



**HAL**  
open science

## ”Pixels and puppetry : de quelques avatars pop de Godot I et II” (avec cahier d’illustrations)

Benoît Barut

### ► To cite this version:

Benoît Barut. ”Pixels and puppetry : de quelques avatars pop de Godot I et II” (avec cahier d’illustrations). Marjorie Colin et Yannick Hoffert (dir.). Culture Godot, Marjorie Colin et Yannick Hoffert (dir.), Paris, Lettres Modernes Minard, coll. “ Carrefour des Lettres Modernes ”, 2021, Lettres Modernes Minard, coll. “ Carrefour des Lettres Modernes ”, pp.173-221, 2022. hal-03279890

**HAL Id: hal-03279890**

**<https://hal.science/hal-03279890>**

Submitted on 28 Apr 2022

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# *Pixels and puppetry :* de quelques avatars pop de *Godot* (I et II)

Benoît BARUT (Polen EA4710 – Cepoc)

(dans *Culture Godot. En attendant Godot de Samuel Beckett et ses inscriptions culturelles*, Marjorie Colin et Yannick Hoffert (dir.), Lettres Modernes Minard, coll. « Carrefour des Lettres modernes », 2022, p. 173-199 et 201-221.)

[173] Dans *Le Canard à l'orange* de William Douglas Home et adapté par Marc-Gilbert Sauvajon<sup>1</sup>, le mari matois adresse à sa femme cette réplique au sujet de son amant : « Bref, il est seul ! Seul à Londres un vendredi soir dans neuf pièces en enfilade ! Bon Dieu, on dirait du Samuel Beckett<sup>2</sup> ! » Et le public – du moins celui de la représentation filmée pour la télévision<sup>3</sup> – de rire. Mais de quoi rit-il ? Rit-il de l'inadéquation entre l'image de cet agent de change vivant dans un appartement luxueux d'un quartier chic de Londres (Holland Park) et ce qu'il connaît de l'œuvre de Beckett, une œuvre peuplée de vagues clochards et d'éclopés vivant dans des poubelles ? ou bien rit-il simplement du coup de patte d'un auteur de boulevard à un auteur nobélisé<sup>4</sup> et réputé difficile au sein d'une pièce qui ne l'est assurément pas et ne vise qu'à distraire son public ? Gardons-nous de trancher et notons simplement que, *a minima*, le nom de Beckett – à défaut de son œuvre – est suffisamment connu du public du *Canard à l'orange* et suffisamment exotique dans ce contexte pour déclencher son rire.

[174] Beckett fait en effet partie de la petite poignée d'auteurs dramatiques du XX<sup>e</sup> siècle que le « grand public »<sup>5</sup> connaît, ou peut connaître, au moins de nom. Restriction : il est connu –

---

<sup>1</sup> Pour compléter cet article, un cahier d'illustrations est disponible en fin d'article. Je me contenterai dorénavant de renvoyer en note à l'image appropriée.

<sup>2</sup> William Douglas Home et Marc-Gilbert Sauvajon (adaptateur), *Le Canard à l'orange*, *L'Avant-scène*, n° 480, 1<sup>er</sup> octobre 1971, p. 14.

<sup>3</sup> La réplique a d'ailleurs un peu plus de corps dans la version filmée : « En tout cas, il est seul ! Là, il est seul à Londres, un vendredi soir, dans neuf pièces en enfilade ! Quelle horreur !... on dirait du Samuel Beckett ! » (André Flédéric, *Le Canard à l'orange* de William Douglas Home, adapté par Marc-Gilbert Sauvajon et mis en scène par Pierre Mondy), *Antenne 2*, 10 mai 1979.)

<sup>4</sup> La pièce de W. D. Home – *The Secretary Bird* – est portée pour la première fois à la scène en mai 1967 et repris au Savoy Theater de Londres à l'automne 1968, bien avant que l'académie suédoise ne décide de récompenser Beckett. Mais la plaisanterie sur l'auteur irlandais n'existe pas dans la version originale de la pièce. C'est un ajout de Marc-Gilbert Sauvajon, dont l'adaptation est bien postérieure à l'attribution du Nobel à Beckett (création en mai 1971 au Théâtre du Gymnase).

<sup>5</sup> On sait que la catégorie « grand public » ne va pas de soi et qu'elle charrie nombre de connotations négatives. C'est pourtant le mot que, par commodité, je retiens mais dont j'étends largement le périmètre. À mes yeux, le grand public

d'abord sinon exclusivement – comme auteur de théâtre ; ses premiers récits et ses proses agénériques des années Soixante à Quatre-vingts passent volontiers à l'as. Le public – le « grand public », toujours – ne connaît donc que le Beckett dramaturge et, dans cette production, il ne retient probablement que les « grandes » pièces de sa première carrière théâtrale. Pour les citer à rebours de l'ordre chronologique : *Oh les beaux jours*, *Fin de partie* et *En attendant Godot*. En réalité, et c'est tout l'objet de ce livre, cette dernière pièce se détache clairement du lot. C'est l'œuvre majeure de Beckett si l'on en juge par les différents classements du type « Les cent livres du siècle », « La bibliothèque idéale », etc.<sup>6</sup> C'est l'une des quelques œuvres théâtrales du XX<sup>e</sup> siècle à obtenir régulièrement une place dans ces classements dominés par la littérature narrative. C'est surtout probablement la seule pièce de Beckett à avoir franchi une frontière diffuse, instable mais réelle, qui la sort d'elle-même et de son cercle théorique. Elle n'est évidemment pas entrée toute vive et toute complexe dans la culture de masse mais on constate tout de même une massification de sa renommée : c'est une œuvre en partage ou, au moins, un titre qui résonne.

En témoignerait l'usage d'*En attendant Godot* dans la presse. Généralement, la pièce de Beckett apparaît dans le titre de l'article [175] mais pas au-delà<sup>7</sup>. On relèvera une exception : l'article d'un analyste financier notant son peu de goût pour la pièce mais prenant la peine d'expliquer pourquoi il va chercher cette référence<sup>8</sup>. Ce contre-exemple permet de comprendre ce qui se joue dans les autres articles : le titre de Beckett ne sert que d'accroche intitulative. Pur effet d'étendard : cela flotte au vent mais c'est en deux dimensions et sans profondeur... En l'occurrence, un reliquat de culture scolaire rencontre une formule heureuse parce que largement assonancée (en [ã], en [o]), fondée sur le rythme familier de l'hexasyllabe, c'est-à-dire une moitié d'alexandrin, soit un format en même temps connu et compact : double avantage.

De surcroît, c'est une formule potentiellement déclinable à l'infini car morphologiquement accueillante : le verbe au gérondif en tête, c'est-à-dire un verbe sans sujet exprimé, sans flexion et sans attache personnelle, ce qui rend la formule fixe et donc éternellement reconnaissable tout en laissant la possibilité d'ajout et de variation du complément d'objet. Pour en rester à des exemples récents, on pense à la revue en ligne *En attendant Nadeau* (2016), au roman *En attendant Bojangles* d'Olivier Bourdeaut (2016) ou encore à l'essai *En attendant les robots* d'Antonio Casilli (2019), toutes

---

comprend la totalité du public à l'exception des spécialistes du champ, soit le public professionnel (gens de lettres, gens de théâtre, universitaires...).

