolique. Ce dernier se retrouve dans la position de l'interprète : pour poursuivre, il doit imaginer les transitions et les dénouements possibles. Le sens de l'œuvre se transforme alors en un évènement intimement lié à sa conscience.

À ce sujet, Marie-Laure Ryan, qui a longuement analysé les conséquences de l'usage des technologies sur les pratiques littéraires en ligne et en réalité virtuelle, évoque le concept de *cognitive narratology* (Ryan, 2010, p. 469), soit une « narratologie cognitive » qui met en lumière la construction mentale du récit et permet la création de nouvelles associations de sens (Ryan, 2001).

L'artiste doit dès lors concevoir un récit dont l'assemblage et la disposition des parties, images, sons, séquences reposent sur les choix du spectateur (Païni, 2008, p. 48-51). Comme l'a souligné Eco (1979, p. 34), il s'agit de proposer une œuvre structurellement achevée, mais formellement incomplète. En somme, le rôle de l'artiste consiste à offrir des possibilités orientées, dotées d'une exigence organique, qui déterminent le développement de la narration (Ryan, 2010).

1.3 LE PROBLÈME DE L'ARBORESCENCE EN CINÉMA INTERACTIF

Si la fiction en réalité virtuelle est considérée comme un art et que son créateur maîtrise les outils technologiques, alors le logiciel permettant de concevoir le projet devient un espace de réflexion narrative à part entière. Il est le contrôle des fonctions constituant un élément central du processus créatif. Dans l'ouvrage de référence, " The forking paths ", Hartmut Koenitz a abordé les conséquences de l'interactivité sur le cinéma sans spécifiquement concentrer leur analyse sur la réalité virtuelle. Il aborde les conséquences de la non-linéarité sur la construction du récit et

son influence sur la narration et nous invite à considérer l'interactivité comme un changement de paradigme narratif (Koenitz, 2021).

Cette question avait déjà été problématisée dès 2002 par Lev Manovich dans " The Language of New Media " à travers sa proposition de réassembler le film *The Man with a Movie Camera* sous la forme d'une base de données de plans démarche qu'il qualifie de *database art* (Manovich, 2002).

C'est dans ce contexte que s'inscrit la critique de Bernard Perron au sujet du cinéma interactif. Il souligne que l'interaction dans la fiction interactive repose sur des mécanismes d'arborescence, présents à la fois dans la création et la composition, offrant diverses formes d'interaction avec le récit. Concernant l'arborescence il met en lumière le problème de ses limites comme modèle de narration interactive, en montrant qu'elle réduit la participation du spectateur à une sélection d'options plutôt qu'à une exploration libre du récit. Ce fonctionnement reste limité et ne dépasse pas l'expérience cinématographique globale (Perron, 2013), laissant entendre qu'une seule forme de fiction serait envisageable en réalité virtuelle. Pierre Cattan corrobore cette observation en notant que « nous sommes abreuvées de récits formatés » (Flameng, 2022, p. 107), ce qui met en évidence la nécessité, pour le champ de création de récits interactifs, de repenser la programmation arborescente propre à ce médium.

Les possibilités offertes par les outils logiciels, en matière d'arborescence et de modèle d'interactivité, tendent à s'imposer sur le plan conceptuel comme sur le plan formel. En matière d'interactivité, le modèle d'arborescence en interactivité influence l'œuvre en raison de sa structure répétitive et des options limitées. Cette approche peut restreindre la créativité du concepteur, qui doit se conformer aux choix prédéfinis.

La fiction en réalité virtuelle s'affirme comme un espace de langage narratif à part entière où l'artiste est obligé de faire des choix pour prendre possession du

potentiel créatif du domaine. L'arborescence, même avec des choix, maintient le spectateur dans un parcours narratif balisé par des choix déterminés à l'avance. Comme tout médium artistique, la fiction en réalité virtuelle impose des exigences et des défis spécifiques. Dans ce contexte, il s'agit donc de chercher à inventer de nouvelles manières de structurer la narrativité en envisageant la scénarisation en réalité virtuelle comme un geste artistique capable de façonner les différentes configurations de l'œuvre.

Il est important de s'interroger sur les moyens d'exploiter pleinement le potentiel de la réalité virtuelle. Cette dernière peut devenir un outil artistique à part entière et peut véritablement exister en tant que domaine autonome que si elle est appropriée et maîtrisée par l'artiste (Bokyung, 2016).

1.4 LA FICTION EN RÉALITÉ VIRTUELLE COMME MÉDIUM AUTONOME

Le problème de l'arborescence permet de souligner qu'au cœur de cette même démarche se trouve la question de la conceptualisation de l'architecture narrative, laquelle, comme le rappelle Flameng, « demeure complexe à circonscrire et constitue un vecteur essentiel de l'expérimentation » Flameng (2022, p. 184). Comme mentionné précédemment, l'objectif n'est donc pas d'adapter la fiction en réalité virtuelle à des formes narratives préexistantes, mais d'en faire un médium porteur de l'œuvre. Chaque création contribue ainsi à définir ses règles et ses formes en cherchant à représenter le monde d'une manière qui lui est propre (Flameng, 2022, p. 184).

Cette ouverture transforme la scénarisation en un véritable territoire d'exploration qui exige des méthodes adaptées à l'intention de l'artiste. Elle offre une richesse de possibilités et des spécificités qui varient selon la vision et la démarche créative. Comme le souligne Marian Zakarian: "It's rare for an artist to encounter a major medium that has no real art history yet, no rules, no language. It means you're helping shape and define these things through your work…" (Heyde, 2015).

En reprenant cette réflexion, il apparait que la fiction en réalité virtuelle, encore jeune par rapport aux autres formes artistiques ne peut véritablement se constituer et définir son langage qu'à travers la pratique créative. C'est dans cette dynamique que s'inscrit ma recherche.

Edgar Morin affirme que l'art est une « recherche d'authenticité », qui devient complet et significatif, se construisant dans sa propre forme (Bousteau, 2020). Dans cette optique cette recherche explore la possibilité d'une fiction conçue spécifiquement pour le domaine de la fiction en réalité virtuelle, pensée comme une œuvre autonome. Cette idée rejoint la position de Lissy Brocheré, réalisatrice de fictions en réalité virtuelle, qui souligne que ce médium « se suffit à lui-même » (Flameng, 2022, p. 105).

1.5 HYPOTHÈSE DU PASSAGE DU THÉÂTRE VERS LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Le médium de la réalité virtuelle est extrêmement complexe et permet, comme l'a démontré Jay David Bolter et ses collaborateurs dans son ouvrage « Reality media » (Bolter, 2021) une grande variété de formes de remédiation, c'est-à-dire de réinvention des autres médias.

Dans le cadre de ce mémoire, afin de concentrer ma recherche, je me suis portée sur la transposition du théâtre vers la réalité virtuelle, un champ désormais bien documenté. Le recensement de la littérature révèle un intérêt croissant pour ce sujet, notamment dans les travaux présentés à la conférence CHI (Wales, 2024). Gagneré, Plessiet et Sohier analysent d'ailleurs l'impact de l'intégration du numérique sur les contraintes scéniques du théâtre (Gagneré, 2024). Par ailleurs, dans la réflexion sur le contexte de l'art contemporain, la réalité virtuelle s'impose comme un outil d'analyse indispensable permettant d'observer et de comprendre les reconfigurations scéniques, discursives et perceptives qui caractérisent le théâtre actuel (Romanova, 2023, p. 75-86).

Chris Salter a amplement étudié les relations entre le théâtre et l'immersion (Salter, 2010). Il rappelle que le terme de « réalité virtuelle » ne provient pas de Jaron Lanier contrairement à ce que mentionne souvent la littérature (Lanier, 2017). Ce terme vient d'un auteur de théâtre, Antonin Artaud. Si on retourne aux sources, dans son ouvrage *Le théâtre et son double*, l'auteur de théâtre souligne que :

« Tous les vrais alchimistes savent que le symbole alchimique est un mirage comme le théâtre est un mirage. Et cette perpétuelle allusion aux choses et au principe du théâtre que l'on trouve dans à peu près tous les livres alchimiques doit être entendue comme le sentiment (dont les alchimistes avaient l'extrême conscience) de l'identité qui existe entre le plan sur lequel évoluent les personnages, les objets, les images, et d'une manière générale tout ce qui constitue la réalité virtuelle du théâtre, et le plan purement supposé et illusoire sur lequel évoluent les symboles de l'alchimie » (Artaud, 1938, p. 51).

Artaud évoque que la « réalité virtuelle du théâtre » est un espace d'expérimentation mentale et sensorielle qui, bien que fondé sur l'illusion, engage le spectateur dans une expérience du réel. Il postule que cette réalité virtuelle ne se limite pas à la scène, mais s'inscrit dans la perception même des personnages, des objets et des images.

Alors, le théâtre aussi à l'instar de la réalité virtuelle, opère sur un plan conceptuel et abstrait où se déploie un univers purement supposé, révélant la puissance symbolique et transformatrice de la représentation.

C'est précisément le lien entre cette matière théâtrale et cette matière virtuelle qui est le cœur de mon hypothèse. Constatant l'existence de cet élément, le « virtuel », il devient possible d'y intégrer des techniques théâtrales en fiction de réalité virtuelle. Dans son ouvrage « Samuel Beckett and technology » (Kiryushina, 2021) Naoya Mori note au sujet de Samuel Beckett : "Thus, in one sense, (unconsciously) all

ideas are innate; and in another (consciously), none are innate. This relationship he calls the virtual inhumanity of ideas" (Kiryushina, 2021, p.356).

Cela veut dire que toutes les idées existent déjà en puissance dans l'esprit humain, mais à un niveau virtuel ou inconscient. Ce potentiel d'idées est "inné" au sens où il préexiste à toute expérience. La pensée humaine porte en elle la possibilité de toute idée, même si celle-ci n'a pas encore pris forme. En revanche, au niveau conscient, aucune idée n'est donnée d'avance. Le théâtre permet de rendre tangibles les idées qui existent virtuellement en tout être humain (Mori, 2021). Si la réalité virtuelle partage avec le théâtre la vocation de rendre visible l'invisible, l'œuvre de Samuel Beckett offre un terrain d'expérimentation particulièrement fécond.

L'hypothèse de cette recherche propose donc de s'inspirer de l'approche de Beckett pour explorer de nouvelles formes de narration en milieu virtuel. Une meilleure connaissance des procédés d'écriture chez Beckett peut contribuer à la mise en place de stratégies de scénarisation originales. Adapter les procédés esthétiques et méthodologiques de Samuel Beckett à la fiction en réalité virtuelle peut permettre de renouveler les modes de narration en déplaçant la fonction du scénario vers la structure même du dispositif technologique et ainsi de transformer le virtuel présent en toute personne en un espace d'expression artistique. Dans le champ de la fiction en réalité virtuelle, il s'agit de repenser l'approche artistique afin de concevoir de nouvelles formes de narration. Il devient ainsi nécessaire de développer une méthode capable de proposer une structure narrative dépassant les contraintes du modèle de conception et de programmation traditionnel tel que critiqué par Perron, qui, dans ce contexte, peut se révéler inadapté aux impératifs créatifs et conceptuels propres à l'acte artistique.

1.5.1 LE TRANSFERT DES PROCÉDÉS CRÉATIF DE SAMUEL BECKETT

Comprendre Beckett implique de saisir la logique systémique de son œuvre et son décodage, ce qui permet de transférer ses procédés du théâtre à la fiction en

réalité virtuelle et de concevoir une structure narrative expérimentale. Inspirée de sa démarche artistique et structurelle cette approche considère ses méthodes comme un mode d'écriture spécifique à la fiction immersive. L'enjeu n'est pas d'adapter Beckett à la technologie. Imiter Beckett dans le contexte de la réalité virtuelle ne signifie pas reproduire son esthétique, mais transposer ses procédés créatifs (fragmentation, répétition, minimalisme, épuisement du sens) en tant que méthode de conception d'une fiction immersive. L'hypothèse de ce mémoire est que l'adoption de la méthode beckettienne comme principe transmédial permet de concevoir une structure narrative expérimentale et non linéaire où la programmation, l'espace et les comédiens deviennent les véritables vecteurs de la narration. Ainsi, la fiction en réalité virtuelle n'est plus l'adaptation d'un texte dramatique, mais un médium autonome, capable de générer sa propre grammaire expressive à partir des conditions mêmes de sa création.

1.6 OBJECTIFS DE RECHERCHE

En somme, cette recherche postule que les méthodes beckettiennes (répétition, épuisement, permutation, économie du geste et du langage) peuvent être appliquées pour la création d'une œuvre interactive en réalité virtuelle. Ensuite, elle repose sur l'idée que la réalité virtuelle n'est pas seulement un outil technique, mais un terrain artistique propice à la recherche-création. En combinant ces deux dimensions, il devient possible d'inventer une forme d'action narrative propre à la fiction en réalité virtuelle. Pour ce faire, cette recherche repose sur les objectifs suivants :

1. Analyser la méthode beckettienne dans ses dimensions formelles et techniques afin d'en dégager les principes fondamentaux.

2. Proposer une modélisation sous forme de tableaux et de plans synthétiques de l'usage de la méthode de Beckett dans le projet de création *Le Quartier de Loulou*.

3. Mettre à l'épreuve cette méthode à travers la création du projet *Le Quartier de Loulou*, fiction en réalité virtuelle conçue comme un laboratoire d'expérimentation formelle et narrative.

1.7 QUESTION DE RECHERCHE

Afin d'atteindre les objectifs mentionnés et dans ce contexte la question de recherche est la suivante :

Dans quelle mesure la transposition des méthodes créatives de Samuel Beckett peut-elle contribuer à la conception et à la scénarisation d'une œuvre de fiction en réalité virtuelle, en proposant une alternative aux modèles narratifs déterministes basés sur des structures arborescentes ?

Cette question de recherche appelle une approche associant réflexion théorique et pratique artistique en les articulant au sein d'un même mouvement de recherche-création. Il ne s'agit pas de transposer mécaniquement des formes théâtrales vers un nouveau support, mais d'examiner comment un corpus de procédés artistiques, issus de l'œuvre et de la méthode de Samuel Beckett, peut devenir un opérateur de conception narrative propre au médium virtuel.

En ce sens, la recherche ne vise pas la production d'un modèle universel de scénarisation, mais l'élaboration d'un cadre expérimental permettant de penser la narration comme une propriété émergente du dispositif, de l'espace et de l'interaction. La question posée engage ainsi une réflexion à la fois esthétique et technologique, dans laquelle la création devient le terrain d'observation, de mise à l'épreuve et de formulation des connaissances.

Avant d'exposer la méthode de recherche pour répondre à la question posée, il est nécessaire d'exposer la méthode de Samuel Beckett selon la littérature sur le sujet.

CHAPITRE 2 : ANALYSE DE LA MÉTHODE DE BECKETT

Ce chapitre analyse la méthode créative beckettienne en mettant en lumière les principes esthétiques et formels qui la sous-tendent. En m'appuyant sur le concept de transmédialité, je propose d'examiner comment les procédés propres au théâtre de Beckett tel que le minimalisme, la répétition, la fragmentation et l'épuisement du sens peuvent être transférés et reconfigurés dans le contexte de la fiction immersive en réalité virtuelle. L'objectif est de comprendre comment ces mécanismes, à l'origine scéniques et littéraires, peuvent servir de modèle méthodologique pour la création numérique.

2.1 L'ÉCHEC, LE PIRE ET RATER MIEUX SELON BECKETT

De l'abstraction du langage à la mise en espace, en passant par la direction des comédiens et l'usage des technologies expérimentales, ce chapitre retrace la manière dont Beckett conçoit son art sur un système d'échec où l'erreur, l'accident, l'imprévu et le hasard ne constituent pas des défaillances à corriger, mais des forces génératives du processus créatif.

Beckett s'était donné pour tâche d'aller vers « le pire », non comme une finalité négative, mais comme une méthode consciente permettant à l'œuvre d'évoluer. La recherche du « rater mieux » devient aussi un principe opératoire, le minimaliste un moyen de déplacer les cadres établis du langage, de la représentation et de la dramaturgie.

En acceptant « l'inachèvement », il pousse à la perte de contrôle comme conditions de création, Beckett introduit une logique où la contrainte produit de nouvelles formes, et où l'accident ouvre des possibles inattendus. Cet « échec narratif» ne vise pas l'abandon du sens, mais son déplacement, en cherchant à rendre perceptible ce qui échappe à toute structuration stable du réel. Souscrivant à cette approche expérimentale je conçois la scénarisation comme un processus fondé sur des mécanismes de transformation dans lequel le hasard et l'imprévu deviennent des

leviers pour renouveler les structures narratives et repenser l'acte même de création en réalité virtuelle.

2.2 LA MISE EN PRATIQUE CONCRÈTE DE LA «MÉTHODE » DE BECKETT

Ce qui suit détaille les stratégies que j'ai tirées du travail de Beckett. Poursuivant sa quête, il établit une logique rigoureuse dans la construction de son œuvre. Mon objectif est donc de comprendre l'ensemble des principes formels de l'œuvre de Beckett afin de pouvoir les transposer ensuite dans le cadre de mon projet de fiction immersive.

Il convient toutefois de noter que Samuel Beckett n'a pas suivi une méthode systématique à proprement parler, mais plutôt une démarche personnelle et artistique qui s'est progressivement construite au gré de ses nombreuses créations. Il est mû par l'échec, le pire et de rater mieux.

Il est toutefois possible de dégager des constantes dans son approche qui peuvent influencer les logiques de création artistique.

2.3 L'ÉCRITURE NON LINÉAIRE SELON BECKETT

L'écriture de Beckett est non linéaire. Comme il l'affirme : « Le linéaire est fragmenté, le cyclique se fait variation perpétuelle » (Beckett S., 1990, p.83). Cette approche anticipe la logique de l'hypermédia, concept inventé par Ted Nelson vers 1965 (Vernon, s.d.), qui favorise la création de contenus non linéaires à partir de structures textuelles.

Des techniques de génération de dialogues inspirées de Beckett ont été explorées dans des systèmes narratifs interactifs (Ryan, 2021). Son écriture repose sur la répétition, l'épuisement des possibilités et la construction sérielle, faisant de la variation un moteur dramatique. Cette logique transforme la progression narrative, ouvrant la voie à des pratiques combinatoires et poétiques fondées sur la permutation et la réitération. (Bardiot, 2005; Valero, 2018). *En attendant Godot* exemplifie cette

dynamique en multipliant les propositions initiales sans jamais les actualiser pleinement, les maintenant dans un état virtuel et non résolu (Valero, 2018, p.30-31).

Selon Bardiot, cette écriture non-linéaire hypermédia fonctionne comme notre pensée et Beckett auraient conçu son activité mentale proche du fonctionnement d'un ordinateur (Bardiot, 2005, p.163). Laurie Anderson confirme cette analogie: « it works like my thinking; I don't think in terms of narrative or plot, my mind works by association » (Kirn, 2017).

2.3.1 L'ÉCRITURE DES TEXTES COMME RÉSEAU MODULAIRE

L'approche de Beckett repose sur une écriture fondée sur la pluralité et l'autonomie de ses textes. Chaque texte qui correspond à la construction de scènes, possède une logique propre, construit dans l'acte même d'écrire. Ces scènes sont alors détachées de leur contexte. Elles fonctionnent comme des modules autonomes tout en participant à un ensemble plus large. Beckett s'appuie parfois sur des modèles mathématiques ou des dessins pour déterminer l'ordre des scènes, par exemple deux (2) gestes pour trois (3) objets, instaurant un mouvement scénique entre l'ordre binaire et l'ordre ternaire.