<sup>6</sup> *En attendant Godot* est par exemple placé en douzième position de la liste « Les cent livres du siècle » (1999, Fnac/*Le Monde*). La pièce figure aussi dans « The New York Public Library's Books of the Century » (1995-1996). On la retrouve dans *The Western Canon* d'Harold Bloom (1994), au même titre que d'autres œuvres de l'auteur irlandais (*Murphy*, *Watt*, *Molloy*, *Malone meurt*, *L'Innommable*, *Fin de partie*, *La Dernière Bande*, *Comment c'est*). Elle est en revanche la seule œuvre de Beckett à intégrer les *Great Books of the Western World* (*Encyclopædia Britannica*) lors de la seconde édition de 1990. Elle paraît encore çà et là dans d'autres listes, notamment anglosaxonnes. Le bilinguisme de l'œuvre de Beckett aide de fait à son intégration dans ces classements souvent nés hors de France. Pour preuve, lors d'un sondage organisé en 1998 par le National Theatre de Londres, *Waiting for Godot* a été élue la pièce en langue anglaise la plus significative du XX<sup>e</sup> siècle, sans considération pour le fait qu'elle a d'abord été rédigée en français et créée en France...

<sup>7</sup> Trois exemples : Michel Janva, « Après le grand débat et toujours en attendant Godot, Claude Malhuret fait son show au Sénat », *Le Salon beige* [en ligne], URL : <https://www.lesalonbeige.fr/apres-le-grand-debat-et-toujours-en-attendant-godot-claude-malhuret-fait-son-show-au-senat/> [consulté le 09/06/2020] ; Anonyme, « Tesla Model 3 ou Le Remake de "En Attendant Godot" », *Forbes* [en ligne], URL : <https://www.forbes.fr/business/tesla-model-3-ou-le-remake-de-en-attendant-godot/?cn-reloaded=1> [consulté le 09/06/2020] ; Dominique Gobert, « La case de l'Oncle Dom : Atout France... en attendant Godot ! », *Tourmag* [en ligne], URL : <https://www.tourmag.com/La-case-de-l-Oncle-Dom-Atout-France-en-attendant-Godot- a98392.html> [consulté le 09/06/2020].

<sup>8</sup> Martin Neff, « En attendant Godot », *Allnews* [en ligne], 3 avril 2019, URL : <https://www.allnews.ch/content/points-de-vue/en-attendant-godot> [consulté le 09/06/2020].

occurrences frappées au coin de la culture légitime. Mais il en est aussi en dehors. Cumulant une formulation forte et une situation type (l'attente), le titre de Beckett sert de matrice intitulative propre à accueillir tout et peut-être n'importe quoi. On n'est même finalement plus du tout sûr qu'il y ait une quelconque référence à Beckett, qu'il s'agisse de noms de groupes ou d'événements musicaux (*En attendant Ana*, *En attendant Nördik*), de films (*En attendant les hirondelles*), de livres (*En attendant minuit*), etc. Tout cela prouve la puissance du titre de la pièce de Beckett, non celle de l'œuvre elle-même c'est-à-dire sa faculté d'essaimer.

[176] Nonobstant cette dilution probable du substrat de l'œuvre et le fait que le titre cache la pièce comme l'arbre la forêt, *Godot* se fraie bel et bien un chemin au sein de la culture pop. Nous nous proposons ici d'explorer quelques cas de résurgence d'*En attendant Godot* dans deux domaines (et en deux articles) : l'univers vidéo-ludique puis le monde télévisuel. Nous verrons alors ce qu'il reste de beckettien dans ces résurgences, s'il en reste quelque chose.

### GODOT VIDÉOLUDIQUE

De manière relativement inattendue – puisque Beckett est une sorte de parangon de la culture légitime voire érudite<sup>9</sup> pour ne pas dire opaque dans la mesure où il donne volontiers dans l'équivoque sémantique – l'auteur de *Godot* ainsi que sa pièce ont fait leur chemin dans l'univers vidéoludique, même si c'est par des voies tortueuses et indirectes.

Il existe par exemple un jeu indépendant – c'est-à-dire imaginé et produit hors des gros studios de développement, ce qui se traduit souvent par des choix narratifs, graphiques et/ou de *gameplay*<sup>10</sup> privilégiant l'inventivité à la prouesse technique – intitulé *Beckett*<sup>11</sup>. Ce jeu constitue une variation sur l'univers du film noir en termes thématiques – détective privé au bout du rouleau, enquête dans les bas-fonds (bars miteux, ruelles...), ambiguïté voire faillite morale, etc. – et esthétiques : utilisation massive du noir et blanc, narration passablement complexe (entorses à la continuité, histoires emboîtées...), pas de voix *off* mais [177] un équivalent littéraire de ce procédé économique et puissant, à savoir une narration écrite à travers une police qui évoque celle des machines à écrire. Il y a peu d'interactivité et, *a fortiori*, peu d'activité. Entre les phases purement narratives et de rares mini-jeux en forme d'énigmes, le joueur se contente en effet d'aller d'une séquence de dialogue à une autre, engageant des conversations dans lesquelles sa marge de manœuvre est quasi nulle : les choix entre plusieurs réponses sont assez rares et n'ont que peu d'impact sur le déroulement de la fable. C'est finalement moins un jeu vidéo au sens plein du terme

---

<sup>9</sup> Du fait notamment de la familiarité qu'il entretient avec la philosophie, jusqu'à développer dans *Film* l'axiome fameux de Berkeley. Voir par exemple Anthony Ullman, « Beckett and philosophy » (*A Companion to Samuel Beckett*, Stanley E. Gontarski (dir), Chichester (UK), Wiley-Blackwell, 2010, p. 84-96) ou, dans le même recueil, Jean-Michel Rabaté, « Philosophizing with Beckett : Adorno and Badiou » (*ibid.*, p. 97-117).

<sup>10</sup> *Gameplay* signifie littéralement « la manière dont le jeu se joue ». Cela renvoie aussi bien aux règles intrinsèques du jeu (structure, but, progression...) qu'à sa prise en main (type d'interactivité, jouabilité...).

<sup>11</sup> *The Secret Experiment* (Simon Meek), *Beckett*, Kiss Publishing Ltd., 2018. Voir illustration n° 1. (Une bande annonce du jeu est disponible en ligne ; URL : <https://store.steampowered.com/app/588230/Beckett/> [consulté le 09/06/2020].)

qu'un roman graphique partiellement participatif<sup>12</sup>. Faut-il rapporter cette carence ludique au vœu d'émuler l'hypodramaticité des pièces de Beckett ? Ce serait hasardeux car, par ailleurs, le jeu déploie réellement une *histoire*, *a fortiori* une histoire suffisamment complète, charpentée et progressive quand bien même elle est racontée visuellement de manière assez originale. En d'autres termes, le jeu n'est pas particulièrement marqué par le *lessness*. Il est même bavard à l'occasion : si les dialogues souvent brefs (et globalement « naturalistes »), le jeu laisse une large part au monologue intérieur du protagoniste.