2.3.2 LE LANGAGE COMME ABSTRACTION CHEZ BECKETT

Beckett constate que les liens entre l'esprit humain et les signes linguistiques sont insuffisants. Cette défiance profonde à l'égard du langage c'est progressivement accentué tout au long de son parcours (Belodorova,2021). En refusant « d'appuyer le sens lorsque tout repose sur du sens » (Henry, 1990, p. 698), donner un sens aux mots devient un défi et les structures formelles du langage doivent être transformées (Saint-Martin, 1976). C'est pourquoi il cherche à épurer la langue pour mieux la maîtriser. Ses pièces s'inscrivent dès lors dans une véritable entreprise du langage (Noudelmann, 2010, p. 14).

Le contrôle et la purification de la langue que Beckett poursuit trouvent leur prolongement dans ses procédés d'écriture. Selon Bardiot, la répétition pratiquée de Beckett devient le fragment d'un système en perpétuelle recomposition automatisée (Bardiot, 2021, p. 163). Il développe également d'autres techniques guidées par l'objectif de « rater mieux », issu de la « finalité du pire » (Noudelmann, 2010, p. 14), évoluant progressivement vers « le moindre ». Pour atteindre ce « moindre », Beckett recourt à la soustraction de ponctuation et à une simplification dans la composition. À la fois rigoureuse et expérimentale, son écriture articule étroitement ces deux dimensions (Brown, 2020, p.51).

Il explore le réel du langage en le soustrayant et le simplifiant (Brown, 2020) et en mettant les signes en relation de manière associative selon les lois de la ressemblance ou de la différence. La langue est ainsi décomposée, réarrangée et recomposée avec minutie, bouleversant les fonctions grammaticales usuelles et produisant une structure précise, mais expérimentale (Saint-Martin, 1976).

Beckett utilise les mots non pas seulement pour être entendu, mais pour être vus, orientant le spectateur vers des images insoupçonnées et des significations émergentes, au-delà d'une simple compréhension narrative (Noudelmann, 2010).

> « Quand soudain elle réalisa… les mots étaient… quoi? … OMS? non. elle! … [Pause et mouvement 2.] … réalisé… les mots arrivaient. Imaginer! … des mots arrivaient… une voix qu'elle ne reconnaissait pas. D'abord… il y avait si longtemps que cela n'avait pas sonné… puis j'ai finalement dû l'admettre, ne pourrait en être autre… que le sien » (Beckett, 2006, p. 379).

Il s'intéresse aux contraintes techniques internes de la fiction et dépouille la langue de ses fonctions discursives conventionnelles pour en faire un médium autonome. Dans *En attendant Godot*, les dialogues décontextualisés et répétés jusqu'à l'usure ne servent plus à faire progresser l'action, mais à transformer la structure même de la fiction. Ce traitement du langage engage le spectateur dans un travail actif

de construction du sens et opère une métamorphose de la fiction, modifiant sa fonction et sa perception (Valero, 2018, p.30-31).

Ses textes, qu'ils soient théâtraux, radiophoniques ou filmiques, se construisent « sans au-delà de sans en de ça » (Casanova, 1997, p. 115), c'est-à-dire qu'il travaille sur le minimalisme et l'immédiateté du langage et de l'action, sans référence à une finalité transcendante ou à un excédent de sens. Ils sont écrits avec un vocabulaire restreint et une syntaxe minimale, créant l'écart entre le mot et la chose. Il élabore ses pièces comme des objets abstraits. Comme il le dit à propos de son œuvre "Film" :

> "I think I may have freed myself from a certain number of formal concepts. Perhaps (…) like the painter Kandinsky, I turned to an abstract language. But unlike them, I tried not to concretize the abstraction – and not to give it a formal context again" (Tonning, 2007, p. 53).

Ce lien entre abstraction et génération de sens est central, car il permet de comprendre comment Beckett produit des textes ouverts à de multiples interprétations. À propos de Molloy, il écrit, « Tout s'estompait déjà, ondes et particules, la condition de l'objet était d'être sans nom, et inversement » (Beckett, 1989, p.292). La question du sens y apparait abstraite et non pas orientée sur le storytelling.

2.3.3 L'IDENTITÉ DU COMÉDIEN CHEZ BECKETT

Pour Beckett, les comédiens ne doivent véhiculer aucune idée par leurs mots, et l'improvisation est exclue. Il n'y a pas d'histoire à raconter et chaque acteur devient une bouche, dont le mouvement et la voix constituent le monologue propre. La vitesse et le débit de parole deviennent des éléments centraux de l'action : « Le rythme du monologue et les voix qui se superposent font l'action de la pièce » (Roth, 2012, p. 102). Parfois c'est l'absence d'action qui force la concentration de l'intérêt sur le dialogue (Iser, 2013, p.255).

Beckett explore également la passivité corporelle, les déplacements, la danse et les gestes accidentés pour créer des dissonances gestuelles. Dans son esthétique, le « moins » fait loi : chaque geste et chaque position sur scène sont minutieusement orchestrés, comme un chef d'orchestre musical (Roth, 2012, p. 105).

2.3.4 LA SPATIALITÉ COMBINATOIRE

Une démarche combinatoire s'inscrit également dans l'espace et la scénographie. Beckett privilégie le minimalisme scénique en concevant des postures et des positions qui dévient des attentes du spectateur. La scène devient l'espace où le déplacement du comédien ne conduit pas à une résolution conventionnelle, mais engendre d'autres significations.

Pour certaine de ces pièces, Beckett n'a pas écrit de synopsis. Dans un carré, il crayonne toutes les possibilités. À un certain moment, la fiction émerge par la commutation d'un espace aux étendues variables (Kadivar, 2010, p. 75). La scénographie beckettienne se caractérise par une épuration extrême et un usage minimaliste du décor. En accentuant l'isolement des personnages, il favorise la concentration sur les dialogues, les silences et les gestes (Valero, 2018, p. 30).

Dans l'exemple de *En attendant Godot*, l'engagement spatial par le déplacement est central dans la construction du sens.

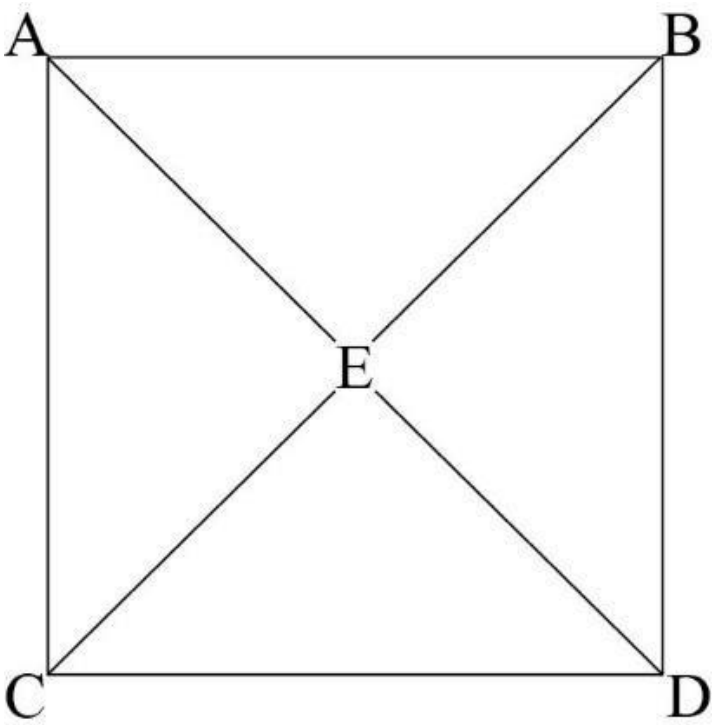


Figure 3. Dessin du carnet de la mise en scène de *Warten auf Godot* « En attendant Godot ».

Ce dessin, extrait des pages 29 et 30 du carnet de la mise en scène de *En attendant Godot*, (titre original : *Warten auf Godot),* Schiller Theater, Berlin, mars 1975 (Aubert, 2007, p. 17), présente la trajectoire des comédiens tel que décidé par Beckett.

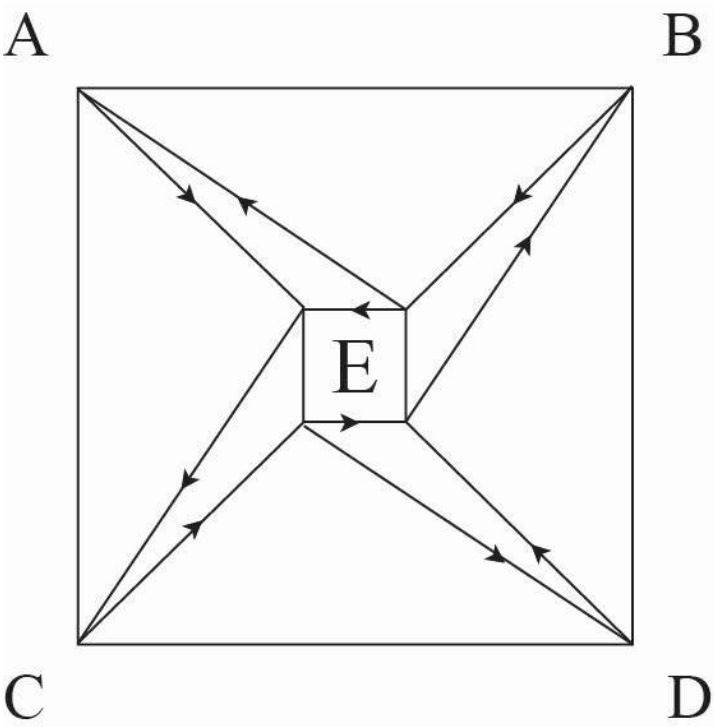


Figure 4. *Quad I+II* (1981). Dessin de l'autrice d'après un dessin de Samuel Beckett.

Ce dessin illustre la logique combinatoire propre à Beckett dans la pièce *Quad*. L'aire scénique est représentée par un carré de six pas de côté. Les trajectoires des quatre interprètes (1, 2, 3, 4) suivent des parcours prédéfinis, alternant côtés et diagonales :

- Trajet de 1 : AC, CB, BA, AD, DB, BC, CD, DA
- Trajet de 2 : BA, AD, DB, BC, CD, DA, AC, CB
- Trajet de 3 : CD, DA, AC, CB, BA, AD, DB, BC
- Trajet de 4 : DB, BC, CD, DA, AC, CB, BA, AD

Cette pièce illustre particulièrement cet espace scénique conçu et organisé à partir de crayonnages sur papier (voir figures 3 et 4). En crayonnant l'espace, Beckett se départit du sens narratif explicite pour composer une fiction abstraite : "I have turned to an abstract language" (Oppenheim, 2014, p. 397).

Il trace toutes les possibilités scénographiques qu'il souhaite exploiter sous la forme d'un carré représentant la scène et les trajets des comédiens. Les lignes reliant les sommets alternent entre côtés et diagonales et les déplacements de chaque comédien sont définis. Chaque comédien suit son trajet sans marcher deux fois sur la même ligne, et les corps se frôlent pour tenir debout. Guidée par ce tracé, la marche des comédiens transforme l'espace en objet expressif, permettant au spectateur de percevoir des significations qui ne pourraient être conceptualisées autrement.

"By this stage in his career, Beckett's stage directions for his plays had become super-schematic, so much so that they beg the question whether the works can really be referred to as plays at all, in any conventional sense" (Art, 2020).

Les corps des comédiens et les objets participent à l'organisation de cet univers visuel, et leur position ainsi que leur distance permettent au spectateur d'appréhender le périmètre de la scène. Par ce travail sur l'espace, Beckett crée un univers à la fois tangible et abstrait, un monde disjoint qui perturbe la perception traditionnelle de l'œuvre, qualifié de "a distant dislocation of space" (Kiryushina & Whelan, p. 41).

Dans cet agencement, Beckett répond à des questions formelles et esthétiques, faisant de l'espace un vecteur essentiel de la fiction.

2.3.5 LES NOUVELLES TECHNOLOGIES CHEZ SAMUEL BECKETT

Au départ, Beckett transgresse le langage en travaillant les mots comme des éléments formels. Après avoir exploré et épuisé l'aventure littéraire, il se tourne vers le théâtre (Noudelmann, 2010), tout en conservant un appétit constant pour les nouvelles technologies (Kiryushina, 2021, p.4). Dans son engagement centré sur l'épuisement du concept d'échec et l'usage de l'erreur comme procédé créatif, il se risque avec toutes les technologies disponibles à son époque (Oppenheim, 2014, p. 61) et pour chaque nouvelle technique, il applique une méthode indéterminée celle

de « Up to the neck in technical muck » (Beckett, 2009, p. XIII, citée dans Kiryushina, 2021, p.1).

Progresser, selon Beckett, consiste à échouer d'une manière encore inexplorée. L'expérimentation trouve dans la confrontation avec les nouvelles technologies un terrain privilégié. "What interested Beckett was precisely the technique of the affair…" (Beckett, 1990, p. 237). Les dispositifs techniques sont sans cesse mis à l'épreuve afin, selon sa propre expression, de « mieux échouer » à chaque tentative (Beckett, 2009, p. 81).

Toutefois tout y est précis et calculé : il ne saurait se réduire à la simple représentation d'une réalité donnée ; leur négativité réside précisément dans leur refus obstiné de se conformer à ce critère traditionnel. La précision de son travail sur l'éclairage se manifeste dans "But the Clouds…", courte pièce de Samuel Beckett écrite expressément pour la télévision en 1976, où il utilise un projecteur pour travailler l'ombre, afin que « ce qui disparaît sous nos yeux soit le plus lumineux et meilleur » (Beckett, 2001, p. 44). Voici cet exemple :

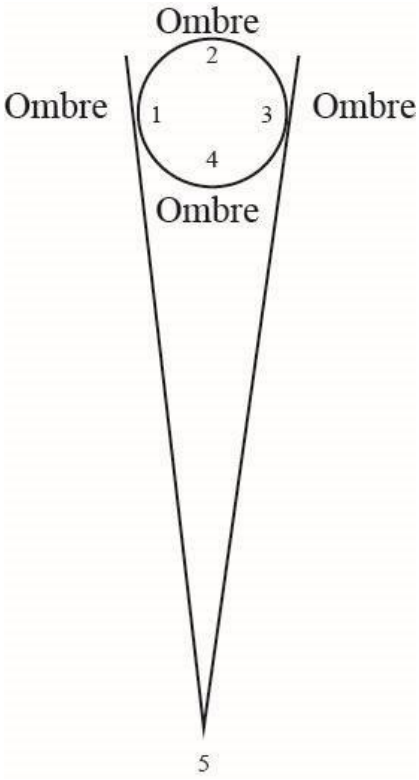


Figure 5. Dessin de Samuel Beckett pour illustrant la disposition de l'éclairage scénique pour la pièce (Beckett, 1977, 2021).

Le travail de l'éclairage au théâtre et l'usage du projecteur occupent une place centrale dans l'organisation de la scène (Beckett, 1977, 2021). L'articulation entre la lumière, la numérotation et le dispositif technique apparait de manière particulièrement révélatrice dans la pièce télévisuelle "*But the clouds…*" (Beckett, 1977). On y distingue la position de l'éclairage et de la caméra dans la représentation dessinée du dispositif d'éclairage scénique (voir figure 5) présentée comme d'un plan, les quatre points cardinaux du cercle sont numérotés 1, 2, 3 et 4, tandis que le chiffre 5 indique la position de la caméra. La source lumineuse se trouve à l'extérieur du cercle, orientée vers celui-ci et dans l'axe opposé à la caméra afin de projeter les ombres visibles aux points 1, 2, 3 et 4.

Cette figure constitue une nouvelle phase d'expérimentation technologique chez Beckett. Elle est élaborée, une fois encore, à l'aide d'un dessin préparatoire (Beckett, 2009, p. 326).

La technologie constitue ainsi une composante essentielle de son processus créatif, et son œuvre prend progressivement la forme d'une véritable confluence médiale. À titre d'exemple, la radio a exercé une influence profonde et durable sur le développement de sa prose au-delà du milieu des années 1950 (Verhulst, 2021, p. 96).

Dans "*Words and Music*", Beckett met à l'épreuve la radio pour créer de l'art fictionnel. Il va plus loin en détachant le récit de toute figure ontologique assurée, remettant en cause tout dualisme cartésien (Jeffrey, 2021, p. 119).

"That these two images, a voice coming out of the darkness and a reclining man, taken from a letter which vigorously condemned the mixing of genres and media, were then reused for a prose text combining theatrical elements with radio, the cinema and television, illustrates how Beckett's technographic poetics evolved over the years" (Verhulst, 2021, p.106).

Ainsi, Beckett explore successivement les technologies qu'il intègre au cœur de ses pièces (Verhulst, 2021). Il expérimente notamment le magnétophone alors que cet objet demeurait peu répandu à l'époque (Bird, 2021, p. 47). Beckett conçoit dès lors l'art comme un système dans lequel la contrainte, ici celle d'une technologie nouvelle et non apprise, et la transformation (de la voix, de la scène et de l'éclairage) constituent les moteurs d'une création.

Puis il s'investit dans le film ainsi que dans les expérimentations du découpage et du montage (Verhulst, 2021).

Par la suite, Beckett tend à brouiller les frontières entre les médias, en opérant un véritable travail de transfert d'une technologie à l'autre. Comme le souligne

Verhulst, cette tendance demeure constante :“Everything was already fading, waves and particles, the condition of the object was to be nameless, and vice versa” (Verhulst, 2021, p. 106).

Le texte, à la confluence des médias, devient le support d’une activité médiatique permettant, dans son fondement même, une transposition sur de multiples supports.

2.3.6 LA FIN COMME PROCESSUS

Dans les œuvres de Beckett la fiction se déploie selon une logique factuelle plutôt que téléologique, elle ne repose pas sur une fin déterminée. Les notes de philosophie prises par Beckett montrent qu’il s’intéresse, sous l’influence de Nicolas de Cues (1401-1464), à la tension entre le fini et l’infini. Cues affirmait que « le fini, eût-il été multiplié à l’infini, reste incommensurable avec le véritable infini ». Dans *Quad*, Beckett transpose cette idée : le mouvement répété des corps incarne la finitude humaine confrontée à l’infini qu’elle ne peut atteindre (Deleuze, 1992).

L’image de la fin ou ce que l’on imagine ou qu’on prévoit comme conclusion ne peut jamais être totalement figée de manière définitive, chez Beckett. Selon Iser: “What is this radicalism of Beckett’s that precludes his offering any guidelines for his reader? Beckett’s works are a continual (though never completed) “exit,” and each stage of the exit is only a starting point for more “exiting” (Iser, 2013).

Cette radicalité refuse toute orientation ou clôture et transforme la fin en un mouvement perpétuel de sortie et de recommencement. Cette conception de la fin comme processus résonne directement avec les enjeux narratifs de la fiction en réalité virtuelle. Dans ce médium, la narration ne se clôt pas linéairement, mais se déploie dans une temporalité élargie, où chaque décision du spectateur contribue à reformuler le récit. Comme chez Beckett où le sens naît d’un mouvement continu,

d'expériences partielles et recomposables plutôt que d'une fin. La réalité virtuelle, en tant que forme artistique, hérite ainsi de cette logique d'ouverture et d'inachèvement.

2.3.7 LA MÉTHODE BECKETTIENNE

En combinant ces éléments, Beckett aboutit à une méthode où le hasard et la logique coexistent, formant un système paradoxal, mais cohérent. En plus, comme il n'existe jamais de fin définitive, le lien entre début, milieu et fin doit être sans cesse rétabli, car chaque événement doit être réinterprété pour que le sens continue de se former (Iser, 2013). Cette tension entre structure et indétermination se manifeste tant dans la construction formelle de ses œuvres que dans le traitement du temps, de l'espace et du langage.

2.4 SYNTHÈSE DE LA MÉTHODE BECKETTIENNE RETENUE POUR CETTE RECHERCHE

L'analyse précédente permet de dégager plusieurs caractéristiques de la démarche de Samuel Beckett qui seront retenues dans cette recherche. Elles concernent l'écriture non linéaire et modulaire, l'abstraction et la réduction du langage, le minimalisme du jeu, la spatialité combinatoire, l'expérimentation des technologies ainsi que la conception de la fin comme un processus ouvert.

Ces caractéristiques constituent les principaux points d'appui de la méthode développée dans le cadre de cette recherche. Elles seront mises à l'épreuve dans la création du prototype *Le Quartier de Loulou*, notamment à travers l'écriture, la mise en espace, la direction des comédiens et l'expérimentation des possibilités d'interaction offertes par la réalité virtuelle.

Il ne s'agit pas de reproduire une méthode propre à Beckett, mais de retenir certains principes de sa démarche et de les adapter aux conditions de la fiction en réalité virtuelle. Leur mise en pratique et les expérimentations qui en découlent seront présentées au chapitre 4.

2.5 TRANSPOSER BECKETT : HYPOTHÈSE DE PASSAGE VERS LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Cette recherche repose sur l'hypothèse selon laquelle la méthode créative de Beckett serait pleinement compatible avec la création artistique en milieu de réalité virtuelle dans la mesure où son œuvre repose sur des principes esthétiques et formels ouverts et reconfigurables. Sa démarche, fondée sur le minimalisme, la répétition, la fragmentation et l'épuisement du sens, s'inscrit dans une logique de transmédialité qui favorise le passage d'un médium à l'autre (Verhulst, 2021). Beckett s'inscrit dans la transformation technologique comme moteur de création, développant ainsi une approche de la fiction dans laquelle une technologie immersive peut adopter sa méthode expérimentale. Son écriture non linéaire, proche de la pensée hypermédia, anticipe les structures combinatoires et génératives des environnements interactifs (Bardiot, 2006, p.49). De même, son travail sur la spatialité abstraite et la scénographie minimale, où le geste et le déplacement produisent du sens, rejoint la conception d'un espace virtuel modulable et participatif. L'alliance de cette technique et d'un autre médium peut ouvrir la voie si elle est appliquée à une exploration sans cesse renouvelée des possibilités narratives : chaque dispositif devient un champ d'expérimentation où les contraintes deviennent productrices de sens. Ainsi, la rigueur de la composition cohabite avec l'imprévisibilité des situations, des gestes et des silences. Ce dialogue permanent entre contrôle et contingence transforme l'expérience esthétique en un processus actif d'attention et de redécouverte. Le travail de Beckett illustre ainsi un équilibre subtil entre la méthode et l'accident, entre l'ordre et le désordre, offrant une expérience unique où le sens se recompose à chaque instant de la perception.

Enfin, son intérêt constant pour les technologies émergentes révèle déjà une volonté de brouiller les frontières médiatiques, faisant de son œuvre une confluence médiale ouverte à la transposition numérique. Enfin, sa conception de la fin comme processus et de l'imprévisibilité comme système rejoint la logique de la réalité virtuelle où le récit reste toujours en devenir recomposé à chaque expérience du spectateur.

2.6 TRANSMÉDIALITÉ

En suivant la vision de la complexité portée par Edgar Morin la recherche se doit d'accepter une certaine imprécision conceptuelle, être ouverte à l'émergence, aux relations entre les concepts afin d'éviter tout enfermement disciplinaire et spécialisation à outrance (Morin, 2005).

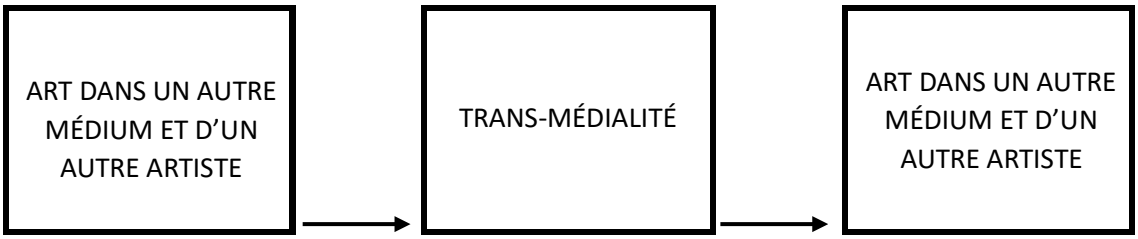


Figure 6. La transmédialité.

La transmédialité, comme espace complexe, constitue ici un principe méthodologique central pour fonder le cadre théorique, car il autorise le déplacement des formes artistiques entre différents médiums. Elle permet donc de transférer des procédés du théâtre beckettien vers la fiction immersive et d'explorer ainsi la plasticité formelle et narrative de la réalité virtuelle. Henry Jenkins (2017) et Marie-Laure Ryan (2016) ont abondamment étudié les transferts entre médias dans le storytelling, tandis que Gabriella Giannachi s'est intéressée aux passages du théâtre vers les nouveaux médias, à l'interface entre performance et arts numériques (Giannachi, 2004). Ces travaux présentent la migration des procédés artistiques d'un médium à un autre. Grâce à la transmédialité, l'œuvre adopte une structure composite tout en conservant les attributs propres à chaque élément mobilisé. La notion d'intermédialité considère que chaque médium renferme ses propres structures et potentialités, faisant du concept de transmédialité un outil méthodologique pour penser le transfert et la migration entre médias, tant dans les formes que dans les contenus. Il s'agit d'une relation dynamique, d'un lieu d'échanges ou d'un chassé-croisé entre les médiums. Comme le souligne Müller, «un média recèle en soi des structures et des possibilités» (Lumière, 2015, p.5) ce qui fait que le passage entre disciplines enrichit la création, contredisant l'idée qu'un concept n'est pertinent que dans le champ où il a été élaboré (Mouakhar, 2024).

CHAPITRE 3 LA MÉTHODOLOGIE

Dans ce chapitre, je présente les fondements du projet *Le Quartier de Loulou* et les choix méthodologiques qui ont guidé sa conception. L'expérimentation de la transmédialité permet d'appliquer les procédés développés par Samuel Beckett afin d'en observer les transformations et résonances possibles en réalité virtuelle. Cette méthode est mise à l'épreuve dans la création de *Le Quartier de Loulou*, une fiction en réalité virtuelle conçue comme un laboratoire de recherche-création permettant d'évaluer concrètement la portée et les limites du modèle proposé.

3.1 LA PENSÉE EN ACTION

Au fil des années s'est constitué ce que D. A. Schön désigne comme "*the image of his professional competence*" (Schön, 1987, p. 202), une compétence issue principalement de la production artistique et de l'expérience de la pratique. Cette compétence reposait essentiellement sur un savoir mobilisé dans l'action, sans cadres conceptuels. À terme, cette manière de faire me conduisait à une situation d'indétermination, dans la mesure où les fondements de la pratique demeuraient opérants, mais insuffisamment formulés. Cette absence d'explicitation limitait l'identification d'un ancrage conceptuel stable, susceptible de soutenir une progression plus structurée et plus efficiente du travail de recherche et de création.

L'approche de recherche-création me permet donc de rendre lisible l'organisation de mon œuvre, en offrant les outils nécessaires pour identifier, articuler et mettre en relation mes expériences pratiques et les références théoriques qui la sous-tendent. Ce travail d'élucidation ne transforme pas la nature de ma pratique, mais en renforce la cohérence en faisant émerger les principes opératoires qui orientent déjà mes choix artistiques. Ainsi, l'intuition dont je me sers apparait comme un mode de connaissance à part entière, inscrit dans une réflexion analytique qui en précise les conditions et les effets.

3.2 LA RECHERCHE-CRÉATION

Ce projet s'inscrit dans une démarche de recherche-création où la mise en œuvre artistique devient une forme d'analyse. J'utilise la transmédiation pour transférer les catégories issues de la méthode de Samuel Beckett vers la fiction en réalité virtuelle, mettant ainsi en lumière sa pensée scénaristique. Les tableaux et les dessins élaborés à partir de l'observation de son travail servent d'outils méthodologiques, appliqués à toutes les phases de conceptualisation et de prototypage.

Selon Bruneau et Villeneuve, la pratique artistique peut devenir une pratique théorisante, où l'œuvre sert de médiateur entre théorie et pratique. L'artistechercheuse analyse d'abord les connaissances existantes afin de les intégrer dans un cadre structuré, fondement essentiel à l'élaboration de la recherche (Bruneau, 2007).

> « La production (œuvre plastique, littéraire (…)) sert de médiateur entre la démonstration théorique et la pratique. La pratique d'art, comme la pratique de formation, par exemple, devient une pratique théorisant la pratique étant le lieu d'investigation et la matrice du savoir que l'on tente de saisir et de rendre intelligible » (Bruneau, 2007, p. 167).

La méthodologie repose sur la conception d'une œuvre en réalité virtuelle influencée par une méthode artistique préexistante. Il s'agit de transposer des procédés d'écriture et de composition dans un médium immersif. Cette transposition constitue à la fois un cadre conceptuel et un outil de création, servant de fil conducteur tout au long du processus.

> « Dans cette perspective, l'artiste-chercheuse analyse d'abord les connaissances existantes afin de les intégrer à un cadre théorique structuré, permettant ainsi de répondre à la problématique de recherche. Cette quête de connaissances s'appuiera sur une revue de la littérature, constituant un fondement essentiel à l'élaboration de la recherche (Bruneau, 2007). »

Selon cette perspective, l'objectif est de vérifier comment une méthode issue du théâtre peut, une fois reformulée dans le langage de la réalité virtuelle, générer une forme narrative autonome, non linéaire et expérientielle.

3.3 UNE APPROCHE ITÉRATIVE

Le processus de création se déroule selon une approche itérative, combinant recherche théorique et expérimentation pratique. La scénarisation de l'œuvre *Le Quartier de Loulou* prend la forme d'une écriture modulaire, structurée par des plans et des tableaux inspirés de la logique combinatoire propre à Beckett. Les outils logiciels ont servi à manœuvrer les correspondances entre les principes formels du théâtre beckettien et les dispositifs immersifs de la réalité virtuelle, notamment entre la mise en espace scénique et la spatialisation virtuelle, ainsi qu'entre la direction d'acteurs et la programmation comportementale. Des prototypages successifs permettent de tester la validité de ses principes dans le moteur de jeu et observer leur influence sur la dynamique narrative, la perception du spectateur et la construction de l'espace-temps immersif. À chaque étape, la méthode beckettienne est appliquée de manière réflexive, de la conception du scénario à la captation, puis au montage et à l'intégration dans l'environnement virtuel, afin d'évaluer sa capacité à structurer la création et à ouvrir de nouvelles formes d'écriture interactive. Les données issues du processus sont consignées dans un journal de bord, qui sert à documenter les décisions esthétiques, les ajustements techniques, les réactions des collaborateurs et les observations analytiques. Ce matériau réflexif permet d'analyser les effets de la méthode sur la structure narrative, le langage et l'espace, ainsi que sur ma posture d'auteure et de créatrice. Enfin, la synthèse de ces observations conduit à la conception d'un tableau de correspondances entre les procédés beckettiens et leurs transpositions en réalité virtuelle, constituant à la fois un outil d'analyse et un modèle pour de futures créations immersives.

3.4 LES DONNÉES DE LA RECHERCHE : LE JOURNAL DE BORD

Durant la réalisation du projet, je consigne mes idées dans mon journal de bord daté, ce qui me permet de réfléchir à la méthode de Beckett en situation (Schön, 1983) et de réagir en temps réel. La datation me permet de situer chaque réflexion dans le temps et d'analyser l'évolution de mon processus créatif. Cette organisation chronologique favorise une compréhension dynamique de la création, en mettant en évidence les ajustements, les choix et les influences qui se manifestent au fil du temps. En focalisant mon attention sur les évènements clés du processus (Paquin, 2019), je prends du recul sur ma pratique. Ce journal constitue également un outil de retour, pour revisiter mes dessins, mes plans et mes tableaux, et m'incite à suivre rigoureusement la méthode de Beckett (Paquin, 2018). Un tableau récapitulatif de mon itinéraire de journal, présenté en annexe 2, illustre cette démarche et permet de visualiser la progression et la structuration de mes réflexions.

3.5 LE RÉCIT DE PRATIQUE COMME MÉTHODE

Dans le prolongement de cette démarche, j'adopte la perspective proposée par Louis-Claude Paquin (2019), qui suggère de remplacer la volonté de définir la recherche-création par celle d'en cartographier les pratiques. Cette approche reconnaît la diversité des gestes et des formes que peut prendre la recherche-création et situe la méthodologie dans un espace ouvert où théorie, pratique et réflexion se croisent. Dans cette optique, *Le Quartier de Loulou* est envisagé comme un récit de pratique, c'est-à-dire un processus où l'acte de création devient lui-même un mode d'analyse. Le récit ne se limite pas à décrire la démarche : il permet de comprendre comment la pratique agit comme lieu de production du savoir, révélant les continuités, les ruptures et les ajustements qui structurent l'expérience de recherche. Le journal de bord occupe à cet égard une place centrale. Il soutient une écriture réflexive qui vise moins à théoriser a priori qu'à rendre compte, au fil du travail, des décisions, des

hésitations et des transformations qui jalonnent le processus. Cette posture rejoint l'idée de « vivre et penser en cartographe » (Paquin & Noury, 2018), où la recherche-création se conçoit comme une exploration située, attentive aux détours et aux imprévus du réel. Le récit de pratique devient ainsi la forme même de la méthodologie : un cadre souple qui articule l'action et la pensée, la création et l'analyse, et qui permet de saisir la construction du sens au cœur de la pratique artistique.

3.6 ATTEINTE DES OBJECTIFS DE RECHERCHE

Les objectifs de cette recherche seront atteints par un récit articulé par les étapes imbriquées d'analyse, d'expérimentation et de pratique. Le chapitre 2 a d'abord rempli une part essentielle de l'analyse en exposant la méthode de Samuel Beckett pour en dégager les principes formels et opératoires. Cette étape analytique constitue le socle conceptuel de la recherche, en transformant l'œuvre de Beckett en un ensemble de procédés transférables. Les procédés identifiés au chapitre 2 sont transposés dans le processus de conception de l'œuvre *Le Quartier de Loulou* à travers une approche itérative, fondée sur la production de tableaux, de plans scénographiques et de dessins combinatoires. Le projet artistique devient ainsi un terrain d'expérimentation permettant de mettre à l'épreuve la pertinence de la méthode beckettienne en contexte de réalité virtuelle. Enfin, les chapitres 4 et 5 assurent l'atteinte des objectifs de recherche en documentant et en analysant la mise en œuvre concrète de cette méthode dans la création. L'étude du prototype permet d'observer comment les principes issus de Beckett influencent la scénarisation, la direction des comédiens, la spatialité virtuelle et la structuration du récit interactif. La synthèse de ces observations prend la forme de tableaux et de plans de correspondances, qui constituent à la fois des résultats de recherche et des outils transférables pour d'autres pratiques de création immersive. L'atteinte des objectifs repose ainsi sur un va-et-vient constant entre théorie et pratique, où la création devient le lieu de validation, de transformation et de production des connaissances

CHAPITRE 4 *LE QUARTIER DE LOULOU* : UN LABORATOIRE D'EXPÉRIMENTATION

Tel que mentionné en introduction, *Le Quartier de Loulou* se présente comme une exploration d'un quartier, ici imaginé sous la forme d'une scène virtuelle, à la rencontre de ses figures de passage. Ceux-ci constituent un réseau de personnes que le spectateur croise et découvre au fil de ses déplacements. Le présent chapitre propose, sous la forme d'un récit de pratique, une présentation du prototype réalisé dans le cadre de cette recherche.

Le projet *Le Quartier de Loulou* a constitué un véritable laboratoire d'expérimentation, au sein duquel la création faisait office d'outil d'analyse et de validation de la méthode inspirée de Beckett. Chaque étape du processus a permis de mettre à l'épreuve les principes formels beckettiens retenus dans cette recherche, notamment la non-linéarité, la recomposition, la répétition, le minimalisme, la spatialité combinatoire et l'expérimentation.

Le processus de création s'est développé autour de plusieurs étapes principales : la planification du projet et l'exploration des possibilités scénographiques, l'expérimentation et la sélection des environnements, le tournage et la direction des comédiens, le travail d'écriture et de recomposition des dialogues, puis l'intégration et la programmation des différents éléments dans Unreal Engine. Ces étapes ne se sont toutefois pas déroulées de manière strictement linéaire. Les expérimentations ont entraîné des retours entre l'écriture, la mise en espace, le tournage, la réalisation technique et la programmation, permettant d'ajuster progressivement les choix artistiques et méthodologiques.

Cette démarche expérimentale a favorisé une circulation constante entre conception, réalisation et réflexion, s'inscrivant pleinement dans une approche de recherche-création. En confrontant les contraintes techniques et narratives, le projet a permis d'explorer la manière dont la réalité virtuelle peut prolonger la logique

beckettienne de recomposition du sens, faisant ainsi de l'œuvre un espace d'expérimentation active. Les sections suivantes retracent les principales étapes de la planification initiale et de la production du prototype, et montrent comment les principes présentés au chapitre 2 ont été appliqués de façon continue tout au long du processus de fabrication de l'expérience de réalité virtuelle.

4.1 TERRAIN DE LA RECHERCHE : LE PREMIER PROTOTYPE

Le projet *Le Quartier de Loulou* a commencé en février 2022 et devrait s'achever en août 2026. La recherche du présent mémoire a été réalisée entre les mois d'octobre 2023 et juillet 2025. Le récit de création porte donc sur une première itération du projet. À ce stade, le prototype intègre un échantillon de scènes filmées manipulées et mise en œuvre dans un environnement de jeu développé sous Unreal.

Ce chapitre expose l'envers du décor et montre, par la pratique, comment la méthode a été concrètement conçue et appliquée. Il traite de la direction des comédiens, le tournage sur fond vert, en vidéo et en 360°, du choix du décor ainsi que le montage des scènes, les outils et les logiciels mobilisés.

4.2 LA COLLABORATION POUR LA MISE EN SCÈNE DU VIRTUEL

Au cours de l'exécution du projet, l'espace de recherche, initialement personnel, est devenu collectif en raison du besoin d'une équipe avec laquelle je devais maîtriser une technique commune. C'est alors que je suis devenue une sorte de chef d'orchestre ou de metteur en scène du virtuel. Ce travail d'équipe, combiné au caractère affirmé de la recherche artistique, a parfois mis à l'épreuve la méthode de Beckett qui n'était pas initialement la mienne et que nous avons collectivement intégrée au fil du projet. Cela a parfois conduit à une perte de ma propre voix dans la démarche, sous l'influence de l'autre, qu'il s'agisse de mon point de vue ou celui d'un tiers, comme l'assistant réalisateur ou le programmeur. En somme, en suivant

l'approche de Beckett, j'inscrivais l'ouverture et l'utilisation de l'erreur jusque dans les processus de collaboration.

Ces situations résonnaient en retour sur ma démarche. Elles impliquaient une pluralité de perspectives dépassant le simple rapport entre l'artiste et son œuvre. En tant qu'artiste, j'ai une expérience qui m'est propre, et cette dynamique de travail d'équipe m'a amenée à ajuster ma compréhension du projet. Il a fallu que je maintienne le cap dans mes travaux préparatoires pour poursuivre mon projet. À cet égard, l'utilisation des tableaux et des plans comme références m'a été essentielle.

Pour atteindre mes objectifs de production, j'ai dû constituer une équipe disposée à évoluer dans cet environnement. Avant tout, en raison de la prédominance de l'aspect technologique du projet, j'ai collaboré avec deux programmeurs, Reda Alouache et Rémi Lapierre, qui m'ont assistée dans la programmation des scènes en réalité virtuelle. Didier Pigeon-Perrault m'a assistée dans la réalisation. Quatre comédiens ont été ajoutés pour incarner les personnages.

En somme, l'application de la pensée de Beckett a influencé les processus de collaboration, d'écriture et de réalisation. Mon approche de la mise en scène, bien que répondant à certaines contraintes pour la production des scènes virtuelles, tenait compte des collaborateurs en tant que cocréateurs des différentes scènes.