Certes, à parcourir le jeu, on trouve bien quelques éléments faisant écho à l'œuvre de Beckett : telle phrase du personnage éponyme – « Life is a relentless series of tasks, each killing time until the next<sup>13</sup>. » – suffit à faire surgir devant l'œil de l'esprit la silhouette de Winnie ; l'épouse disparue qui hante l'esprit du détective se nomme opportunément Amy, tel le fantôme fictionnel de May dans *Pas* ; la thématique de l'être cher disparu évoque d'ailleurs volontiers Krapp ou le vieillard double de *L'Impromptu d'Ohio* ; etc. Tous ces parallèles sont plus ou moins profonds et, surtout, plus ou moins assurés. En somme, il s'agit sans doute plus d'une coïncidence d'univers et de visions (un pessimisme radical, un imaginaire de la déliquescence) que d'une résurgence assumée et systématique. *In globo*, le jeu doit en effet moins à l'auteur irlandais – fait [178] défaut tout particulièrement l'humour de Beckett... – qu'à d'autres écrivains : Dashiell Hammett ou Raymond Chandler pour la trame globale de roman noir ; Burroughs pour l'exploration psychique sinon analytique, pour les effets d'hallucination voire pour certains moments où le jeu recourt à une forme de *cut-up*<sup>14</sup> ; Kafka pour le monde passablement labyrinthique dans lequel erre le personnage principal, vaguement guidé par des règles arbitraires venues d'un lieu de pouvoir qui reste mystérieux et inaccessible ; Kafka aussi pour les métamorphoses des « personnages non jouables » (PNJ<sup>15</sup>) : les avatars ressemblent à des pions d'un jeu de plateau réduisant les personnages à un ou deux traits définitoires, le plus souvent en les réifiant ou en les animalisant (l'un des PNJ est explicitement un cafard<sup>16</sup>). Bien que le jeu tire son inspiration principale du cinéma<sup>17</sup>, le substrat littéraire est indéniable<sup>18</sup> mais guère beckettien.

---

<sup>12</sup> Voici l'avertissement qui ouvre le jeu : « *Beckett* by The Secret Experiment is a literary work of fiction containing bad language, sexual themes, corruption, love, loss, decay and violence. It's a box. Open it. Question everything. » (*Ibid.*) (« *Beckett* par The Secret Experiment est une œuvre littéraire de fiction comprenant langue grossière, thèmes sexuels, corruption, amour, perte, déchéance et violence. C'est une boîte. Ouvrez-la. Remettez tout en question. » [Je traduis. Ce sera le cas pour toutes les citations empruntées à ce jeu.]

<sup>13</sup> *Ibid.* (« La vie est une incessante suite de tâches, chacune tuant le temps jusqu'à la suivante. »)

<sup>14</sup> En passant, la ville fictive où se déroule la fable se nomme « Borough », mot qui partage avec Burroughs le même étymon : le germanique « burg ».

<sup>15</sup> Les PNJ – NPC, en anglais : *non-playing characters* – sont les personnages qui ne sont pas contrôlés/contrôlables par le joueur mais dont les actions sont déterminées par l'intelligence artificielle du jeu, fût-ce en réaction aux actions du joueur.

<sup>16</sup> Voir illustration n° 2.

<sup>17</sup> Au-delà du film noir, le jeu évoque aussi volontiers le cinéma expérimental via l'emploi appuyé de procédés de déformations de l'image (superpositions, floutage, grattage, etc.). Les cinématiques insérées çà et là dans la narration ou les arrière-plans animés font penser à Man Ray, à Len Lye, à Jan Švankmajer, à Joost van Veen... Par ailleurs, la récurrence des images d'insectes dans le jeu nous rappelle au souvenir de Lucien Bull et de ses continuateurs.

<sup>18</sup> Dans le décor du bar « Nijinsky », on trouve même quelques-uns des vers de Cocteau dédiés au fameux danseur, accompagnés des lithographies de Paul Iribe. (Jean Cocteau, Paul Iribe, *Vaslav Nijinsky*, Paris, Société Général d'impression, 1910 ; plaquette disponible en ligne, URL : <https://cocteau.biu-montpellier.fr/index.php?id=73> [consulté le 09/06/2020]. Les pages 3 et 4 sont celles qui apparaissent dans le jeu.)

La meilleure preuve en est la séquence du jeu où le détective se rend dans un théâtre pour son enquête et assiste à un spectacle intitulé *Morgellon & Ekbom live here (Morgellon et Ekbom vivent ici)*. *A priori*, ce serait le moment idéal pour payer tribut à Beckett. Dans les faits, on repère des points de jonction mais autant de divergences, ce qui rend le parallèle fragile. L'espace scénique est assez nu : une petite estrade côté cour supportant une chaise, un fil qui pend depuis les cintres, une fenêtre qui n'ouvre sur rien, peut-être une patère fixée au mur<sup>19</sup>. Cependant le joueur – qui est aux commandes de la régie et qui a [179] donc la main sur le rideau, les lumières et les effets spéciaux (sonores, visuels) – a la possibilité de projeter un énorme papillon sur le mur du lointain voire un court film, diffusé en boucle, présentant la reptation d'une larve<sup>20</sup>. Les personnages sont dégradés mais selon un mode qui n'est guère beckettien : Morgellon est une sorte de mannequin de bois et de tissus tandis qu'Ekbom a les traits d'un insecte<sup>21</sup>. L'un et l'autre sont passablement inactifs : Morgellon ne bouge pas de sa place (centre de scène), tire sur sa peau en tissu puis sur le fil qui pend au plafond au point de s'arracher le bras. Ekbom pour sa part se gratte, sautille sur place et ne fait qu'un trajet réel, à quatre pattes, vers la chaise sur l'estrade, où il prendra la position du penseur et se redressera finalement. En dehors de ces mouvements visibles, rien. L'affiche de la pièce annonçait d'ailleurs cette hypodramaticité : « A play about two people. Nothing much happens<sup>22</sup>. » L'une des premières phrases de la pièce convoque, *volens nolens*, le Nouveau Théâtre – « I I I I says one. U U U U says one. It's a conversation of no consequence<sup>23</sup>. » – et est reprise *verbatim* à la fin du spectacle. Le duo, l'effet de boucle, la mise à mal du dialogue, l'hypodramaticité globale de ce dramacule (le spectacle dure environ deux minutes et demie<sup>24</sup>) et le dépouillement scénique sont autant d'éléments qui ne paraissent pas déplacés dans un jeu intitulé *Beckett*. Mais la superposition avec la dramaturgie de l'auteur de *Godot* est loin d'être parfaite. Le spectacle auquel on assiste est en effet une forme de théâtre d'ombre, en prise avec le conte ou la fable (le mannequin et l'insecte), avec une narration audible, en voix off. Contrairement à *Cette fois* ou *Berveuse*, ce n'est pas la voix du personnage que l'on entend ; contrairement à *Dis Joe* ou *Berveuse*, cette voix ne s'adresse pas au personnage en scène : elle parle par-dessus l'action, décrivant volontiers le spectacle et prenant en charge les rares répliques des personnages ; elle s'exprime pour le bénéfice direct du public. Ce discours surplombant donne d'ailleurs la clé de la pièce : alors que Morgellon perd son bras [180] et qu'Ekbom constate l'activité destructrice des insectes sous sa peau, ils n'éprouvent pas de désarroi mais une forme de contentement. C'est pour eux la preuve qu'ils avaient raison, que la seule loi du monde est la corruption. En somme, même si ce n'est probablement pas pour rien que les créateurs du jeu ont décidé de nommer « Beckett » le personnage principal du jeu et le jeu lui-même, l'hommage reste assez abstrait, coïncident et, pour tout dire, improuvé : en dehors du titre, nulle clé de lecture n'assure l'analyste qu'il n'échafaude pas des théories en vain.