4.3 DÉCONTEXTUALISER ET RECONTEXTUALISER LES DÉCORS

Une lecture des principes du travail de Beckett comme éléments formels et informationnels a guidé des tests de transposition des comédiens dans des espaces non liés à des lieux précis, ouvrant la voie à la conception de multiples scénographies et à l'expérimentation des technologies de captation immersive.

Avant d'arrêter un choix définitif, j'ai exploré de multiples possibilités scénographiques fidèles au principe beckettien de l'échec et du hasard comme

moteurs de création. Pour le Quartier de Loulou j'opte d'abord pour des lieux génériques capables de représenter n'importe quel environnement urbain. J'ai exploré plusieurs techniques de création de décors comme des décors de modélisation 3D.



Figure 7. Intégration de scènes dans un décor photogrammétrique acquis (Source : © Poupart, 2025).

Alors, pour explorer de nouvelles pistes pour un décor réel, j'ai fait l'achat de décors photogrammétriques (voir figure 7).

4.3.1 DÉPLACEMENT VERS LE DÉCOR NATURE

Dans la pièce de Beckett, on attend Godot ; ici, on attend Loulou. La perception d'un environnement, qu'il soit réel ou médiatisé, dépend de la perception dominante

à un instant donné : “ (…) the fact that we can feel present in either one or the other depends on what becomes the dominant perception at any one time” (Ijsselsteijn & Riva, 2003, p. 6).



Figure 8. Carte du premier lieu de tournage,
situé à l’intersection des rues McEachran et Thérèse Lavoie-Roux (Source : Google Maps).

Cette hybridité de comédiens filmés dans un décor 3D, toutefois, ne m’a pas entièrement satisfaite. J’ai constaté qu’il est impossible dans un décor 3D d’en faire oublier la présence générique. Paradoxalement le décor 3D s’impose et le spectateur ne peut en faire abstraction, car sa texture demeure trop éloignée du réel et contredit ce que j’appelle, dans ma lecture du système beckettien, une exigence du vide. Le décor s’impose ainsi comme un espace imaginé par un autre dans lequel le spectateur est placé sans pouvoir s’en détacher et dont il ne peut faire abstraction.

Comme le soulignent Ijsselsteijn et Riva, la sensation de « présence » en réalité virtuelle ne réside pas dans le support lui-même, mais dans la manière dont les stimulus sensoriels s’imposent à la conscience. Toujours selon cette perspective, Calleja insiste sur la nécessité d’un contrôle rigoureux de l’environnement : chaque

élément spatial, visuel et comportemental est conçu de façon à orienter la perception du participant (Calleja, 2011, p. 19). Aussi en se tenant sur des principes beckettiens qui demande le même contrôle, l'enjeu de la constitution de l'espace de cette fiction en réalité virtuelle repose sur l'environnement du drame qui est la scène elle-même (Pinget, 2019, p.638). Dans le cadre de ce projet, le choix s'est donc porté sur des espaces existants courants et communs.

La décontextualisation des comédiens m'a amenée à réfléchir à la transposition des décors vers des lieux réels. Ces explorations ne pouvaient véritablement être activées et évaluer qu'une fois intégrer au sein du moteur de jeu où chaque décor devenait une hypothèse mise à l'épreuve par le dispositif technique lui-même. Ce processus d'essais successifs, marqué par l'abandon de certaines pistes et la transformation d'autres, participe d'une démarche expérimentale dans laquelle l'erreur n'est pas corrigée, mais exploitée comme un levier de renouvellement formel et narratif.

Ce choix constitue le cœur de cette démarche, car elles permettent de générer une forme théâtrale virtuelle proche du théâtre de rue, mais transposée dans un espace numérique. Le choix des points de vue s'inspire de la scénographie beckettienne, dans laquelle disposition spatiale influence la perception dramatique le décor devenant à la fois un lieu existant et un espace virtuel.



Figure 9. Champs l'intersection des rues McEachran et Thérèse Lavoie-Roux (Source : © Poupart, 2025).

Influencée par les principes de Beckett qui visent à atténuer la charge émotive du lieu et à en réduire la texture affective ainsi que la portée signifiante alors j'ai d'abord tourné dans un champ pensant avoir besoin d'un lieu vide ou vidé (voir figures 8 et 9).

Ce choix ne répondait pas à la volonté de favoriser une reconnaissance immédiate et d'éviter une dissonance perceptive.

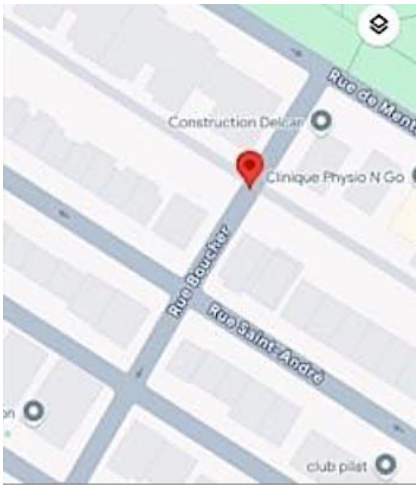


Figure 10. Carte du deuxième lieu de tournage avec premiers essais de photogrammétrie au coin des rues Boucher et Saint-André (Source : Google Maps).



Figure 11. Image obtenue par photogrammétrique (Source : © Poupart, 2025).

Je me suis alors orientée vers d'autres décors extérieurs, combinant des scènes filmées avec les sur fond vert, des tournages à 360° pour l'arrière-plan et des prises réalisées avec différentes caméras. Une captation photogrammétrique et un filmage ont été réalisés à l'aide d'une caméra Sony Alpha 7 et du logiciel Polycam, à l'angle de la ruelle située entre les rues Saint-André et St-Hubert, sur la rue Boucher (voir figures 10 et 11). Un Polycam a été utilisé pour effectuer la captation photogrammétrique du lieu, pour permettre de reconstruire numériquement l'environnement à partir d'images et de séquences vidéo. Ce processus génère un modèle tridimensionnel du décor réel, qui peut ensuite être intégré dans le moteur de jeu afin de servir de support spatial à la scénarisation et à la mise en scène en réalité virtuelle.

Mais ce lieu de tournage a été abandonné, principalement en raison de son manque d'accessibilité et de l'impossibilité d'y obtenir de larges angles de vues. Or, l'élargissement spatial s'inscrit dans une démarche esthétique inspirée des principes beckettiens : un quartier aux grandes rues, lorsqu'on s'y promène, renforce la tension

dramaturgique tout en ancrant les personnages dans une culture locale identifiable et normalisée. Ce décor étendu génère un évidement spatial : la scène est grande et vide.



Figure 12. Comédienne intégrée sur fond photogrammétrique, captée avec un iPhone et traitée via le logiciel Jawset Postshot (Source : © Poupart, 2025).

Cette volonté d'un décor beckettien en extérieur nécessite ce point de vue large, idéalement dans un quartier réel structuré par l'intersection de deux rues et prolongé par une ruelle. Ce cadre ordinaire, déjà évoqué comme un procédé récurrent de Beckett, ne fonctionne pas comme un simple décor, mais comme un dispositif recentrant l'attention sur les dialogues suspendus, les silences et les gestes et ce qui définit ce par quoi une autre présence se met en place (Protin, 2015, p. 288). L'élargissement spatial s'inscrit ainsi dans une démarche esthétique inspirée des principes beckettiens, où le vide du sens, ici l'élargissement et la banalité du lieu, renforce la tension dramaturgique plutôt qu'elle ne la dilue. (voir Figure 12).

Le théâtre en sortant de la scène et du décor fabriqué en 3D s'inscrit dans un espace concret. L'action est au sein d'un lieu extérieur et réel. Je tourne à l'extérieur, vers l'exploration du pire et de l'échec selon Beckett (Noudelmann, 2010, p. 14).



Figure 13. Carte du dernier lieu de tournage situé à l'intersection des rues Nelson et Villeneuve (Source : Google Maps, 2025).

Les figures 8, 10 et 13 présentent les cartes des trois lieux de tournage, permettant de les situer géographiquement. Les essais ont été réalisés successivement dans un champ, puis à l'angle des rues Resther et Saint-André, et enfin à l'angle des rues Nelson et Villeneuve (figure 14).



Figure 14. Capture de la photogrammétrie du quartier choisi, à l'angle des rues Nelson et Villeneuve à Montréal (Source : © Poupart, 2025).



Figure 15. Étude de la comédienne au coin des rues Nelson et Villeneuve, filmée en caméra 360° (Source : © Poupart, 2025).

Les prises ont été réalisées à l'aide de différents dispositifs de captation, tels que le Sony Alpha 7, sur iPhone avec le logiciel Polycam, l'Insta360 ainsi qu'un iPhone utilisant l'application Jawset Postshot, intégrée au moteur Unreal via Luma AI. Tous ces essais ont pour but d'ancrer la fiction dans un espace tridimensionnel réel et en posent les bases de cohérence visuelle propres au prototype.

Afin d'en approfondir l'exploration, une expérimentation est amorcée en août 2024. J'ai travaillé avec une seule comédienne filmée dans différentes scènes à l'aide d'une caméra 360°, d'une Sony Alpha 7 et d'un iPhone 12 (voir figures 15 et 16). Ces prises de vue, réalisées en extérieur, ont été conçues selon un protocole précis consigné sur des feuillets qui contenaient des plans et scrupuleusement suivi par le caméraman.

4.4 DÉCONTEXTUALISER LES COMÉDIENS

L'utilisation du fonds vert s'inscrit dans cette même logique de dépouillement du contrôle beckettien. Elle vise à intégrer les comédiens dans une modélisation formelle plutôt que dans une interprétation littérale ou psychologique de l'espace, tout en offrant un contrôle précis sur le dialogue, comme lorsque le comédien-comédienne reste inactif-inactive (Idle), l'absence d'action (Iser,2013, p.255) le tempo et les conditions d'apparition des personnages (Protin, 2015, p. 288). Le décor n'est ainsi plus conçu comme un cadre narratif explicatif, mais comme une variable abstraite et recomposable du dispositif, au service d'une scénarisation fondée sur la contrainte qui va permettre la permutation et l'expérimentation en programmation.



Figure 16. Comédien à gauche sur fond vert et à droite sur fond noir. Le fond noir permet l'incrustation préparatoire en vue de l'intégration dans le tournage du quartier (Source : © Poupart, 2025).

Le tournage sur fond vert (voir figure 17) est destiné à permettre l'incrustation des comédiens dans le décor. Il constitue un atout majeur, comme je le cite plus haut, à faire oublier aux comédiens l'espace environnant. L'absence d'influences extérieures réduit les marges d'interprétation et renforce la cohérence globale de la décontextualisation propre à la pensée de Beckett. Cette neutralisation de l'environnement visuel favorise une lecture formelle de la scène, où le sens ne provient plus du décor, mais des relations entre le corps, le texte, le rythme et l'espace. Le décor cesse ainsi d'être un vecteur explicatif pour devenir une variable abstraite, modulable et recomposable.



Figure 17. Les quatre (4) comédiens-comédiennes sur fond vert (Source : © Poupart, 2025).

Le premier laboratoire, mené d'avril à juin 2024, a permis de sélectionner quatre comédiens appelés à interpréter successivement le Timide, le Vendeur immobilier, l'Intellectuel et le Milliardaire. Dans les premiers tournages, les comédiens disposent d'un « X » sur le plancher sur lequel ils doivent placer leurs pieds. La caméra, maintenue fixe, enregistre leurs mouvements, à l'origine de l'action.

Le travail avec les comédiens nécessitait des répétitions fréquentes, des ajustements scénographiques et des explications ponctuelles afin de permettre la compréhension des enjeux spécifiques du projet. Dans une approche beckettienne, il n'était pas indispensable que les comédiens connaissent l'intégralité du scénario : leurs performances étaient guidées par des phrases mémorisées. Certains travaillaient presque « à l'aveugle », tandis que d'autres comprenaient la logique de la méthode.

4.4.1 DIRECTION DES COMÉDIENS DANS UNE ESTHÉTIQUE BECKETIENNE

La direction beckettienne des comédiens repose sur un système de positionnement rigoureux. C'est à ce moment que s'amorce une réflexion sur la mise en place progressive d'outils formels destinés à structurer le travail du corps. Les choix opérés dans la direction des comédiens relèvent toutefois à ce stade, d'un travail empirique guidé par des contraintes formelles inspirées de Beckett qui ne seront formalisées qu'ultérieurement sous la forme d'un tableau méthodologique.

C'est dans ce contexte que m'apparaissent l'idée des premiers tableaux beckettiens conçus non comme des dispositifs d'analyse a posteriori, mais comme des instruments de direction visant à préciser les gestes, les postures et les déplacements.

Cette approche inspire ma démarche : la structure ouverte et la recherche formelle propres à Beckett constituent pour moi une référence essentielle.

Cette neutralisation de l'environnement visuel favorise une lecture formelle de la scène où le sens ne provient plus du décor, mais des relations entre le corps, le texte, le rythme et l'espace. Le décor cesse ainsi de servir à expliquer l'action ou le récit.



Figure 18. Vanessa : mouvement des bras (Source : © Poupart, 2025).

Cette approche vise à observer comment la voix, les gestes et la posture s'ajustent à l'univers beckettien. Il s'agit de créer une scène où la communication demeure apparente sans jamais s'accomplir. À la manière de Beckett, les comédiens deviennent alors des surfaces neutres sur lesquelles peut se projeter l'intention du spectateur. Gilles Deleuze écrit à ce sujet: « On trouve dans *Watt* de Samuel Beckett une description particulièrement explicite de cette logique de déplacement, lorsque l'auteur écrit : « …la méthode dont usait *Watt* pour avancer droit vers l'est, par exemple, consistait à tourner le buste autant que possible vers le nord et en même temps à lancer la jambe droite autant que possible vers le sud, et puis à tourner le buste autant que possible vers le sud, et en même temps à lancer la jambe gauche autant que possible vers le nord, et derechef à tourner le buste autant que possible vers le nord il a lancer la jambe droite autant que possible vers le sud, et puis à tourner le buste autant que possible vers le sud et à lancer la jambe gauche autant que possible vers le nord, et ainsi de suite, inlassablement, sans halte ni trêve, jusqu'à ce qu'il arrivera à destination, il pût s'asseoir» » (Deleuze, 1992, p.31-32).

Poussée jusqu'à l'épuisement du sens, cette représentation fait surgir un vide actif : une présence sans signification où l'action persiste simplement parce qu'elle « existe ». La réduction du jeu à sa plus simple expression recentre l'attention sur la structure. Ainsi, le choix des comédiens, leurs attitudes et leurs répliques deviennent les véritables moteurs de la narration, dans la mesure où le marcheur/spectateur est placé en position de chercheur de sens au sein du non-sens.



Figure 19. Incrustation préparatoire réalisée avant l'intégration dans le moteur Unreal (Source : © Poupart, 2025).

4.5 TRADUCTION OPÉRATOIRE DES PRINCIPES BECKETTIENS

Chez Beckett le texte, l'espace, le corps et le dispositif ne sont pas pensés comme des éléments séparés, mais comme les composantes d'un même système. Ils s'organisent selon un régime de contraintes réciproques où chaque paramètre conditionne les autres et participe à la forme finale de l'œuvre (Dennis, 2021). Cette conception systémique constitue un point d'appui pour ma propre démarche dans laquelle ces éléments sont également envisagés dans leur interdépendance.

À partir de ce moment, ma démarche repose sur une analyse systématique des méthodes beckettiennes. Selon les besoins, en m'appuyant sur la littérature ainsi

que sur mes dessins et notes cette opération conduit à la production d'un tableau puis à la création d'autres tableaux découlant de ce premier. Ce travail a également donné lieu à l'élaboration de plans de scénographie, traduisant les principes théoriques en applications techniques.

4.5.1 PREMIER TABLEAU : PRINCIPES FORMELS

PRINCIPES FORMELS	DESCRIPTION SYNTHÉTIQUE	APPLICATION TECHNIQUE EN RÉALITÉ VIRTUELLE
Fragmentation	Intégration de la répétition	Aspect court et neutre
Simplification	Réduction des structures	Structures brèves dans des modules en réalité virtuelle
Compression	Condensation des échanges pour privilégier l'immédiateté et la tension dramatique.	Cycles plus rapides
Réduction	Limitation du vocabulaire à un registre restreint et neutre.	Base de données minimale
Épuration linguistique	Élimination des éléments superflus pour atteindre une expression réduite à l'essentiel	Réduction
Duplication	Duplication volontaire de segments pour créer des effets de résonance.	Boucles programmées pour répéter des animations ou répliques.
Répétition	Reprise cyclique pour instaurer une logique sérielle et combinatoire.	Génération aléatoire ou sérielle via blueprint et data tables.
Construction sérielle	Organisation en fragments interreliés, logique sérielle	Découpage modulaire, combiné
Fragmentation et combinatoire	Décomposition en unités recombinables	Découpage modulaire, combiné
Combinaisons aléatoires	Utilisation de modèles logiques et mathématiques pour ordonner le chaos	Combinaisons selon l'élément utilisé

Tableau 1. Principes formels beckettiens.

L'objectif premier est d'élaborer des tableaux conceptuels permettant d'extraire les éléments pertinents au regard de la problématique étudiée. Le premier tableau expose les principes formels et leur portée méthodologique. Sur cette assise,

je procède à une sélection ciblée des données associées à chaque axe de travail assurant ainsi une cohérence entre les différents niveaux d'expérimentation et de formalisation.

Le Tableau 1 présente les principes formels beckettiens retenus dans le cadre de la création. Il isole différentes opérations de composition et propose une matrice de correspondances entre les procédés formels et leur traduction technique. Les tableaux suivants s'appuieront sur cette première structuration tout en la précisant à partir des expérimentations réalisées dans le prototype.

La colonne « Principes formels » rassemble les procédés identifiés dans la démarche de Beckett. Ils ne relèvent pas de règles fixes, mais de logiques de composition opérant sur la forme. La colonne « Description synthétique » résume les effets formels associés à chacun des procédés. Elle constitue un niveau de médiation entre l'analyse des principes et leur mise en œuvre. La colonne « Application technique en réalité virtuelle » précise les possibilités de traduction de ces procédés dans l'environnement immersif.

Le tableau ne constitue donc pas un protocole fixe établi une fois pour toutes. Il s'est précisé au cours du processus de création, par des allers-retours entre l'analyse, les essais et la réalisation du prototype. Au fil des expérimentations, et sous l'influence de cette structuration, j'ai progressivement mieux saisi les effets produits par ces procédés sur les différentes matières avec lesquelles je travaille.

4.5.2 LE TEXTE BECKETTIEN

Comme indiqué précédemment ces principes correspondent à des procédés récurrents dégagés de l'analyse de l'œuvre de Samuel Beckett. Ils ne relèvent pas de règle fixe, mais de logiques de composition opérant sur la forme du langage.

Le texte, en tant que mise de langage, écrit pour le projet *Le Quartier de*

Loulou repose sur un dialogue suspendu. Avant l'application de ces principes, les comédiens anticipent le jeu et produisent des dialogues trop longs et trop expressifs. Ce premier travail sera restructuré à partir des tableaux générés par la méthode en s'appuyant sur un premier tableau des principes formels beckettiens. Cette opération conduit à une poétisation du texte.

4.5.3 TEXTE INITIAL SANS RÉSEAU : POINT DE DÉPART

Le projet s'appuie sur un texte initial conçu comme un point de départ stable, avant toute mise en réseau ou transformation par la programmation. Ce texte est écrit de manière autonome. Il sert de socle à l'expérimentation narrative.

2. Charmant, chaleureuse. Presque animateur de télé.

Mais qui vire semi-direct et qui veut du sexe. Personnage qui sait ce qu'elle veut.

Amoureuse, mais addict à la validation de qui elle est, son physique. La personne calme qui t'explique comment hier il s'est fait défoncer. Contraste entre le calme et la joviale VS l'histoire racontée qui est super intense.

-*Oh my god*… hier j'ai eu la meilleure *date* de ma vie. **(Se repasse la soirée en regardant au sol)**

Au début nous n'étais pas certain, la *date* était *slow*, mais *kind of cute* dans sa timidité, le genre calme, mais rassurant ? Tu vois le genre ? En tout cas, ça *frenchait* bien. *Full sweet*, mais avec de la… pogne ? Haha Comme en mode "*grip*". *Grip* sur mes bras, nous pouvais pu bouger. Ça m'écartait la bouche pour me cracher dans le fond de la gorge. C'était chaud ouf ! **(Se repasse la soirée en regardant au sol)** (Regarde le spectateur en silence un bref moment)

J'habite à même pas 3 min d'ici. **(Petit sourire en coin)**

Texte 1. Texte initial: point d'origine du processus beckettien.

Voici un des textes récités par les comédiens et comédiennes (voir Texte 1). Structuré selon une progression narrative classique et en mode dialogique, il constitue le point de départ.

Chaque tableau fonctionne comme un palier méthodologique permettant de transformer la pensée beckettienne en instructions programmatiques avec le texte comme matériel. Les permutations permettent ensuite d'observer comment une même matière textuelle génère des effets de sens différents.

PRINCIPE FORMEL	DESCRIPTION SYNTHÉTIQUE	APPLICATION TECHNIQUE
Langage minimal et immédiat	1.réduction lexicale, 2.simplification syntaxique, 3.compression du dialogue 4.soustraction de ponctuation.	Réduction des dialogues à des phrases courtes et neutres.
Compression du dialogue	Condensation des échanges pour privilégier l'immédiateté et la tension dramatique.	Cycles plus rapides des dialogues.
Réduction lexicale	Limitation du vocabulaire à un registre restreint et neutre.	Base de données textuelles avec vocabulaire minimal.
Simplification syntaxique	Réduction des structures grammaticales complexes en phrases simples et directes.	Écriture de répliques brèves.

Tableau 2. Principes Formels Beckettiens pour la restructuration textuelle pour la fiction en réalité virtuelle.

Le Tableau 2 constitue une version simplifiée des éléments présentés dans le Tableau 1. Ces éléments sont orientés pour un travail sur le texte. Ils permettent de transformer le texte narratif (voir Texte 2) en un matériau opérationnel où chaque unité du texte devient un élément mobilisable pour guider la conception et la réalisation de l'expérience immersive.

Le texte se présente comme un ensemble avant d'être un ensemble d'unités autonomes dépourvues de relations. Il sera reconfiguré selon une logique formelle inspirée de la méthode beckettienne.

Le passage du Tableau 1 au tableau 2 correspond à un déplacement méthodologique qui va d'un ensemble large de principes formels vers leur application plus ciblée dans le travail sur le texte. Le premier tableau rassemble et cartographie

différents procédés associés à l'esthétique beckettienne, fragmentation, répétition, réduction, combinatoire afin de dégager les logiques formelles susceptibles de structurer l'œuvre. Le second tableau opère ensuite une sélection et une réorganisation de certains de ces principes pour les adapter plus directement à l'écriture du dialogue. Des notions comme la réduction lexicale, la simplification syntaxique et la compression sont alors regroupées sous un principe plus général de langage minimal et immédiat. Cette transition marque ainsi le passage d'une cartographie conceptuelle des principes formels à une structuration plus opératoire orientée vers la préparation du texte destiné à être intégré dans le dispositif de fiction en réalité virtuelle.

PRINCIPES FORMELS	DESCRIPTION SYNTHÉTIQUE	APPLICATION TECHNIQUE
1.réduction lexicale, 2.simplification syntaxique, 3.compression du dialogue, la 4.soustraction de ponctuation	Langage minimal et immédiat	Réduction des dialogues à des phrases courtes et neutres

Tableau 3. Application du langage minimal et immédiat.

Le Tableau 3 les rassemble ensuite sous une seule entrée afin de montrer qu'ils constituent en réalité les composantes d'un même principe formel, celui du langage minimal et immédiat. Cette réorganisation permet de clarifier la logique méthodologique : ce qui était auparavant présenté comme une série d'opérations séparées est désormais comprise comme un ensemble cohérent de transformations linguistiques visant à produire des dialogues courts, neutres et directement exploitables dans le dispositif technique. Ainsi, le tableau 3 ne propose pas de nouveaux principes, mais synthétise ceux du tableau précédent afin d'en rendre l'application plus lisible et plus opérationnelle dans le processus de préparation du texte.

À partir de ce cadre méthodologique, les tableaux 2 et 3 exposent la transition qui permet de passer de l'abstraction des principes à leur application concrète dans le travail sur le texte. Chaque élément du texte y est considéré non comme un récit stabilisé, mais comme un matériau opératoire prêt à être transformé et combiné selon les principes formels définis dans les tableaux 1, 2 et 3.

Le texte est structuré par l'application progressive de la méthode beckettienne, telle qu'elle est synthétisée dans le tableau les principes formels (voir Tableau 3). Ce troisième tableau définit les axes de travail qui s'applique sur le texte et présente les éléments constitutifs appelés à restructurer la forme narrative de l'œuvre.

TEXTE PREMIER	PREMIÈRE RÉDUCTION ET FRAGMENTATION DU DIALOGUE
Charmant, chaleureuse. Presque animateur de télé. Mais qui vire semi-direct et qui veut du sexe. Personnage qui sait ce qu'elle veut. Amoureuse, mais addict à la validation de qui elle est, son physique. La personne calme qui t'explique comment hier il s'est fait défoncer. Contraste entre le calme et le jovial vs l'histoire racontée qui est super intense. -*oh my god*… hier j'ai eu la meilleure date de ma vie. (se repasse la soirée en regardant au sol) Au début nous n'étais pas certain, la *date* était *slow*, mais *kind of cute* dans sa timidité, le genre calme, mais rassurant ? Tu vois le genre ? En tout cas, ça *frenchait* bien. *Full sweet*, mais avec de la… pogne ? Haha comme en mode "*grip*". Grip sur mes bras, nous pouvais pu bouger. Ça m'écartait la bouche pour me cracher dans le fond de la gorge. C'était chaud ouf ! (se repasse la soirée en regardant au sol) (regarde le spectateur en silence un bref moment) J'habite à même pas 3 min d'ici. (petit sourire en coin)	(Aucune description) — oh my god …hier j'ai vu la meilleure date de ma vie. — (regarde au sol.) — la meilleure — pas sûre au début. — slow. — mais cute. — genre timide. — calme. — rassurant. — tu vois ? — tu vois le genre? — tu vois ? — en tout cas. — ça frenchait bien — full sweet. — mais avec de la pogne. — de la pogne oui. — de la pogne. — grip. — grip sur mes bras. — je pouvais plus bouger. — ça m'écartait la bouche. — crachait dans ma gorge — chaud. — ouf. — j'habite à trois minutes. — trois minutes d'ici. — trois minutes.

Texte 2. Exemple de transformation d'un texte de l'application du langage minimal et immédiat.

TEXTE PREMIER SOUS L'INFLUENCE DU PRINCIPE FORMEL DE LA RÉDUCTION DES DIALOGUES À DES PHRASES COURTES ET NEUTRES	INTÉGRATION DE LA RÉPÉTITION DIALOGIQUE

Personne — *oh my god*… hier j'ai vu la date. — (regarde au sol.) — la meilleure — pas sûre au début. — *slow*. — mais *cute*. — genre timide. — calme. — rassurant. — tu vois ? — tu vois le genre? — tu vois ? — en tout cas. — ça frenchait bien — *full sweet*. — mais avec de la pogne. — de la pogne oui. — de la pogne. — grip. — grip sur mes bras. — je pouvais plus bouger. — ça m'écartait la bouche. — crachait dans ma gorge — chaud. — ouf. — j'habite à trois minutes. — trois minutes d'ici. — trois minutes.	Personne — *oh my god*… hier j'ai vu la date. — la date, la date. — pas sûre au début. — pas sûre, pas sûre. — *slow*. — *slow*, mais *cute*. — cute, cute. — genre timide. — timide, calme. — calme, rassurant. — tu vois ? — tu vois ? Tu vois le genre ? — tu vois ? Tu vois ? — en tout cas. — ça frenchait bien. — bien, bien. *Full sweet*. — mais avec de la pogne. — de la pogne, oui. — de la pogne. — grip. — grip sur mes bras. — je pouvais plus. — plus bouger, plus bouger. — ça m'écartait la bouche. — la bouche, la bouche. — crachait dans ma gorge. — chaud. — chaud, chaud. — ouf. — j'habite à trois minutes. — trois minutes. — trois minutes. Trois minutes.

Texte 3. Texte final avec répétition dialogique.

Le Texte 3 illustre l'intégration de la répétition dialogique dans le texte, en s'appuyant sur le principe de « langage minimal et immédiat », tel que formulé dans le tableau 3, et plus resserré que celui du tableau 2. Ce principe se manifeste par une réduction lexicale, une simplification syntaxique, une compression des dialogues et la suppression de la ponctuation. Les répliques sont ainsi ramenées à des phrases courtes et neutres dépourvues de toute singularité expressive conformément à la logique beckettienne de dépouillement et de tension formelle.

Cette transformation vise à épurer le texte original en éliminant ses éléments narratifs complexes et ses marques subjectives. Le dialogue initial, riche en détails et en tonalités affectives, est fragmenté en unités brèves et autonomes, sans articulation syntaxique élaborée. Chaque phrase devient un segment indépendant préparant ainsi le texte à une recomposition interactive.

4.5.4 LES PRINCIPES DE DUPLICATIONS ET DE PROGRESSIONS SÉRIELLES

PRINCIPES FORMELS	DESCRIPTION SYNTHÉTIQUE	APPLICATION TECHNIQUE EN RÉALITÉ VIRTUELLE
Simplification syntaxique	Réduction des structures grammaticales complexes en phrases simples et directes.	Écriture de répliques brèves intégrées dans des modules en réalité virtuelle
Compression du dialogue	Condensation des échanges pour privilégier l'immédiateté et la tension dramatique.	Timelines avec cycles rapides de dialogues.
Répétition dialogique	Reprise cyclique des répliques pour instaurer une logique sérielle et combinatoire.	Génération aléatoire ou sérielle via blueprint et data tables.

Tableau 4. Principes formels et programmation interactive.

Une fois l'exercice assimilé, les tableaux suivent et le texte est transformé dans le même mouvement. Le tableau 4 établit la correspondance entre certains principes formels issus du travail sur le texte et leur traduction dans la programmation interactive. Des procédés d'écriture inspirés de l'esthétique beckettienne y sont articulés à des mécanismes techniques comme la simplification syntaxique conduit à des répliques brèves intégrables dans des modules, la compression du dialogue se traduit par des cycles rapides programmés dans des timelines, tandis que la répétition dialogique repose sur une logique sérielle et combinatoire rendue possible par des Blueprints et des tables de données. Le tableau met ainsi en évidence la transposition de principes formels d'écriture en structures programmables propres au dispositif interactif.

À ce stade du prototype, j'ai commencé à utiliser certains blueprints et à intégrer l'intelligence artificielle pour expérimenter la mise en œuvre technique de ces principes formels. Ces essais restent encore très préliminaires, avec des dysfonctionnements et des limites et ne représentent qu'une première étape dans le développement de la programmation interactive.

4.6 LA SPATIALITÉ COMBINATOIRE COMME PROLONGEMENT

Ces principes beckettiens ne demeurent pas limités à l'écriture et ils sont transposés à l'espace. Les tracés de marche, la disposition des corps et l'organisation des parcours dans le quartier procèdent des mêmes opérations combinatoires que celles identifiées dans le réseau de textes. Les plans de scénographie fonctionnent ainsi comme une forme de notation spatiale. Le minimalisme scénique et l'épuration extrême émergent d'un processus de crayonnage successif, par lequel les différentes possibilités scénographiques sont progressivement explorées, éliminées et retenues. Dessinés d'abord au crayon selon la formule de Beckett, «rater, rater mieux» ces plans explorent les variations par impressions successives, obtenues par superposition de feuilles transparentes sur un plan Google Map imprimé.

La scène est représentée avec les trajets des comédiens. Les lignes relient les points où chaque comédien se déplace précisément.

Cette transition marque le passage du texte à l'espace comme champ d'expérimentation et prépare l'intégration des dimensions techniques et programmatiques du projet. La spatialité combinatoire construit le sens à travers l'engagement spatial et le déplacement des personnages.

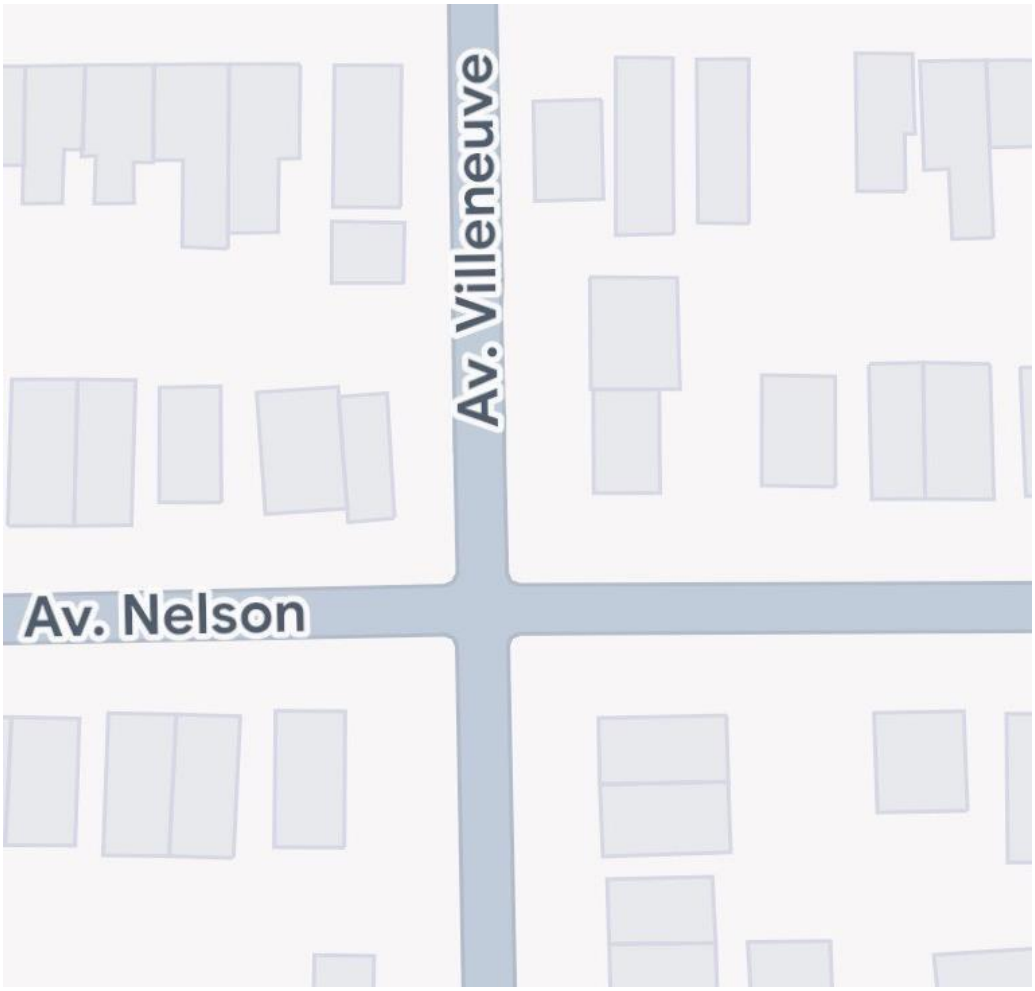


Figure 20. Carte du tournage de l'intersection Nelson et Villeneuve (Source : Google Maps, 2025).

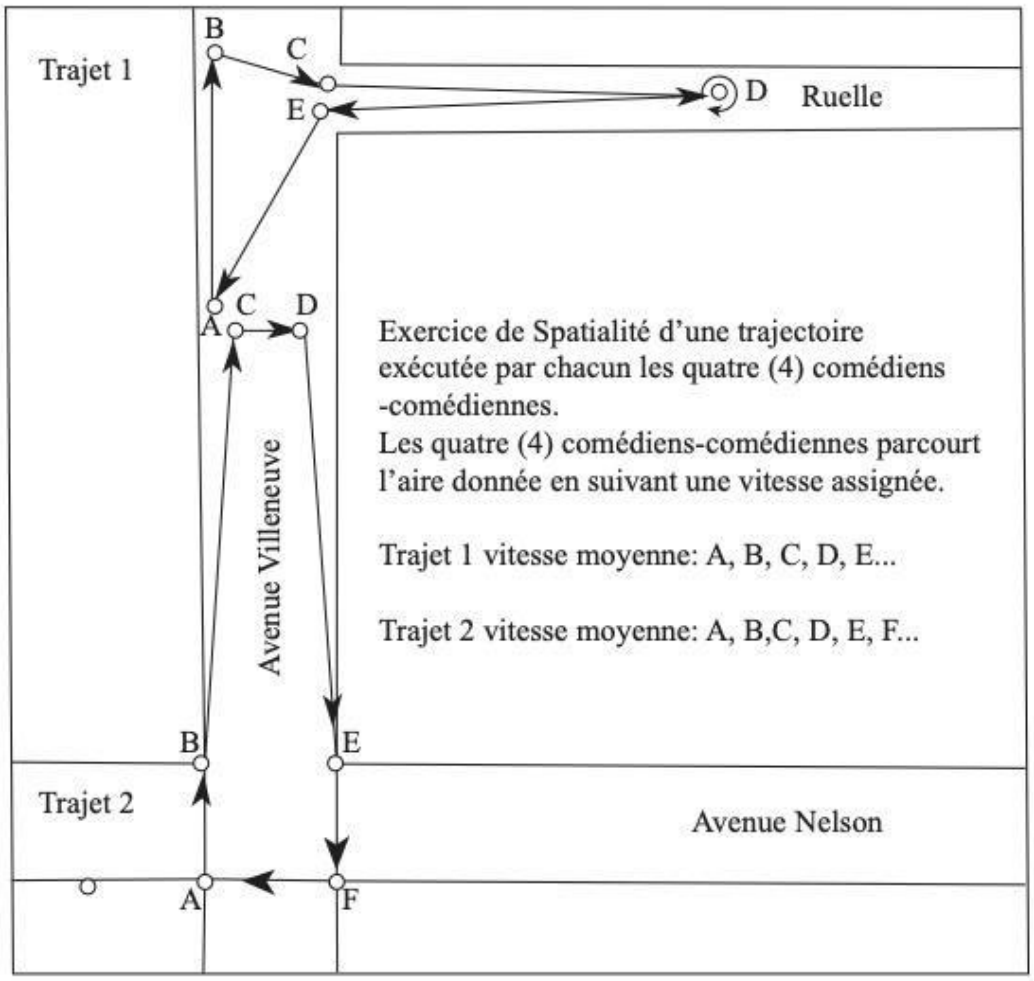


Figure 21. Plan de scénographie pour quatre comédiens et comédiennes (Source : © Poupart, 2025).

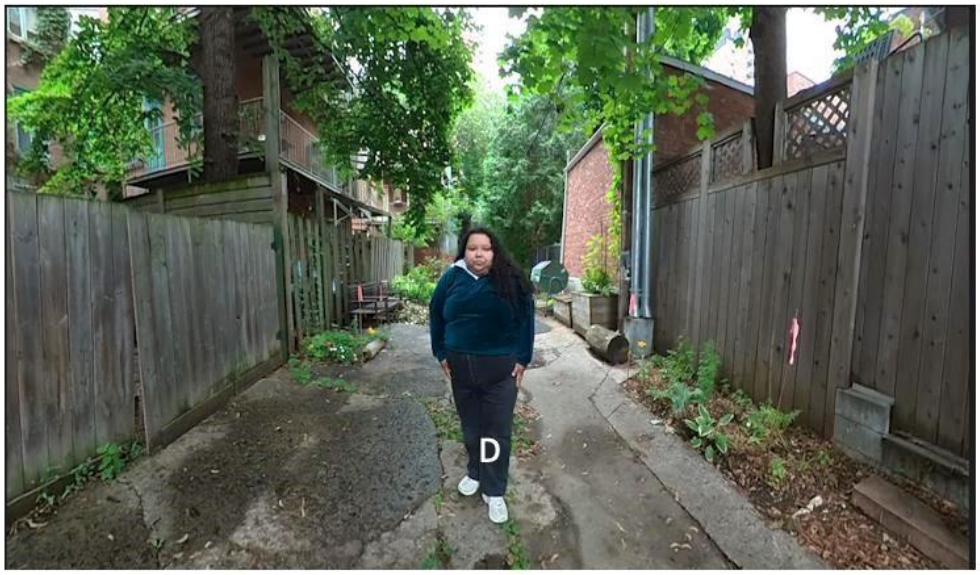


Figure 22. Comédienne filmée en 360° exécutant le trajet 1, au point D, dans la ruelle. (voir figure 21) (Source : © Poupart, 2025).