---

<sup>19</sup> Voir illustration n° 3.

<sup>20</sup> Voir illustrations n° 4 et 5. (Pour cette dernière, vidéo disponible à l'adresse suivante : <https://youtu.be/IbKTyQRQYks>)

<sup>21</sup> Les insectes sont omniprésents dans le jeu. C'est sans commune mesure avec leur place dans l'œuvre de Beckett.

<sup>22</sup> *The Secret Experiment, Beckett, op. cit.* (« Une pièce à propos de deux personnages. Il ne s'y passe pas grand-chose. ») Voir illustration n° 6.

<sup>23</sup> *Ibid.* (« Je je je dit l'un. Tu tu tu dit l'autre. C'est une conversation sans conséquence. »)

<sup>24</sup> Ce qui est déjà conséquent quand on replace cette durée dans le contexte d'un jeu vidéo.

Il en va pratiquement de même pour la série *Ace Attorney* (*Gyakuten Saiban*)<sup>25</sup>. Il s'agit de jeux vidéo – s'ensuivent des adaptations en manga, en film et en *anime* – centrés sur plusieurs avocats de la défense, dont le principal : Phoenix Wright. Le *gameplay* est fondé sur des séquences d'enquête policière (récupération d'indices et interrogatoires des témoins) puis des séquences de procès (contre-interrogatoires des prévenus et des témoins). La mécanique globale est finalement celle de la série télévisée *Law and Order* (enquête puis procès), à ceci près que les enquêtes sont largement fondées sur des techniques médico-légales avancées (inspirées pour le coup de la série télévisée *CSI*) et qu'elles ouvrent assez régulièrement sur le surnaturel.

L'un des personnages de cette série vidéoludique se nomme Godot (Godō, dans la version japonaise). C'est l'un des procureurs auxquels font face les avocats de la défense que peut incarner le joueur. En d'autres termes, Godot/Godō est le nom de l'un des antagonistes récurrents de la série. Ce n'est d'ailleurs pas son vrai nom mais un pseudonyme. En japonais, le personnage s'appelle Sōryū Kaminogi, nom traduit dans la version internationale par Diego Armando afin d'expliquer le surnom construit par acronymie finale (c'est-à-dire par aphérèse et non par apocope). Le public international y gagne une référence supplémentaire – « Diego Armando » évoque Maradona... – mais il perd ce que les Japonais nomment *dajare*, à savoir ces calembours présidant quasi systématiquement à la nomination des personnages fictionnels de la pop culture. La tonalité mise à part, ces jeux de mots ne sont finalement pas si éloignés de ceux que propose à l'occasion Beckett, que [181] l'on pense aux Krap, Piouk, Skunk et Meck d'*Eleutheria*, au Krapp de *La Dernière Bande* (ce « vicil homme avachi » et vêtu d'habits « d'un noir pissieux » [DB, 7]) ou encore aux fameuses variations onomastiques de *Fin de partie* autour du marteau et du clou (Hamm, Clov, Nagg, Nell). Dans le cas de Godot/Godō, le *dajare* n'est ni le plus évident ni le plus convaincant : d'un point de vue sonore, *Souryuu Kaminogi* pourrait en effet évoquer l'expression *keusonigai yumoru* signifiant « une boisson amère »<sup>26</sup>, ce qui ferait référence à l'obsession de Godot/Godō pour le café<sup>27</sup>. On aura beau multiplier, comme Vladimir, les tortillements d'esthète (G, 56), on ne trouvera guère de passerelles entre l'un et l'autre Godot quand bien même le créateur de la série a clairement exprimé

---

<sup>25</sup> La série – créée par Shu Takumi et éditée par Capcom – a débuté en 2001 et compte aujourd'hui six jeux principaux et quelques opus secondaires. Une bande-annonce de la réédition de la compilation des trois premiers épisodes est disponible sur le site de la plateforme Steam ; URL : [https://store.steampowered.com/app/787480/Phoenix\\_Wright\\_Ace\\_Attorney\\_Triology/](https://store.steampowered.com/app/787480/Phoenix_Wright_Ace_Attorney_Triology/) [consulté le 09/06/2020].

<sup>26</sup> Je m'appuie ici sur un site qui, pour n'être pas scientifique, constitue malgré tout une compilation d'informations substantielle opérée par une communauté de fans de la série : URL : <https://aceattorney.fandom.com/wiki/Godot> [consulté le 09/06/2020].

<sup>27</sup> Selon ses propres dires, le procureur peut boire jusqu'à dix-sept tasses de café par procès. Faut-il rapprocher cet excès oral de celui de Krapp, fameux buveur et dévoreur de bananes ? Probablement pas. L'obsession de Godot/Godō pour le café n'est en effet qu'un gimmick, une caractérisation de surface misant sur une symbolique transparente (personnage âpre, sombre et volontiers mystérieux). Surtout, cette addiction n'a aucune conséquence négative sur le personnage, bien au contraire. Le café apparaît de fait comme un art de vivre pour Godot/Godō qui multiplie les crus et les mélanges (plus de cent...) et se laisse aller à l'emphase lorsqu'il évoque cette boisson : « Blacker than a moonless night, hotter and more bitter than hell itself... that is coffee. » (« The Stolen Turunabout » [« La Volte-face volée »], *Phoenix Wright : Ace Attorney : Trials and Tribulations*, Capcom, 2004 ; « Plus noir qu'une nuit sans lune, plus brûlant et plus amer que l'enfer lui-même... ça, c'est du café. » [Je traduis.]) Les obsessions orales de Krapp sont autrement plus graves et – dans le cas de la banane – plus riches. (Voir notamment Julie Campbell, « The semantic Krapp in Krapp's Last Tape », *Samuel Beckett Today / Samuel Beckett aujourd'hui*, vol. 6 : « Samuel Beckett : Crossroads ans Borderlines / L'Œuvre carrefour, l'œuvre limite », 1997, p. 63-72.)

sa dette à l'égard de Beckett<sup>28</sup>. C'est un hommage mais qui tourne largement à vide<sup>29</sup>. Seule une réflexion relie concrètement Godot/Godō à la thématique [182] obvie du chef-d'œuvre de Beckett. Dans un des épisodes d'*Ace Attorney*, le premier où le procureur caféinomane apparaît, Luke Atmey a cette phrase : « *some people spend their entire lives idly waiting for his appearance* »<sup>30</sup>. On retrouve une équation déjà rencontrée, celle qui réduit la référence à la pièce à ce que le titre programmatique résume. En même temps, il serait difficile d'aller plus loin dans la mesure où le Godot de Beckett est justement, on le sait, le personnage qui échappe à toute appréhension certaine<sup>31</sup> : il n'est pas jusqu'à son nom qui ne soit frappé d'un voile d'incertitude<sup>32</sup>. Il est une forme sinon vide du moins une figure suffisamment floue pour autoriser plusieurs interprétations mais, contrepartie logique, limiter les incarnations.