Le schéma de la figure 21 montre un exercice de spatialité élaboré selon la méthode becketienne. Il met en évidence deux parcours distincts, réalisés par chacun des quatre interprètes. Les quatre (4) comédiens-comédiennes traversent deux zones spacialesd en suivant leur propre itinéraire. Trajet 1 : A, B, C, D et E. Trajet 2 : A, B, C, D, E et F. La figure 22 montre la comédienne filmée en 360° au mois d'août, effectuant le trajet 1, au point D, dans la ruelle.

En procédant de cette manière je m'affranchis du sens narratif explicite pour élaborer une fiction de nature abstraite. Les comédiens-comédiennes sont captés individuellement, puis intégrés sur un fond filmé. Les trajets définissent les déplacements des comédiens-comédiennes, tels qu'ils sont notés sur le plan. Leur exécution est encadrée par la programmation, ce qui assure une reproduction précise de ces mouvements. Les comédiens suivent des lignes contraintes et répétées, soulignant une structure contraignante. Cette répétition fait écho au travail de Beckett, qui imposait à ses acteurs de reproduire les mêmes trajets qu'il avait établis sur le plan.

Le positionnement géométrique et symbolique simplifie tout pour moi :

chaque choix demeure rigoureux et épuré. Il s'agit d'un art de l'essentiel fondé sur le dépouillement radical.

Comme le souligne Bosworth, à propos des plans de Beckett, ces visualisations permettent de «comprendre spatialement ce qui serait difficile à conceptualiser autrement». Elles transforment la théorie abstraite en action concrète facilitant la mise en œuvre technique malgré la complexité (Bosworth, 2019).

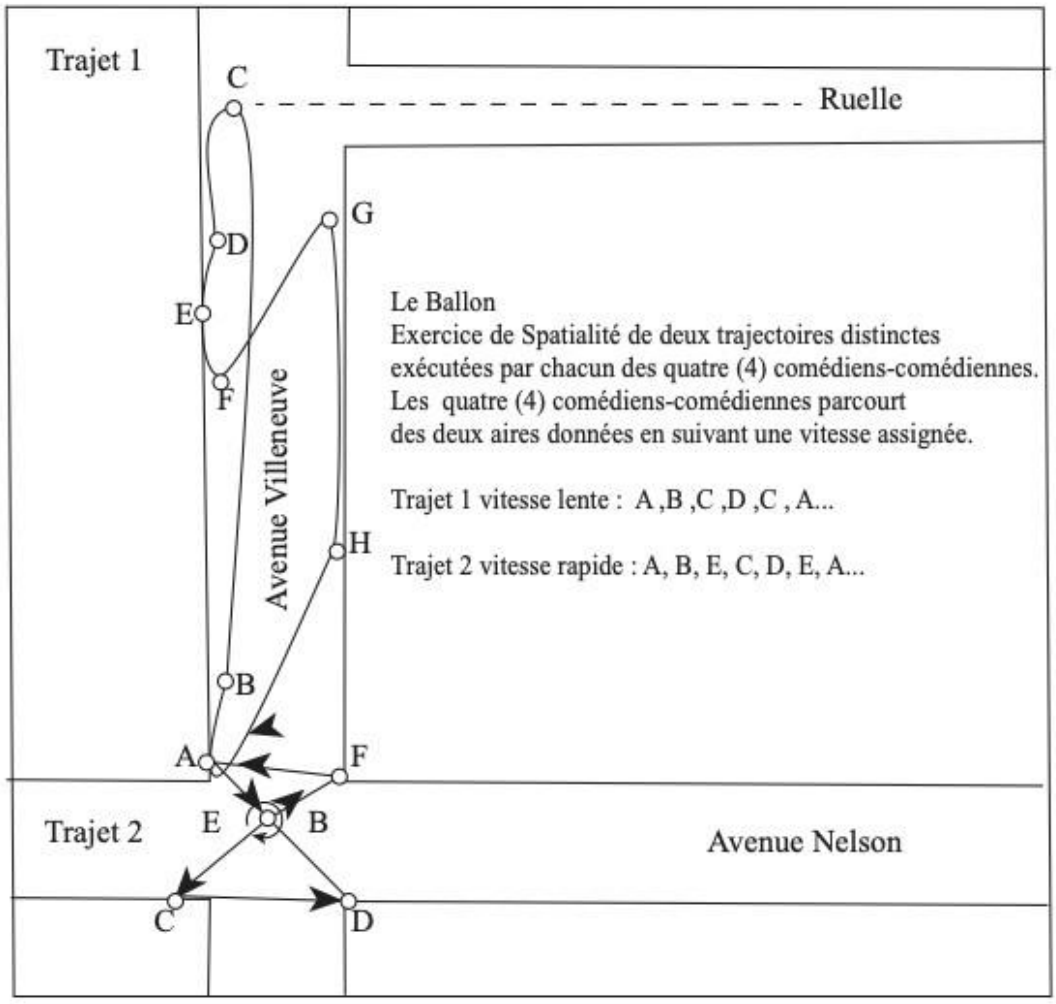


Figure 23. Plan de scénographie pour quatre comédiens (Source : © Poupart, 2025).

Ce plan illustre un exercice de spatialité conçu selon la méthode becketienne. Il présente deux trajectoires distinctes, exécutées par chacun des quatre comédiens.

Les quatre (4) comédiens-comédiennes parcourt deux aires de données en suivant son trajet personnel. Trajet 1 vitesse rapide: A, B, C, D, E et F. Trajet 2 vitesse lente : A B C, D, E, F et G. Sur la Figure 23,on voit 2 comédiennes sur le trajet de vitesse lente.



Figure 24. Trajectoire programmée de deux comédiennes (A et H) en vitesse lente, exécutant le trajet 1 (voir figure 23), défini à partir du plan scénographique, avec fonds photogrammétriques acquis. (Source : © Poupart, 2025).

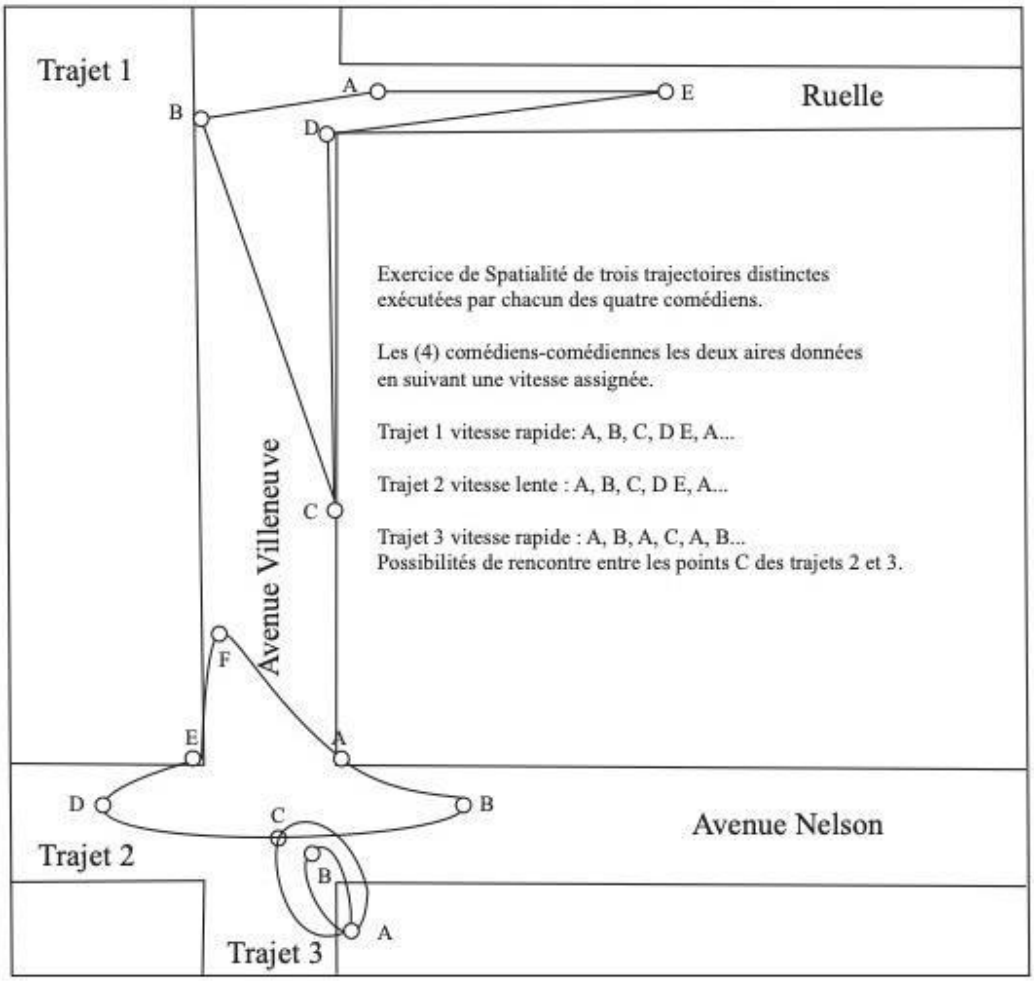


Figure 25. Plan de scénographie pour quatre comédiens-comédiennes (Source : © Poupart, 2025).

Ce plan de la figure 25, illustre un autre exercice de spatialité conçu selon la méthode beckettienne présentant trois trajectoires distinctes exécutées par chacun des quatre comédiens, comédiennes. Le comédien, la comédienne 1,2 3, et 4 parcours une aire donnée chacun suivant la vitesse du trajet assigné soit le trajet de 1 : A, B, C, D.

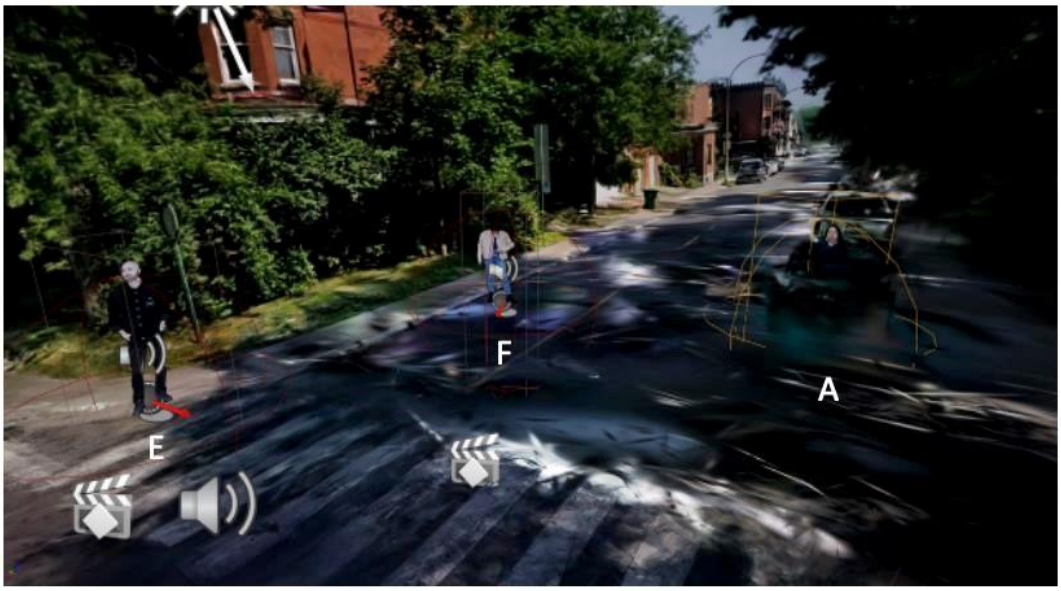


Figure 26. Capture d'écran représentant le trajet 2 des personnages, aux points E, F et A et F sur fond photogrammétrique (Source : © Poupart, 2025).

Comme le montrent les figures 25 et 26 et selon les principes dégagés de l'esthétique beckettienne les possibilités de rencontres volontairement éparses et aléatoires confèrent l'espace scénique une forte présence du vide lequel devient un élément structurant de la dramaturgie. Un lien peut ainsi être établi entre l'expansion de l'espace et la diminution de la densité de matière, de même qu'entre l'allongement de la marche et la raréfaction des rencontres entre les personnages. Ceci instaure une tension entre l'attente et l'absence. Il provoque la naissance du désir de revoir le personnage à identité mouvante. En étendant l'espace visuel par l'ajout d'une ruelle à l'intersection de deux rues, il devient possible d'introduire des zones de vacuité qui renforcent la perception du non-sens et de la désorientation propres à l'univers beckettien. Cette approche vise à transposer, dans un environnement tridimensionnel, la logique de dépouillement spatial caractéristique de l'écriture dramatique de Beckett en y inscrivant la fiction dans un cadre où le vide agit comme un vecteur de signification.

4.7 L'ANIMATION DES COMÉDIENS DANS LE DISPOSITIF BECKETTIEN

Les tableaux ont progressivement conduit à la formalisation des principes dans la programmation. Le Tableau 5 prolonge le travail de spatialisation présenté à la section précédente en précisant la traduction des principes formels dans les déplacements des comédiens. Le Tableau 6 marque ensuite le passage de cette organisation spatiale à sa traduction programmatique.

Dans le cadre de cette recherche, le Tableau 6 ainsi que les tableaux suivants ont été élaborés avec l'aide d'un outil d'intelligence artificielle utilisé comme support à l'organisation, à la combinatoire et à la formalisation des unités. Les choix artistiques, méthodologiques et techniques révèlent toutefois déterminés dans le cadre de la démarche de création.

PRINCIPES FORMELS	DESCRIPTION SYNTHÉTIQUE	APPLICATION TECHNIQUE DE SPATIALITÉ
Fragmentation	Intégration de la répétition	Arrêt-court et neutre
Simplification	Réduction des structures	Structures brèves dans des modules en réalité virtuelle
Compression	Condensation des échanges pour privilégier l'immédiateté et la tension dramatique.	Cycles plus rapides
Geste + objet : 2x3	Association directe entre parole et geste, sans digression narrative.	Synchronisation des répliques avec des actions.
Réduction	Limitation du vocabulaire à un registre restreint et neutre.	Base de données minimales
Duplication	Duplication volontaire de segments pour créer des effets de résonance.	Boucles programmées pour répéter des animations ou répliques.
Répétition	Reprise cyclique pour instaurer une logique sérielle et combinatoire.	Génération aléatoire ou sérielle via blueprint et data tables.

Tableau 5. Tableau des principes formels appliqués à la conception des plans de scénographie. Exemple représentatif de l'application de la méthode.

Au cœur de cette méthode se trouve un jeu de duplication et d'expression double. Cette étape conduit à la programmation par l'agencement d'unités combinées selon des règles logiques ou mathématiques, produisant des structures sérielles, des motifs répétitifs et des progressions. Une expérimentation détaillée de cette combinatoire est présentée en annexe (voir tableau A1).

Cette organisation reprend certains principes du travail de Beckett, notamment une écriture proche de l'hypermédia où le dialogue devient un opérateur de virtualité (Bardiot, 2005). Dans le cadre de cette recherche, les tableaux utilisés pour cette étape ont été élaborés avec l'aide d'un outil d'intelligence artificielle, qui a servi de support à l'organisation, à la combinatoire et à la formalisation des unités.

4.8 TRANSPOSITION PROGRAMMATIQUE DES PRINCIPES BECKETTIENS

AXE DE TRAVAIL	DESCRIPTION SYNTHÉTIQUE	PORTÉE MÉTHODOLOGIQUE
Travail de l'emploi de la technologie sur la structure narrative	La structure narrative est transformée par la technologie utilisée	Beckett adapte la forme de chaque œuvre aux contraintes techniques du médium (radio, cinéma, télévision), explorant comment la technologie modifie la perception du récit. C'est une approche reprise ici pour penser la narration en réalité virtuelle

Tableau 7. Correspondance entre méthode beckettienne et portée méthodologique.

PRINCIPE FORMEL	DESCRIPTION SYNTHÉTIQUE	APPLICATION TECHNIQUE
Construction sérielle	Organisation en fragments interreliés, logique sérielle	Arrays de séquences dans le moteur de jeu
Fragmentation et combinatoire	Décomposition en unités recombinables, préfigurant une écriture algorithmique	Découpage en saynètes modulaires, combinées via data tables

Combinaisons aléatoires	Utilisation de modèles logiques et mathématiques pour ordonner le chaos	Random stream avec seed
Duplication des scènes	Répétition volontaire de segments pour créer des effets de résonance et de variation.	Boucles programmées pour répéter des animations ou répliques.
Compression des scènes	Condensation des échanges pour privilégier l'immédiateté et la tension dramatique.	Timelines avec cycles rapides des scènes.
Réduction	Limitation des gestes à un registre restreint et neutre.	Base de données minimale.

Tableau 8. Combinaisons pour la direction des comédiens en programmation.

Dans le cadre d'un travail artistique en fiction de réalité virtuelle à l'aide du moteur Unreal plutôt que d'utiliser les structures interactives traditionnelles fondées sur des hiérarchies ou des arborescences prédéfinies, j'adapte une nouvelle forme aux contraintes techniques du médium. La maîtrise de la technologie me permet ainsi d'agir sur la structure du récit et d'en modifier les conditions de perception (voir Tableaux 6 et 7). Cette approche est ici utilisée pour repenser la narration en fiction de réalité virtuelle.

PRINCIPES FORMELS	DESCRIPTION SYNTHÉTIQUE	APPLICATION TECHNIQUE EN PROGRAMMATION AVEC LE MOTEUR UNREAL
Duplication textuelle	Répétition volontaire de segments pour créer des effets de résonance et de variation.	Boucles programmées pour répéter des animations ou répliques.
Simplification syntaxique	Réduction des structures grammaticales complexes en phrases simples et directes.	Écriture de répliques brèves intégrées dans des modules vr.
Compression du dialogue	Condensation des échanges pour privilégier l'immédiateté et la tension dramatique.	Timelines avec cycles rapides de dialogues.
Réduction lexicale	Limitation du vocabulaire à un registre restreint et neutre.	Base de données textuelle avec vocabulaire minimal.

Immédiateté langagière et actionnelle	Association directe entre parole et geste, sans digression narrative.	Synchronisation des répliques avec actions programmées.
Répétition dialogique	Reprise cyclique des répliques pour instaurer une logique sérielle et combinatoire.	Génération aléatoire ou sérielle via blueprint et data tables.

Tableau 9. Principe formel et son application technique en programmation avec Unreal.