On évoquera une autre occurrence du nom « Godot » au sein de l'univers vidéoludique : le « Godot engine »<sup>33</sup>. Il s'agit d'un environnement de développement intégré (EDI) conçu pour permettre la programmation de jeux vidéo. Parmi les dizaines d'EDI existants – Wikipédia en liste 179 – le « Godot engine » a la particularité d'être un logiciel libre, mis au point à partir de 2001 et finalement livré au public en 2014, distribué sous licence libre MIT<sup>34</sup>. C'est à la fois l'un des plus

---

<sup>28</sup> « 巧舟氏：名前の由来は『ゴドーを待ちながら』という戯曲の影響と、吾童川から取っています。(中略) 彼が吾童(ゴドー)を名乗るようになった経緯もゲーム中で説明するはずだったんですけど、諸事情で収められませんでした。 / 引用元：雑誌「ドリマガ 2004年4月23日発売号」 » (« Shu Takumi : Le nom vient de la pièce *En attendant Godot* et de la rivière Godōgawa. [...] J'étais censé expliquer dans le jeu comment il en était venu à être connu sous le nom de Godot. Mais je n'ai pu l'intégrer pour diverses raisons. / Cité dans le numéro du 23 avril 2004 du magazine *Dorimaga* » [Je traduis]; URL : [http://www.ne.jp/asahi/game/gyakusai/data/naming\\_gs3.html](http://www.ne.jp/asahi/game/gyakusai/data/naming_gs3.html) [consulté le 09/06/2020]. J'en profite pour remercier ici chaleureusement Claude Michel-Lesne et Aline Henninger qui m'ont fait connaître ces sources d'information.)

<sup>29</sup> De manière sans doute un peu trop généreuse, on pourrait dire qu'« il y a quelque chose » – je cite à nouveau Vladimir (G, 56) – de vaguement beckettien dans l'aspect global de Godot/Godō, notamment sa crinière blanche, son physique longiligne. (Voir illustration n° 7.) En réalité, le procureur se modèle plus sûrement sur le personnage de Roy Batty dans *Blade Runner* de Ridley Scott (1982), arborant un viseur qui fait penser à celui de Geordi La Forge dans *Star Trek : The Next Generation* (1987-1994), voire celui de Cyclope dans *X-Men*. (Voir illustrations n° 8, 9 et 10 ; voir aussi le site déjà référencé, URL : <https://aceattorney.fandom.com/wiki/Godot> [consulté le 09/06/2020].) Pour le costume et l'attitude globale, Godot/Godō s'inspire de Gordon Gekko – le personnage du *Wall Street* d'Oliver Stone (1987) – voire de ses avatars parodiques tel Bill Lumbergh dans *Office Space* de Mike Judge (1999). (Voir illustrations n° 11 et 12.)

<sup>30</sup> « The Stolen Turunabout », *op. cit.* (« [...] certaines personnes passent toute leur vie à attendre son apparition sans rien faire » [Je traduis].)

<sup>31</sup> On connaît la fameuse phrase de Beckett : « If I knew [who or what Godot means], I would have said so in the play. » (Propos de Samuel Beckett, rapportés par Alan Schneider, « Waiting for Beckett. A personal chronicle », *Chelsea Review*, n° 2, Autumn 1958, p. 7 ; « Si je savais [qui ou ce qu'est Godot], je l'aurais dit dans la pièce. » [Je traduis.]) Parce qu'elle est évasive, la figure de Godot a donné lieu, on le sait, à de nombreuses interprétations contextuelles, propres à l'espace-temps des représentations.

<sup>32</sup> « ESTRAGON. – Il s'appelle Godot ? / VLADIMIR. – Je crois. » (G, 27).

<sup>33</sup> Voir illustration n° 13.

<sup>34</sup> « L'avantage de Godot Engine est qu'à la différence de beaucoup de concurrents, il est totalement gratuit et *open-source*. D'autres moteurs de jeux propriétaires vous imposent d'acheter une licence ou de reverser une partie des revenus générés par vos jeux. Godot, pour sa part, est distribué sous licence libre MIT. Cette licence vous permet de télécharger, utiliser et créer gratuitement avec Godot. Vous pouvez accéder au code source, le modifier et utiliser le logiciel à n'importe quelle finalité. Vous êtes propriétaire de vos créations et vous ne devez rien à personne. Vous pouvez distribuer ou vendre vos jeux librement. » (Anthony Cardinale, *Développer des jeux avec Godot Game Engine*, Lille, Éditions D-BookeR, 2019, p. 2.)



complets [183] et l'un des plus aisés à prendre en main<sup>35</sup>. Par conséquent, c'est un succès, notamment auprès des compagnies de moyenne importance et des institutions éducatives<sup>36</sup>.

Si l'on en croit les créateurs de cet EDI, les Argentins Juan Linietsky et Ariel Manzur, le nom retenu est bel et bien une référence, sinon un hommage, à la pièce de Beckett :

Godot was not always called Godot, it went through many (horrible) names, in the following order : Larvotor, Legacy, NG3D, Larvita, Larvita2, Larvita3, Godot.

In fact, Godot was just a code-name for what would be something else, a more general purpose engine with a proper UI instead of a set of assorted tools. We knew it would take a long time, so we used a name based on a play by Samuel Becket to represent that feeling. Eventually the name would change to something with a connection to our home country, Argentina.

In a bizarre twist of fate, at some point and well into the development of the engine, we played a video game with a character that formed that connection (bonus points to anyone who figures it out), so the engine is also named in honor to that. This is good, because the original Godot was never supposed to arrive (well, that's one interpretation...)<sup>37</sup>.

[184] Le nom Godot renverrait donc à un double vœu. En premier lieu, le vœu – partagé par les utilisateurs et les développeurs – d'obtenir un programme plus polyvalent, plus complet, comportant toutes les fonctionnalités possibles et imaginables ; c'est l'espoir d'un produit parfait qui, par définition, n'arrivera jamais. En second lieu, le vœu des créateurs de trouver *in fine* un nom plus approprié à leur programme mais qui doivent se contenter de « Godot » *en attendant autre chose...* Cela a l'air contradictoire mais c'est finalement à-propos. D'un côté, le nom de Godot marque un idéal inaccessible, ce qui prend dans la pièce la forme d'un espoir de manger à sa faim et de dormir au chaud. De l'autre, il rend compte *hic et nunc* de ce dont on se contente au détriment de ce qu'on l'espère. Dans le cas de l'EDI comme dans la pièce, Godot est là, *du moins en titre*. L'espoir de Vladimir et Estragon de lendemains meilleurs tient quasiment tout entier dans ce nom qu'ils possèdent, quand bien même ce nom est mis en doute et qu'il a tout d'un faux sésame... Malgré la prudence finale de Juan Linietski qui, paradoxalement, confine à l'erreur – l'absence perpétuelle de Godot n'est pas une interprétation, c'est un fait dramatique... – le nom de cet EDI est donc motivé. Certes, on ne s'écarte guère du titre de la pièce et de l'équation « Godot = attente » mais les

---

<sup>35</sup> « Godot se démarque aussi par sa puissance. Il utilise les dernières techniques de rendu pour proposer des graphismes très poussés [...]. Il permet de créer des jeux 2D et 3D à destination des principales plateformes (PC, mobiles et consoles). / Depuis 2014, Godot a beaucoup évolué pour devenir un environnement de développement intuitif et performant. L'interface très complète vous permet de paramétrer vos assets (modèles 3D, sons, textures...), de créer vos niveaux, de programmer vos scripts et de tester le tout à la volée. Dans sa version 3, Godot a frappé un grand coup en se rapprochant de ce qui se fait de mieux en matière de moteur de jeu et de simplicité d'utilisation même pour les débutants. » (*Ibid.*)

<sup>36</sup> Voir Juan Linietsky, « Godot is doing well at GDC 2018 », URL : <https://godotengine.org/article/godot-doing-well-gdc-2018> [consulté le 09/06/2020].

<sup>37</sup> Juan Linietsky, « *Godot history in images !* » ; URL : <https://godotengine.org/article/godot-history-images> [consulté le 09/06/2020]. (« Godot n'a pas toujours été appelé Godot, il a connu beaucoup de noms (horribles), dans l'ordre suivant : Larvotor, Legacy, NG3D, Larvita, Larvita2, Larvita3, Godot. / En fait, Godot n'était qu'un nom de code pour ce qui aurait dû être autre chose, un moteur à usage plus général avec une interface utilisateur appropriée au lieu d'une boîte à outils. Nous savions que cela prendrait beaucoup de temps, alors nous avons utilisé un nom tiré d'une pièce de Samuel Beckett pour représenter ce sentiment. Finalement, le nom aurait changé au profit de quelque chose qui aurait un lien avec notre pays d'origine, l'Argentine. / Par un étrange coup du sort, à un moment donné et bien après le développement du moteur, nous avons joué à un jeu vidéo comprenant un personnage qui a formé cette connexion (des points bonus pour quiconque le découvre), donc le moteur est aussi nommé en l'honneur de cela. C'est pour le mieux, parce que le vrai Godot n'est jamais censé arriver (enfin, c'est une interprétation...). » [Je traduis.] Voir aussi Juan Linietsky, « Introduction au moteur Godot » [conférence en ligne], 7 juillet 2015, URL : <https://rml.ubicast.tv/videos/introduction-au-moteur-godot/> [consulté le 15/09/2019] ; 46<sup>e</sup> minute de la vidéo.

créateurs du moteur de jeu font un pas de plus dans la complexité : *Godot* n'est pas qu'une forme internationale d'Arlésienne... Surtout, il est plaisant de penser qu'un nombre tous les jours plus important de jeux vidéo est conçu grâce à un *game engine* tirant son nom d'une des pièces les plus importantes du répertoire mondial.

Rester à évoquer un dernier avatar vidéoludique d'*En attendant Godot*. C'est un jeu vidéo sur lequel il convient de s'arrêter plus longuement car il constitue une véritable, quoique largement canularique, adaptation de la pièce. Voire : il remet en cause la définition même de ce médium, comme la pièce de Beckett remettait en question les fondements de la dramaturgie traditionnelle. Créé fin 2010 par Mike Rosenthal (dessinateur, scénariste, parolier, etc., opérant sous le pseudonyme VectorBelly<sup>38</sup>), le jeu s'appelait initialement *Waiting for Godot* mais le nom du jeu ainsi que le nom de domaine sur lequel il était hébergé ont été altérés du fait de l'intervention des ayants-droits de Beckett. Mike Rosenthal raconte plaisamment l'affaire :

[185] To quote one of the several cease and desist letters I received from the French lawyers representing the Beckett estate, « Unfortunately we do not share your sense of humor. » They asked me to change the name « Waiting for Godot », because they held the rights to it. Under American law, my game is considered parody and is protected under fair use, but I complied since I'm just a college kid who can't really afford a lawyer. So I changed the name to « Samuel Beckett's Lawyers Present : Waiting for Grodoudou. » I even explicitly stated on my website that my game is now referring to the Australian Samuel Beckett, not to be confused with the Irish Samuel Beckett. They didn't appreciate that. So now it's just called « Game »<sup>39</sup>.

Et c'est bien ce dernier mot – « Game » – qui apparaît sur l'écran d'accueil du jeu<sup>40</sup>. On note donc d'emblée un contraste entre un nom de domaine enfantin (« Grodoudou ») et une intitulation sobre du jeu (« Game »), laquelle rime opportunément avec d'autres titres de Beckett fondés sur la mise en abyme, comme *Play (Comédie)* et *Film*. Même s'il tient d'abord à un concours de circonstances indésiré, c'est bien là un surcroît de sens. Le personnage qui apparaît de dos, en costume froissé et chapeau melon, sur l'écran d'accueil du jeu est d'ailleurs familier aux spécialistes de Beckett : c'est une version pixelisée d'une photo de la mise en scène d'*En attendant Godot* par Walter Asmus au Gate Theater en 1991, mise en scène qui a fait date et qui a tourné dans le monde entier<sup>41</sup>. C'est également la photo qui sert de couverture depuis vingt-cinq ans à l'édition Paperback de la pièce chez Grove Press<sup>42</sup>. Visuellement, pour les Américains comme Mike Rosenthal, cette image est peu ou [186] prou l'équivalent pour nous, Français, de Madeleine Renaud à l'ombre

---

<sup>38</sup> Le jeu est jouable en ligne : VectorBelly, *Game*, Unity, URL : <http://vectorbelly.com/waitingforgrodoudou.html> [consulté le 09/06/2020].

<sup>39</sup> Propos de Mike Rosenthal, dans Salvatore Pane, « The Rumpus interview with Mike Rosenthal », *The Rumpus* [en ligne], 23 mars 2011, URL : <https://therumpus.net/2011/03/the-rumpus-interview-with-mike-roenthal/> [consulté le 09/06/2020]. (« Pour citer l'une des nombreuses lettres de mise en demeure que j'ai reçues des avocats français des ayants-droits de Beckett : "Malheureusement, nous ne partageons pas votre sens de l'humour." Ils m'ont demandé de changer le nom *En attendant Godot*, parce qu'ils en détenaient les droits. En vertu de la loi américaine, mon jeu est considéré comme de la parodie et est protégé par le "fair use", mais je m'y suis conformé puisque je ne suis qu'un étudiant qui n'a pas vraiment les moyens de payer un avocat. J'ai donc changé le nom pour "Les avocats de Samuel Beckettttt présentent : En attendant Grodoudou". J'ai même explicitement déclaré sur mon site web que mon jeu se réfère maintenant au Samuel Beckettttt australien, à ne pas confondre avec le Samuel Beckett irlandais. Ils n'ont pas apprécié. Alors maintenant, cela s'appelle juste "Jeu". » [Je traduis. Ce sera le cas pour toutes les citations de cet entretien.]