PRINCIPES FORMELS	TRADUCTION TECHNIQUE DANS LE MOTEUR UNREAL
Scènes répétitives extensives	Niveaux instanciés (level instances) ou duplication dynamique d'actors
Pluralité et duplication des scènes	Créer des scènes modulaires en tant que levels ou actors, instanciables
Construction sérielle	Blueprint maître avec array de séquences ou timeline contrôlée
Multiples chemins pour chaque scène	Graphe de logique interactif avec data table ou enum + switch
Scènes fragmentées	Découpage en components, child actors, ou niagara systems
Séries de scènes avec différentes bases	Systèmes combinatoires : un struct par "base", organisés dans des arrays
Combinaisons aléatoires dans la scène	Fonction de permutation locale dans chaque scene blueprint
Combinaisons aléatoires de scènes	Générateur global aléatoire ou semi-dirigé (random stream avec seed)
Modèles mathématiques/dessins	Blueprint function library + visualisation externe (draw.io, excalidraw)
Geste + objet : 2x3 = 6 permutations	Struct → geste, objet ; ratio implémenté dans une boucle for each
Fragmentation montage / programmation	Montage : sequence actor ; programmation : level blueprint ou data assets
Aléatoire + choisi	Basculer avec un bool ou un mode enum : "random", "preset", "seeded"
Séries en agençant bases	Array de struct représentant des bases, ordonnées dans le temps

Répéter montage + programmation	Appel de fonctions (function ou macro) avec index cyclique

Tableau 10. Implémentation des principes beckettiens dans le moteur Unreal.

Les principes formels sont transposés en logique algorithmique et implémentés dans le moteur Unreal via des structures programmatiques (Blueprints, Arrays, Data Tables), orientées vers la génération procédurale et la gestion des interactions. Le Tableau 10 présente les principes formels ainsi que leur traduction technique dans le moteur Unreal. Ce tableau de correspondance établit un lien explicite entre les fonctions techniques du moteur et les intentions artistiques qui ont guidé la création du *Le Quartier de Loulou*. Chaque commande, paramètre ou processus de programmation est associé à une intention esthétique précise, permettant de transposer les principes beckettiens dans le langage computationnel. Ainsi, les structures de duplication, les boucles de permutation et les scripts aléatoires deviennent autant d'outils pour matérialiser la répétition, la fragmentation et l'imprévisibilité caractéristiques de la méthode de Beckett. En articulant les aspects formels de la scénographie, du montage et de la direction d'acteurs avec les logiques de programmation, ce tableau met en évidence la cohabitation entre rigueur technique et expérimentation esthétique. Il illustre comment la programmation peut être envisagée non comme une simple exécution mécanique, mais comme un véritable espace d'écriture, où chaque fonction contribue à la construction d'une grammaire narrative propre à la fiction en réalité virtuelle.

CHAPITRE 5 ANALYSE DES RÉSULTATS

5.1 RETOUR SUR LA MÉTHODE : DU RÉCIT AU MOTEUR DE JEU

Comme mentionné plus haut, pour réaliser *Le quartier de Loulou*, j'ai collaboré avec deux programmeurs, dont l'apport a été déterminant.

C'est lors de l'intégration dans le moteur de jeu que celui-ci s'est révélé comme un véritable laboratoire de recherche. L'étape qui devait clore le projet a finalement ouvert de nouvelles perspectives.

Le recours au moteur de jeu ne relève pas d'un choix technique, mais répond à une logique conceptuelle directement liée à la méthode de Samuel Beckett. De plus, la réduction d'éléments distrayants comme les jeux des comédiens et comédiennes et le déplacement et le choix du décor entraînent une décontextualisation des situations qui facilitera la réutilisation et la permutation des comédiens dans une infinité de scènes et de configurations narratives.

J'ai alors repris plusieurs éléments en structurant les Blueprints à partir des instructions inscrites dans les tableaux des principes formels beckettiens, afin de transformer des idées conceptuelles en dispositifs interactifs concrets, sans recourir systématiquement au code traditionnel. Unreal Engine a ainsi servi d'outil d'expérimentation en temps réel, permettant de tester, d'ajuster et de matérialiser chaque proposition au sein du projet. Les possibilités d'exploitation qui en découlent demeurent nombreuses.

L'utilisation des tableaux de correspondance entre le texte original et le moteur de jeu Unreal a servi à mettre en évidence les effets immédiats des opérations formelles, à confronter ces opérations à l'espace et au geste et à ajuster le projet en conséquence exactement comme dans un laboratoire de création.

Depuis je poursuis les implémentations des principes beckettiens dans le moteur Unreal du Tableau 11. La duplication dynamique fait à l'aide d'Actors de l'image de la comédienne Mélania (scènes filmées au mois d'août 2024) et les saynètes conçues avec scènes filmées sur fond vert des autres comédiens et comédiennes que j'ai imbriqués dans les décors naturels filmés avec caméra, caméra 360 ou photogrammétrique sont l'ensemble de fragments ou de configurations de scène qui constitue une unité de travail. En utilisant les fonctionnalités *Level Instances* j'ai pu créer quelques scènes modulaires réutilisables et répliquer des fragments de scène tout en conservant leur structure et leurs paramètres d'origine ce qui m'a permis de tester différentes variations spatiales.

Tout ceci peut être combiné à des Blueprints pour instancier et contrôler les acteurs à l'intérieur de ces scènes a facilité la répétition contrôlée de gestes et d'éléments de décor en générant des combinaisons modulables directement dans le moteur. J'espère bientôt pouvoir utiliser d'autres principes du Tableau 11, notamment les générateurs aléatoires ou semi-dirigés (Random Stream avec Seed), qui introduisent variation et imprévisibilité tandis que les Blueprint Function Library et les visualisations externes permettront de planifier ces combinaisons.

Sur le plan méthodologique, un ouvrage récent m'a permis de transformer des intuitions en un véritable processus de recherche. Le concept de « recherche artistique » tel que proposé par Falk Hübner accorde une place centrale à la notion d'émergence. Sa méthode permet de prendre en compte les situations nouvelles engendrées par la création artistique en les intégrant à un processus de recherche systématique. Si les écrits en recherche-création m'ont permis d'inscrire le récit de pratique comme méthode visant à exposer les relations entre la problématique, le cadre conceptuel et les résultats, les outils méthodologiques proposés dans cet ouvrage constituent une piste de recherche fertile que je compte mettre en œuvre dans des travaux futurs (Hübner, 2024).

5.2 RETOUR SUR LA PROBLÉMATIQUE

En étudiant le travail de Beckett j'ai transférés ces procédés sur des plans et tableaux visant à proposer une programmation détournée de l'arborescence classique, où la logique d'efficacité initiale cède la place à une logique de fiction maîtrisée par l'artiste. Ces tableaux et ces plans permettent de sélectionner des scènes et de générer des variantes. Beckett lui-même recourait à des calculs mathématiques et à des combinaisons de montage pour ordonner le chaos en maintenant une approche expérimentale.

Le dispositif conçu fonctionne comme un programme séquentiel : un tracé sur papier déclenche des actions dans un ordre indéfini, l'ensemble des éléments convergeant vers un système d'entrée qui détecte les interactions du spectateur et en oriente les fonctions. Il ne dicte ni un usage unique ni une esthétique figée, mais propose un point de départ inscrit dans une temporalité séquentielle et expérientielle.

Dans cette perspective, la fin ne constitue pas un point d'aboutissement, mais un processus en cours, et l'imprévisibilité, loin d'être un effet secondaire, devient un principe structurant de la méthode beckettienne.

Dans sa prochaine version, le projet proposera une intégration des comédiens aux environnements enrichis par des ombres ajoutées, Beckett accordait de l'importance aux ombres (voir figure 5). Un travail de colorimétrie et une composition sonore seront conçues pour accentuer le caractère modulaire et immersif du dispositif.

5.3 ATTEINTE DES OBJECTIFS

Les objectifs de cette recherche ont été atteints de manière progressive et cohérente à travers l'articulation étroite entre analyse théorique et expérimentation artistique. Le premier objectif, consistant à analyser la méthode beckettienne dans ses dimensions formelles et techniques, a permis de dégager un ensemble de principes opératoires transposables au médium de la réalité virtuelle, L'étude approfondie de

l'œuvre de Samuel Beckett, appuyée par la littérature critique et par l'analyse de ses dispositifs scéniques, radiophoniques et filmiques, a mis en évidence une pensée systémique. Cette analyse a permis de dépasser une lecture strictement esthétique de Beckett pour en extraire une véritable méthode de conception, compatible avec les logiques computationnelles et immersives propres à la réalité virtuelle.

Le second objectif consistant à proposer une modélisation de cette méthode sous forme de tableaux et de plans synthétiques a permis de formaliser les correspondances entre les principes beckettiens et leur transposition en réalité virtuelle. Les tableaux et les plans produits ne constituent pas un modèle normatif, mais un outil méthodologique destiné à rendre lisible et visible le processus de création et à soutenir la réflexion critique. Cette modélisation a joué un rôle central dans la recherche en facilitant le passage entre théorie et pratique, et en permettant d'objectiver des choix artistiques souvent implicites dans une démarche de recherche-création. Elle ouvre également la possibilité de réutilisation et d'adaptation de cette méthode dans d'autres projets immersifs, tout en affirmant la spécificité du projet *Le Quartier de Loulou* comme étude de cas située et singulière.

Le troisième objectif visant à mettre à l'épreuve cette méthode à travers la création du projet *Le Quartier de Loulou* a été atteint par l'élaboration d'un prototype de fiction en réalité virtuelle conçu comme un laboratoire d'expérimentation formelle et narrative. Le projet a permis de tester concrètement la pertinence des principes beckettiens dans un environnement immersif, notamment par la mise en place d'un système de permutation des dialogues et des personnages, l'abandon de l'arborescence narrative classique et l'intégration d'une spatialité combinatoire inspirée du théâtre. L'expérience révèle que la méthode beckettienne favorise une narration émergente, où le sens ne réside plus dans une progression causale, mais dans la relation entre l'espace, la présence du spectateur et la recomposition continue des fragments narratifs. Le spectateur devient ainsi un opérateur de sens, confirmant

l'hypothèse selon laquelle la réalité virtuelle peut accueillir une forme de fiction ouverte, non déterministe et profondément réflexive.

De plus, le projet *Le quartier de Loulou* m'a permis d'atteindre l'objectif de l'exercice de transformer le matériau en œuvre. En mobilisant des moyens tels que tableaux et plans, en intégrant la méthode beckettienne comme outil de travail, j'ai pu, par cette combinaison, produire une création artistique.

5.4 LIMITES DE LA RECHERCHE

Parce que cette recherche est issue d'une démarche expérimentale et itérative, le prototype présente plusieurs failles. Le chemin parcouru entre ce que je savais au début du projet et ce que je comprends maintenant de la technique beckettienne jusqu'à la manière de l'appliquer a creusé un écart considérable.

L'expérimentation demeure circonscrite à ce prototype ce qui restreint l'analyse des effets à long terme de la méthode sur l'expérience du spectateur et sur la réception de l'œuvre. L'étude s'est principalement concentrée sur les dimensions narratives, spatiales et performatives, laissant en suspens une exploration plus approfondie des enjeux perceptifs, physiologiques et cognitifs propres à la réalité virtuelle. Mon propre rapport à l'œuvre marqué par un réel plaisir à vivre cette fiction de l'intérieur du dispositif immersif, relève de l'expérience personnelle et n'a pas fait l'objet d'une analyse systématique. Alors, la phase actuelle reste très expérimentale et marquée par une instabilité technique rendant toute évaluation spectatorielle prématurée.

5.6 PROCHAINES ÉTAPES

Ces limites ouvrent néanmoins des perspectives de recherche futures, notamment dans l'approfondissement de la programmation des rythmes narratifs, l'étude de la réception spectatoriel et l'élargissement du cadre méthodologique à d'autres corpus artistiques et dispositifs immersifs.

Il serait de mise que le tournage des comédiens soit repris à la lumière des acquis du processus. Les scènes devront ainsi être tournées de nouveau. J'envisage également d'écrire de nouveaux textes. La logique beckettienne fonctionne. Mais les permutations en programmation comme la rencontre des comédiens où il y a une substitution qui en découle nécessitent encore des ajustements. Parce que c'est avec l'élaboration de cette nouvelle programmation beckettienne que j'ai obtenu un effet de permutation des personnages, lorsqu'un corps accueille une autre présence tout en conservant le même dialogue. La mise en place et le calibrage, en particulier le positionnement précis des trajets décidés par les plans (voir figures 21, 23 et 25) deviennent déterminants pour raffiner l'ancrage d'un personnage dans un autre.

Par ailleurs, la colorimétrie, le son, l'ambiance sonore, les ombrages et d'autres techniques de postproduction n'ont pas encore été appliqués, ce qui influence l'œuvre finale. Plutôt que de filmer les comédiens et comédiennes sur fond vert pour les ancrer sur un fond filmé, j'aimerais exploiter le filmage en 360° puisqu'il permet de faire le tour du personnage plutôt que de retrouver des figures qui demeurent en 2D.

La conclusion de ce chapitre permet d'identifier comment *Le Quartier de Loulou* prolonge la logique beckettienne au sein d'un système expérimental propre à la réalité virtuelle. Si dans les premières phases du projet les comédiens et les décors étaient conçus comme des éléments permutables, cette seconde étape de recherche ouvre la possibilité d'une permutation généralisée où les dialogues eux-mêmes deviennent interchangeables. En suivant le principe de « l'échec de l'incarnation », chaque personnage peut désormais répondre avec les répliques d'un autre abolissant la correspondance habituelle entre corps, voix et identité. Cette transposition radicale rejoint l'esprit combinatoire de Beckett tout en rappelant la mécanique poétique des *cent mille milliards de poèmes* de Queneau, un système d'énoncés infinis en constante mutation.

CONCLUSION

La principale contribution de cette recherche a été de démontrer qu'une pensée formulée dans un contexte théâtral d'un autre siècle peut devenir une démarche artistique compatible avec les ressources technologiques contemporaines. Elle montre aussi que la fiction en réalité virtuelle et le moteur de jeu utilisés avec une ambition de création peuvent constituer un médium artistique lorsque l'artiste en assume la structuration et la logique interne.

Je suis passée d'une écriture de cut-up à une écriture contrainte, structurée par des tableaux et des plans devenus une grille opératoire où chaque décision est justifiée et reproductible.

L'étude révèle une tension entre la nécessité intérieure de l'artiste et la méthode. Si la première est visible, la seconde demeure implicite et inscrite dans les choix formels et les contraintes. Ma démarche consiste à expliciter et systématiser cette logique. Chez Beckett, la méthode est immanente à la pratique, dissimulée derrière une exigence artistique, comme dans *raté, raté mieux*. Je crois que chez chaque artiste la poursuite d'une quête conduit à une technique où la méthode reste sous-jacente.

Les principes formels beckettiens ne sont pas mobilisés comme un style à reproduire, mais comme une logique de travail transférable. La fiction en réalité virtuelle requiert ce type de logique, puisqu'elle ne permet pas l'importation directe de méthodes existantes et exige leur réécriture constante selon les contraintes propres à chaque artiste.

En réalisant une fiction en réalité virtuelle, j'ai interrogé sa structure et sa programmation au sein du processus de création. Je peux désormais élaborer un langage personnel articulé autour de trois principes : une écriture non linéaire et ouverte, fondée sur la variation plutôt que sur la causalité, afin d'éviter les modèles arborescents ; le maintien de l'œuvre dans un régime d'ouverture et de spatialité

dramaturgique ; une direction de jeu minimaliste où le corps immobile et retenu instaure un dispositif d'attention singulier.

Elle y répond aussi par sa structure informationnelle abstraite. L'analyse des tableaux et des plans a révélé un détachement : les fragments fonctionnent avec une autonomie propre, donnant à l'œuvre un caractère abstrait.

Ce projet contribue à la formalisation d'une méthodologie de création propre à la fiction immersive en réalité virtuelle, où la scénarisation constitue un processus continu, expérimental et intrinsèquement lié au médium.

BIBLIOGRAPHIE

Artaud, A. (2019). *Le Théâtre et son double : Nouvelle édition augmentée d'une biographie d'Antonin Artaud (texte intégral) (Vol. 1).* Hambourg: Book on demand.

Astrofella. (2020, 11 20). *All That Fall by Samuel Beckett (1957)*. Retrieved from Books and Boots Reflexions on art: https://astrofella.wordpress.com/2020/11/20/all-that-fall-samuel-beckett/

Aubert, J. (2007). *Objet Beckett.* (C. Pompidou, Éd.) Anvers: Mimec Éditeur, .

Baía Reis, A. (2022). *From video streaming to virtual reality worlds: Performing telepresence in pandemic theatre.* Récupéré sur https://doi.org/10.1080/14794713.2022.2037013

Bardiot, C. (2005, Mai). Les Théâtres Virtuels. *Thèse de doctorat*. Paris: Université de Paris III-Sorbonne Nouvelle.

Bardiot, C. (2006, Octobre). Écrire le spect'acteur : Théâtres virtuels et drames interactifs. Création de récits pour les fictions interactives : simulation et réalisation. *Doctorat*, 33-56. Paris, Île de France, 75, France: Hermès-Lavoisier.

Bardiot, C. (2020, 01). *Mesurer Merce Cunningham*. Récupéré sur Open edition journal: https://journals.openedition.org/revuehn/338

Bardiot, C. (2021). *Arts de la scène et humanités numériques. Des traces aux données.* Londres: ISTE Éditions, série « Traces ».

Beckett, S. (1989). *Molloy.* Paris: Édition de minuit.

Beckett, S. (1990). *The Complete Dramatic Works .* Londres: Faber & Faber.

Beloborodova, O. (2021). Beckett's Multimedial Authorship: Language of Technology in the Genesis of Play and Film. Dans G. A. Kiryushina, *Samuel Beckett and technology* (pp. 142-156). Edinburgh: Edinburgh University Press.

Bird, D. (2021). With the mechanics of which I am unfamiliar: The Strangeness of Technology in Beckett. Dans G. A. Kiryushina, *Samuel Beckett and Technology* (pp. 44-58). Edinburgh: Edinburgh University Press.

Bokyung, K. (2016, Octobre). Virtual Reality as an Artistic Medium. *Mémoire*. Espoo, Uusimaa , Finlande: Media Lab Helsinki Department of Media School of Arts, Design a nd Architecture Aalto University.

Bolter, J. D. (2021). *Reality media: Augmented and virtual reality. MIT Press.* Boston: MIT.

Bosworth, M. L. (2019). *Crafting stories for virtual reality.* New York: Routledge.

Bousteau, F. C.-V. (2020, décembre 9). Edgar Morin: « Je pense que les artistes de tout temps y compris daujourdhui creent-dans-un-etat-post-chamanique ». *Beaux Arts*.

Brown, L. (2020). Samuel Beckett et un écrivain de l'abstraction Réflexions préliminaires . *La revue des lettres modernes, Série Samuel Beckett, no 7, no 7*, p. 469 à 476.

Bruneau, M. V. (2007). *Traiter de recherche création en art.* Montréal: Hors Collection, UQAM.

Bucher, J. (2017). *Storytelling for virtual reality, Methods and Principles for Crafting Immersive Narratives.* Abingdon-on-Thames: Routledge.

Burroughs, W. S. (1982, Novembre 11). William S. Burroughs on his Cut-Up Method of Writing. *The Narrative Art*. (J. Walters, Intervieweur) États-Unis. Récupéré sur YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=NTHU5Jal25g

Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation.* The MIT Press.

Casanova, P. (1997). *Beckett l'abstracteur, Anatomie d'une révolution littéraire.* Paris: Fiction et Cie, Seuil.

Deleuze, G. (1992). *Quad et autres pièces pour la télévision suivi de L'Épuisé.* Paris: Les éditions de Minuit,.

Dennis, A. M. (2021). *Beckett and embodiment: Body, Space, Agency.* Hoboken: Wiley./Capstone.

Eco, U. (1979). *L'œuvre ouverte.* Paris: Édition du Seuil.

Flameng, L. (2022). *Le récit dans la réalité virtuelle Un scénariste au cœur de la VR.* Paris: Dixit.

Gagneré, G. P. (2024, Juin). Interconnected virtual space and Theater. *HAL open science*, p. 18. Retrieved from ff10.1002/9781119549765.ch8ff. ffhal-02519167f

Giannachi, G. (2004, Avril 28). *Virtual Theatres An Introduction.* Routledge.