<sup>40</sup> Voir illustration n° 14.

<sup>41</sup> Voir illustration n° 15.

<sup>42</sup> Voir illustration n° 16.

sur la couverture d'*Ob les beaux jours* chez Minuit. Une telle illustration rappelle sans conteste aux connaisseurs et suggère volontiers aux néophytes que ce jeu anonymisé est bel et bien d'origine beckettienne ; c'est signifier *Godot* sans avoir besoin de le dire. Outre cette référence scénique et éditoriale, l'écran d'accueil de *Game* rappelle les jeux de jadis avec ses choix familiers : un joueur ou deux ; niveau facile ou difficile. Mais ce qui est habituel pour un jeu devient plus étonnant lorsqu'il s'agit de l'adaptation d'une pièce de théâtre : c'est poser la pièce comme un script modulable. Du reste, la blague repose ici sur le fait que le jeu ne change pas du tout selon le degré de difficulté choisi et quasiment pas selon le nombre de joueurs.

Après l'écran d'accueil et ses choix s'ensuit un autre où l'on opte cette fois pour le personnage que l'on souhaite incarner : Didi ou Gogo<sup>43</sup>. Ce sont en effet les noms que retient le créateur du jeu, c'est-à-dire les noms tels qu'ils apparaissent dans les dialogues et non tels que les emploie le didascale, sans doute parce que ces surnoms enfantins, comiques et sonnants sont plus appropriés au contexte vidéoludique que Vladimir et Estragon, assurément plus étranges. Plus importante que les nominations est la similarité des avatars. Seule une variation chromatique distingue un personnage de l'autre : chandail vert pour Didi, chandail fuchsia pour Gogo<sup>44</sup>.

Notons que, l'écran de choix entre Didi et Gogo apparaît également lorsque le joueur choisit la version à deux personnages. Il n'a alors comme seul effet de faire varier le « joueur 1 » (à gauche, que l'on manipule avec les touches S et D, main gauche) et le « joueur 2 » (que l'on manipule avec les flèches directionnelles, main droite). Si l'on choisit Didi, il sera le personnage de gauche manipulé par le « joueur 1 » et Gogo sera le personnage de droite manipulé par le « joueur 2 »<sup>45</sup> ; inversement si l'on choisit Gogo.

Deux remarques s'imposent. Premièrement, plusieurs de ces choix – facile/difficile ; Didi ou Gogo – n'ont aucun impact sur la suite du jeu. Ils renvoient à une sorte de protocole vidéoludique mais sans aucune conséquence tangible. Tout au plus créent-ils une situation citationnelle, [187] qu'elle se teinte pour le joueur de nostalgie ou, au contraire, de connivence ironique. Disons-le clairement : du point de vue du joueur, ce sont des *gestes pour rien*. Ils illustrent assez exactement l'expression anglosaxonne : *to go through the motions*. Dans l'optique d'une adaptation de Beckett, c'est plutôt bienvenu : faire ce qu'on est censé faire – par convention, habitude, nécessité peut-être – mais sans réel intérêt ou implication. C'est s'engueuler et se rabibocher pour tuer le temps ; c'est revenir tous les jours au pied d'un arbre pour attendre un personnage qui ne vient jamais. C'est faire des gestes, non des actes.

Deuxièmement, ces différents choix liminaires renouent avec le substrat mathématique de la dramaturgie beckettienne, à savoir le goût des combinaisons. Avec les trois choix offerts successivement au joueur – un joueur ou deux ? facile ou difficile ? Didi ou Gogo ? – *Game* offre huit situations de départ différentes :

- 1) un joueur + facile + Didi ;
- 2) un joueur + facile + Gogo ;
- 3) un joueur + difficile + Didi ;
- 4) un joueur + difficile + Gogo ;

---

<sup>43</sup> Voir illustration n° 17.

<sup>44</sup> Voir illustration n° 18.

<sup>45</sup> Voir illustration n° 19.

- 5) deux joueurs + facile + Didi ;
- 6) deux joueurs + facile + Gogo ;
- 7) deux joueurs + difficile + Didi ;
- 8) deux joueurs + difficile + Gogo.

On objectera qu'un joueur standard ne se mettrait certainement pas en peine d'épuiser les possibilités offertes par le dispositif ludique là où Beckett prévoit au contraire précisément l'exécution des combinaisons<sup>46</sup>. Ce serait oublier que le jeu conçu par Mike Rosenthal, parce qu'il est profondément hypertextuel et ironique, ne s'adresse sans doute pas à des joueurs comme les autres... Après tout, l'auteur évoque le cas d'un joueur ayant atteint le niveau 99<sup>47</sup>, ce qui prend somme toute un peu moins d'une heure mais réclame tout de même une bonne dose d'endurance, on va le voir. Par curiosité, le joueur peut donc être tenté d'explorer les possibilités du jeu ; *a minima*, il tentera peut-être de jouer [188] avec l'un, l'autre, puis les deux personnages, ou bien de tenter une partie en niveau facile puis difficile afin de découvrir s'il y a des différences notables d'une combinaison à l'autre. Il se rendra vite compte que ce n'est pas le cas et s'en amusera probablement.

Entre l'écran du choix de personnages et la partie proprement dite, le joueur rencontre un écran de niveau avec le nombre de vies disponibles<sup>48</sup>. Cet écran réapparaît à chaque intermède, c'est-à-dire à l'articulation entre deux niveaux, et ne changera jamais puisque, comme c'est souvent le cas chez Beckett, on ne peut abrégier sa vie ni ses souffrances. Il me semble d'ailleurs que le créateur du jeu est ici passé à côté d'une occasion de « signifier quelque chose » (*FP*, 49) : le joueur aurait pu n'avoir qu'une seule vie en début de partie au lieu de trois. Certes, disposer de trois vies au commencement est un trait courant des jeux de première et deuxième générations, à l'imitation probable des trois boules du « billard électrique ». En revanche, une seule vie – qu'on ne peut perdre, *a fortiori* – aurait résonné davantage avec le propos existentiel de la pièce de Beckett, quand bien même l'on aurait perdu la référence vidéoludique...

Répetons-le : le choix de tel ou tel personnage ou même le choix de jouer à deux personnages n'influe en rien sur la progression. En d'autres termes, il y a une identité d'expérience d'un individu à l'autre, ce qui est évidemment rendu visuellement. Les personnages du jeu portent le chapeau melon, comme ceux de la pièce. C'est un facteur de reconnaissance – c'est pratiquement la seule chose que l'on sait de leur aspect<sup>49</sup> – mais aussi un facteur d'uniformité : « *Tous* ces personnages portent le chapeau melon. » (*G*, 46, je souligne). On constate une uniformisation comparable dans *Game*, encore facilitée la faible définition de l'image, la violente pixellisation qui implique une absence de visage. Didi et Gogo portent le même pantalon orange, le même chapeau noir<sup>50</sup> ; seule la couleur de leur tunique diffère.