Guelton, B. (2018, v.14,n.2). Médias localisés & mobilités partagées, création & activation dans trois dispositifs artistiques contemporains. *Uberlândia*, pp. p.380-390.

Henry, A. (1990, août septembre 519-520). Beckett et les bonnets carrés. *Critique*, pp. 692-700.

Heyde, J. (2015, avril 03). *Voice of VR.* Récupéré sur #116: Julie Heyde & Mariam Zakarian on bringing Norse mythology to life with RagnarökVR & explorational horror: https://voicesofvr.com/116-julie-heyde-mariam-zakarian-onbringing-norse-mythology-to-life-with-ragnarokvr-explorational-horror/

Hübner, F. (2024). *Method, Methodology and Research Design in Artistic Research: Between Solid Routes and Emergent Pathways .* Londres: Routledge.

IJsselsteijn, W. &. (2003). *Being There: Concepts, Effects and Measurements of User Presence in Synthetic Environments.* Amsterdam: IOS Press.

Iser, W. (2013, May 05). *When is the End Not the End? The Idea of Fiction in Beckett from Preliminaries*. Retrieved from Cambridge University Press, Edited by S. E. Gontarski: https://www.cambridge.org/core/books/abs/on-beckett/when-isthe-end-not-the-end-the-idea-of-fiction-inbeckett/0DCAD3E9EEA56DBB52F1F3AEF0210338

Jeffrey, L. (2021). Dans *Samuel Beckett and Technology.* Edinburgh: Edinburgh University Press.

Jenkins, H. (2017, Mars 21). *Transmedia Storytelling 101.* Récupéré sur Henry Jenkins Blog: https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Kadivar, P. (2010, N° 47-48). À propos de Quad de Samuel Beckett. *Études théâtrales*, p. 71 à 79.

Kirn, P. (2017, Mars 6). *Enter the surreal 1995 world of Laurie Anderson multimedia*. Récupéré sur cdm: https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=https%2F%2F.cmd.world-laurie-anderson-multimedia&ie=UTF-8&oe=UTF-8

Kiryushina, G. A. (2021). Introduction. In G. A. Kiryushina, *Samuel Beckett and technology* (p. p.4). Edinburg: Edinburg University Press.

Koenitz, H. (2021). The Forking Path. Dans B. Mendes da Silva, *The Forking Paths* (pp. 68-77). Boca Raton: CIAC.

Lanier, J. (2017). *Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality.* New York: Henry Holt and Co., Inc.

Lumière, É. (Mai, 2015). Jürgen Ernst Müller et le concept d'intermédialité. *Séminaire Intermedialidades* (p. 5). Toulouse, France.: Université Toulouse - Jean Jaurès, Laboratoire LLA-Créatis.

Manovich, L. (2002). *The Language of New Media.* Boston: MIT Press.

Mori, N. (2021). Monadic Clocks in Samuel Beckett's Quad: Decomposing the 'dramatized taboo'. Dans G. A. Kiryushina, *Samuel Beckett and Technology* (pp. 75-92). Edinburgh: Edinburgh University Press.

Morin, E. (2005). *Introduction à la pensée complexe.* Paris: Le Seuil, Points.

Mouakhar, N. (2024). *Introduction à l'Intermédialité pour une méthodologie interdisciplinaire de l'art, Archée,,.* Récupéré sur Archee: https://archee.uqam.ca/novembre-2018-introduction-a-lintermedialitepour-une-methodologie-interdisciplinaire-de-lart/index.html

Noudelmann, F. (2010). *Beckett ou la scène du pire Étude sur en attendant Godot et fin de partie.* Édition Champions.

Oppenheim, L. (2014). Beckett et la peinture: L'angoisse d'être perdu. Dans A. A.-P. Poulain, *Tombeau pour Samuel Beckett* (pp. 393-438). Malakoff: éditions aden.

Païni, D. (2008). Pourquoi expose-t-on le cinéma ? *24 images*, pp. 48–51.

Paquin, L.-C. &. (2018, 02). *Définir la recherche-création ou cartographier ses pratiques?* . Récupéré sur Acfas Magazine: https://www.acfas.ca/publications/magazinedefinir-recherche-creationcartographier-ses-pratiques

Paquin, L.-C. (2019). *Faire de la recherche-création par cycles heuristiques*. Récupéré sur lcpaquin.com:

http://www.lcpaquin.com/cycles_heuristiques_version_abregee.pdf

Perron, B. (2013). *La sempiternelle attraction du cinéma interactif, Cinéma, interactivité et société.* Montréal: Éditions Burozoïque. Récupéré sur Perron, Bernard [à paraître en 2013]. "La sempiternelle attraction du cinéma interactif", Cinéma, interactivité et société, Éditions Burozoïque et Presses ...

Pinget, R. (2019). Notre ami Sam. Dans C. Popovici-Toma, *Neutraliser l'absolu Blanchot, Beckett et la chose littéraire* (p. 638). Paris: Le Bel Aujourd'hui, Hermann.

Power, C. (2016, Juillet 7). *Samuel Beckett the maestro of failure*. Consulté le 2024, sur The Guardian: https://www.theguardian.com/books/booksblog/samuelbeckett-the-maestro-of-failure

Protin, M. (2015). *De la page au plateau : Beckett auteur-metteur en scène de son premier théâtre.* Paris: Presses Sorbonne Nouvelle.

Romanova, K. H. (2023, Mars). Virtual Reality in Contemporary Theatre. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage,*, pp. 75-86.

Roth, B. (2012). Beckett. Au creux des mots. *Topique*, pp. /3 (n° 120), 101 à 111.

Ryan, J. M.-F. (2021). *Open Design Challenges for Interactive Emergent Narrative.* Santa Cruz: Open Design Challenges for Interactive Emergent Narrative, Expressive Intelligence Studio, Center for Games and Playable Media, University of California, .

Ryan, M. (2010, 44-4). *Narratology and Cognitive Science: A Problematic Relation*. (The Pennsylvania State University) Récupéré sur Style: https://doi.org/10.5325/style.44.4.0469

Ryan, M. L. (2016). Transmedia narratology and transmedia storytelling. *No. 18*, 1-9. (Artnodes, Ed.)

Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality : immersion and interactivity in literature and electronic media.* Baltimore: Johns Hopkins University Press. .

Ryan, M.-L. (2006). Avatars of Story. Dans M.-L. Ryan, *Electronic Mediations, vol.17.* Minnesota: New Edition, University of Minnesota Press.

Saint-Martin, F. (1976). *Samuel Beckett et l'univers de la fiction.* Montréal: Les Presses de l'Université Montréal .

Salter, C. (2010). *Entangled: Technology and the Transformation of Performance Book.* Cambridge: MIT, Press.

Schön, D. A. (1983). *The reflective pratitioner, How professionals think in action.* Basic Books.

Schön, D. A. (1987). *Educating the Reflective Practitioner, Toward a New Design for Teaching and Learning in the Professions.* San Francisco: Jossey-Bass.

Simon. (1977). *… but the clouds… by Samuel Beckett*. Récupéré sur Books & Boots: https://astrofella.wordpress.com/2021/01/27/but-the-clouds-samuelbeckett/

The Art, S. (2015). *Laurie Anderson American Multimedia Artist and Musician*. Retrieved from The Art Story: https://www.theartstory.org/artist/andersonlaurie

Tonning, E. (2007). *Beckett dans S. Beckett's Abstract Drama: Works for Stage and Screen- 1962-1985.* New York: Peter Lang Stage and Screen Studies.

Tornatzky, C. K. (2023). *An Artistic Approach to Virtual Reality.* Boca Raton: CRC Press.

Valero, J. (2018). Beckett et les techniques : Quels défis pour les pratiques scéniques actuelles? *Registres, revue d'études théâtrales*.

Verhulst, P. (2021). Traces of radio in Beckett's later prose. Dans G. Kiryushina, *Samuel Beckett and Technology* (pp. 96-116). Edinburgh : Edinburgh University Press.

Vernon, T. (s.d.). *Hypermedia and interactivity for instruction*. Récupéré sur Graduate School of Education University of Pennsylvania: http://web.simmons.edu/~chen/nit/NIT'93/93-367vernon.html#:~:text=HYPERMEDIA%20DEFINED,Ted%20Nelson%20in%20the %201960s.

Wales, M. W. (2024). Process, Roles, Tools, and Team: Understanding the Emerging Medium of Virtual Reality Theatre. *CHI '24: Proceedings of the 2024 CHI Conference on Human* (pp. 1 – 14). Honolulu: ACM DL.

ANNEXE 1 : TABLEAU DU SUIVI DU JOURNAL

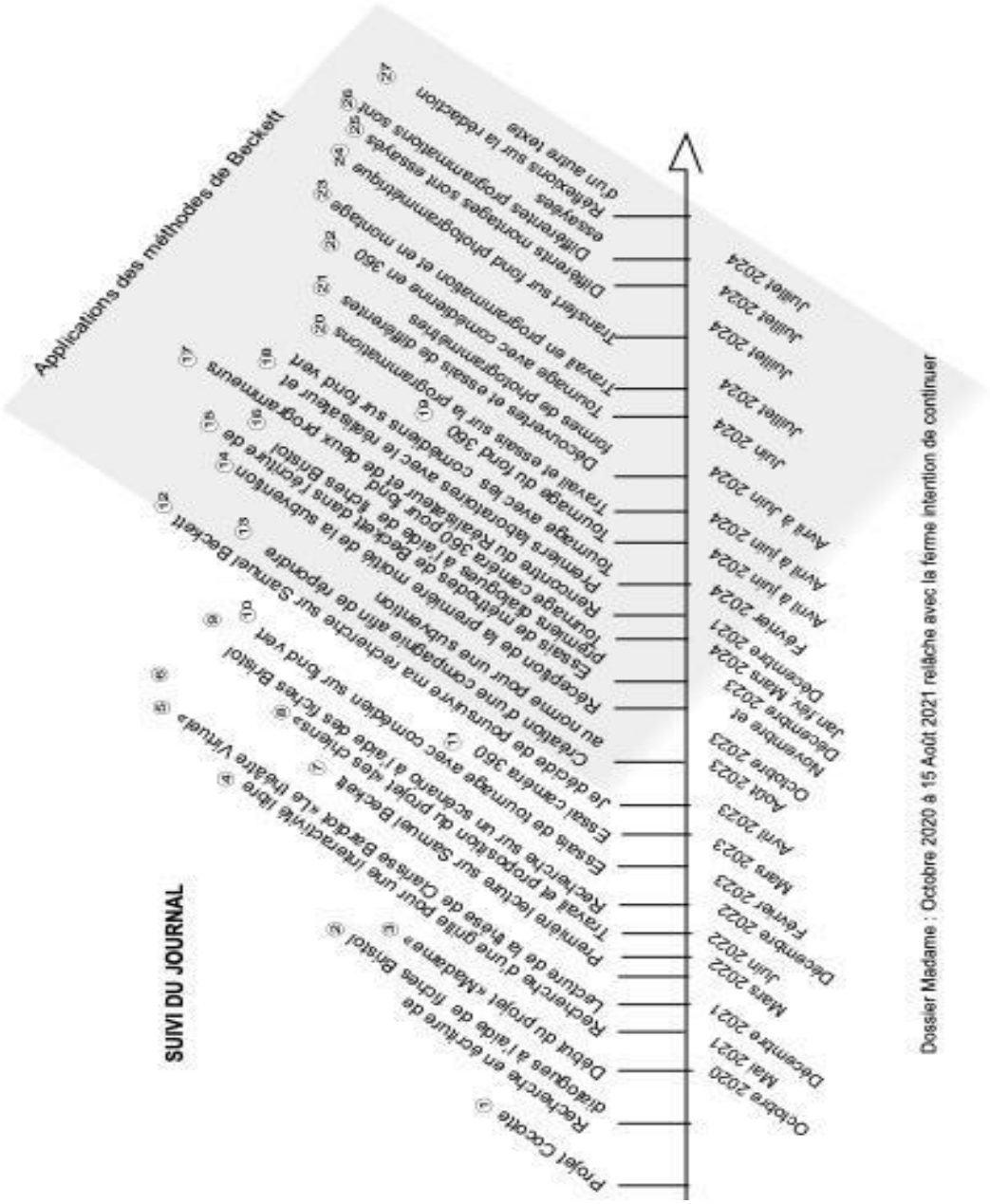


Figure 27. Journal de bord

Ce tableau récapitule les moments clés de ma recherche sur la fiction en réalité virtuelle (voir Tableau 12). Il retrace : l'identification d'une technologie adaptée à mes objectifs et la réalisation d'œuvres expérimentales plus simples (numéros 1, 3, 8).

L’apport des lectures sur le théâtre virtuel de Bardiot et leur influence sur le questionnement méthodologique (numéros 4, 5, 11).

Le tournage sur fond vert et le financement du projet (numéros 10, 12).

La réalisation et les premières versions du synopsis et des dialogues, qui ont révélé la nécessité d’intégrer pleinement les méthodes de Samuel Beckett (numéro 17).

Le tableau est divisé en deux parties. La première montre la méthode de Beckett. L’autre côté explique l’application que nous en avons faite à travers le résultat en suivant ce processus de conversion constante.

Annexe 2 : TABLEAU A-1

PRINCIPE FORMEL	DESCRIPTION SYNTHÉTIQUE	APPLICATION TECHNIQUE EN PROGRAMMATION AVEC LE MOTEUR UNREAL
Duplication	Répétition volontaire de segments pour créer des effets de résonance et de variation.	Boucles programmées pour répéter des animations ou répliques.
Simplification	Réduction des structures complexes en scènes simples et directes et construction de saynètes.	Scènes brèves intégrées dans des modules en réalité virtuelle.
Compression	Condensation des échanges pour privilégier l'immédiateté et la tension dramatique.	Timelines avec cycles rapides de scènes.
Répétition dialogique	Reprise cyclique des répliques pour instaurer une logique sérielle et combinatoire.	Génération aléatoire ou sérielle via blueprint et data tables.

Tableau A1-. Principes formels appliqués servant à la programmation.

Ce tableau présente une expérimentation de la combinatoire utilisée dans la conception de la fiction. Les différentes unités y sont organisées selon des règles de duplication et d'expression double afin de générer des structures sérielles et des possibilités de programmation. Cette expérimentation constitue l'une des étapes de la méthode développée dans le cadre de la recherche.

ANNEXE 3 : TEXTE D'ORIGINE

Agent d'immeuble : Riche, think argent. Rapide d'esprit. Entrepreneur. Dit tout ce qu'il pense.

C'est lui le roi ici et s'il y a quelqu'un qui le menace il va chercher à détruire cette personne en le comparant à lui. Il se valide à travers ses réussites professionnelles.

C'est lui aux finales qui se sent petit. Sans ce job il perd toute confiance en soi.

-Le gros immeuble l'autre bord, c'est d'moi.

(Regarde de l'autre côté de la caméra, fière de son projet)

C'est grâce mon à *PR* de feu, si on réussit à loger 40 personnes qui était dans la rue.

(Au spectateur/la caméra)

On redonne à la société, t'sais, c'est important pour ma firme.

(Regarde le spectateur en silence, laissant le spectateur réagir, mais c'est silence)

Oui j'touche une cote sur le projet, mais c'est du gros travail. Gagner la confiance des clients c'est un travail d'image, c'est presque politique t'sais. **(Termine en regardant l'immeuble)**

(Scan lentement de haut en bas le spectateur avant de reprendre)

Pis toi, qu'est-ce que t'as "bâti" aujourd'hui ? Hein ? Haha.

2. Charmant, chaleureuse. Presque animateur de télé.

Mais qui vire semi-direct et qui veut du sexe. Personnage qui sait ce qu'elle veut.

Amoureuse, mais addict à la validation de qui elle est, son physique. La personne calme qui t'explique comment hier il s'est fait défoncer. Contraste entre le calme et le joviale VS l'histoire racontée qui est super intense.

-*Oh my god*… hier j'ai eu la meilleure *date* de ma vie. **(Se repasse la soirée en regardant au sol)**

Au début nous n'étais pas certain, la *date* était *slow*, mais *kind of cute* dans sa timidité, le genre calme, mais rassurant ? Tu vois le genre ? En tout cas, ça *frenchait* bien. *Full sweet*, mais avec de la… pogne ? Haha Comme en mode "*grip*". *Grip* sur mes bras, nous pouvais pu bouger. Ça m'écartait la bouche pour me cracher dans le fond de la gorge. C'était chaud ouf ! **(Se repasse la soirée en regardant au sol)**

(Regarde le spectateur en silence un bref moment)

J'habite à même pas 3 min d'ici. **(Petit sourire en coin)**

3-La personne gênée qui s'excuse. Est-ce qu'il est correct ? Qui se cherche des amis.

Qui parle peu parce que de parler de soi ça révèle et se révéler c'est se mettre vulnérable. S'ouvrir lui fait du bien au finale, la personne est contente de progresser et elle s'émeut elle-même. Personne ne s'intéresse vraiment à ce personnage depuis longtemps. Elle va s'accrocher à un passant parce qu'on lui accorde de l'attention. Plus lent, comme rythme de parler en comparaison aux autres personnages.

-Oh désolé.

(Regarde ailleurs attendant que le spectateur quitte, mais il ne quitte pas)

Ça va? (Regarde le spectateur, attendant une réponse, le regard du personnage va lentement vers le sol, le personnage tombe dans ses souvenirs) Selon vous, mais je sais qu'on se connait pas, mais selon vous, j'ai tu l'air comme… normal/pas bizarre? (Regarde le spectateur en silence, attendant une réponse qui ne vient pas) Ha! J'avoue là, je sais pu. (Repense à son passé en regardant au sol)

C'tait pas facile… (se corrige en regardant le spectateur) C'EST pas facile ha. (Ne sait plus où regarder, mais finit par regarder le spectateur)

Je voulais pas… imposer ça, désolé. **(souriant, mais affecté triste)**

4- L'intellectuel/prof/artiste, qui te fait feeler cheap d'être trop bête.

Il commence super gentil en parlant d'une théorie et il finit par te poser des questions que l'on a même pas le temps de répondre, parce qu'il enchaîne avec une seconde question. Il te trouve cute que tu ne sache pas. Il se valorise par le fait que le spectateur ne sait pas. *Le personnage parle de l'agent d'immeuble juste à côté.

-Je vous donne un milliard de dollar pour régler le problème de société que vous voulez, ça fait d'vous le nouveau héros de l'heure. Mais pour y arriver vous devez piler sur des gens et voir MÊME votre propre identité, est-ce que vous le faites? **(Regarde le spectateur un bref moment pour réfléchir)** Pis en plus vous allez être payer pour LE service que vous rendez. Mais… il va y avoir perte de VOTRE identité première. "Hum…" Pas facile en? Haha! Je vous bombarde et vous n'avez rien demandé. **(Regarde le ciel un bref moment et revient au spectateur)** Je vous laisse mijoter ça, on se recroise peut-être. Ciao!

Échantillon d'un premier synopsis

Le projet *Le Quartier de Loulou* est inspiré de mon travail de scénarisation des dernières années. Le personnage Loulou représente, en quelque sorte, notre alter ego. Elle déambule dans son quartier qu'elle chérit, saluant les passants comme si elle était une reine. Cependant, elle reste consciente de la réalité urbaine, où l'individualité se fond dans la masse. La rencontre entre les personnages et leurs échanges permet au spectateur d'entrer dans la fiction et de construire la fiction. Les personnages sont anticipés, et le spectateur délibérément trompé.

L'une des scènes introduit une "première fois" pour les personnages, qui prennent vie à l'intérieur d'une fiction en réalité virtuelle. Les interactions avec les autres deviennent les témoins de courtes péripéties, et le passage du spectateur amorce d'autres segments de la vie de Loulou. Ce spectateur, ancré dans le présentiel, découvre une série de fragments narratifs qui fonctionnent comme des bribes de mémoire.

Une autre scène met en scène une rencontre maladroite, où Loulou se retrouve à poser pour une séance photo avec un agent immobilier cherchant à vendre le charme du quartier.