---

<sup>46</sup> C'est le cas magistralement dans *Quad* mais cette chorégraphie télévisuelle ne fait que radicaliser une prémisse qui se trouve déjà trente ans plus tôt dans l'échange des chapeaux entre Vladimir et Estragon.

<sup>47</sup> Voir *infra* note n° 61.

<sup>48</sup> Voir illustration n° 20.

<sup>49</sup> « De leur aspect j'ai dû indiquer le peu que j'ai pu apercevoir. Les chapeaux melon par exemple. » (Samuel Beckett, Lettre à Michel Polac, *G*, 4<sup>e</sup> de couv.)

<sup>50</sup> Citons en passant cette phrase du créateur du jeu visant à expliquer son choix d'un graphisme aussi élémentaire au point de rendre les personnages indistincts sinon par la couleur : « Another reason I went with the Atari aesthetic was because it was easy. Drawing people is hard. But with pixel art, I draw a few black squares and the player will see a hat. But it isn't a hat. It's a few black squares. » (Propos de Mike Rosenthal, dans Salvatore Pane, « The Rumpus interview with Mike Rosenthal », *op. cit.* ; « Si j'ai opté pour l'esthétique Atari, c'est aussi parce que c'était facile. Dessiner des personnages, c'est difficile. Mais avec le pixel art, je dessine quelques carrés noirs et le joueur verra un chapeau.

[189] Cette similarité qui vaut dans le jeu vaut aussi pour la parabole allégorique qu'est la pièce de Beckett. Certes, Vladimir n'est pas Estragon et *vice versa*. De même, leur binôme n'est pas identique à celui formé par Pozzo et Lucky. Mais tous ces personnages sont des « semblables »<sup>51</sup>, tous sont des hommes<sup>52</sup>, tous incarnent l'humanité<sup>53</sup> ; tous partagent donc la même expérience existentielle, celle que *L'Innommable* résume en quatre verbes : « vagir, chialer, ricaner et râler » (I, 81). On naît, on souffre, on rit (jaune ou cruellement), on meurt. Dans les bornes des actions dramatiques beckettiennes, on assiste généralement à une partie seulement de cette existence quadripartite : essentiellement, la souffrance et la dérision. Il n'y a pas de naissance dans le théâtre de Beckett et, si la mort rôde souvent (vieillesse, maladie, tentation du suicide), elle ne frappe guère. Dans *Godot*, tout particulièrement, le personnel dramatique ne compte aucune perte ; gardons-ce fait en tête.

Dans tous les cas, en mode facile ou difficile, à un ou à deux joueurs, on vit la même expérience et elle est déceptive, pour parler par euphémisme. En effet, quand on entre vraiment dans le jeu intitulé *Game*, on ne peut qu'être surpris par le peu de validité du terme. S'il y a jeu, il est moins interactif qu'ironique. On repère de fait aisément les deux gags principaux. Le premier consiste en une pénurie d'action. Le joueur n'a qu'une seule action à sa disposition, à savoir se déplacer vers la droite ou vers la gauche : il peut conduire son personnage latéralement d'un bord de l'écran à l'autre mais pas davantage, impossibilité de sortir de « scène » qui rappelle d'ailleurs vaguement *Acte sans parole I*. La plaisanterie est d'ailleurs discrètement redoublée dans la mesure où l'écran d'accueil notait, dans la plus pure tradition vidéoludique<sup>54</sup>, quatre commandes disponibles : WASD (soit ZQSD en clavier Azerty) : en [190] haut, à gauche, en bas, à droite. Dans les faits, les touches W et A (soit Z et Q) ne servent à rien puisque les personnages ne peuvent ni monter ni descendre. Le *gameplay* est non seulement minimal mais *visiblement* minimalisé : pas de déplacements verticaux, que des déplacements horizontaux. Les mouvements sont limités en nature, contraints dans un espace borné latéralement et sans aucune profondeur<sup>55</sup>. C'est une façon plutôt astucieuse de renvoyer au « Rien à faire. » (G, 9) inaugural de la pièce de Beckett. Le jeu baigne en tout cas dans une ambiance d'inconséquence et d'inanité, peut-être encore plus que dans l'hypotexte. Il peut y avoir du théâtre avec un minimum d'action et drame<sup>56</sup> ; mais peut-il y avoir un jeu sans enjeu, avec un spectre d'action aussi limité et sans progression aucune ? Abstraitement, la réponse est « oui » ; mais il convient alors de remplacer cette part interactive par autre chose comme un substrat narratif fort ou un *game design* original (ce que fait par exemple le jeu *Beckett*). Ce n'est évidemment pas le cas du jeu de Mike Rosenthal.

---

Mais ce n'est pas un chapeau. Ce sont quelques carrés noirs. » Ces dernières phrases ont définitivement quelque chose de magrittien...

<sup>51</sup> « [POZZO. –] Je ne peux me passer longtemps de la société de mes semblables, (*il regarde les deux semblables*), même quand ils ne me ressemblent qu'imparfaitement. » (G, 32.)

<sup>52</sup> « POZZO. – Qui êtes-vous ? / VLADIMIR. – Nous sommes des hommes. » (G, 115.)

<sup>53</sup> « [VLADIMIR. –] Mais à cet endroit, en ce moment, l'humanité c'est nous, que ça nous plaise ou non. » (G, 112.)

<sup>54</sup> En réalité, WASD n'est devenu la norme que dans la seconde moitié des années 1990, avec le développement des jeux 3D comme *Quake* et la nécessité d'utiliser la souris pour appréhender visuellement l'espace (« mouselook »). Auparavant, les flèches directionnelles suffisaient.

<sup>55</sup> *Game* reproduit la 2D extrême des jeux de jadis.

<sup>56</sup> On notera tout de même qu'*En attendant Godot* paraît presque frénétique comparé à d'autres pièces plus tardives de Beckett comme *L'Impromptu d'Ohio* ou *Berçaise*.

Le deuxième gag consiste en un détournement plaisant d'une structure familière du jeu vidéo : la succession niveau/*boss* de fin de niveau, cet ennemi plus puissant qui vient conclure chaque séquence du jeu. Sauf qu'en l'occurrence on attend ce *boss* en vain, comme on attend en vain Godot<sup>57</sup>. Le créateur du jeu superpose habilement ce qui fait le noyau de la pièce (l'attente infinie du personnage-titre, sa venue étant pourtant annoncée à la fin de chaque acte pour le suivant) à une formule vidéoludique éprouvée et qu'il détourne : annonce du *boss* suivie de l'absence du *boss*... Et le jeu répète le gag *ad nauseam*, niveau après niveau : il n'y a pas et il n'y aura jamais de *boss* de fin alors même qu'un écran indique à chaque fin de niveau « BOSS BATTLE ». Ce faisant, Mike Rosenthal radicalise la structure répétitive de la pièce mais annule l'amoindrissement qui caractérise globalement la pièce<sup>58</sup>, car rien ne change d'un niveau à l'autre. Dès lors, il met en évidence jusqu'à la caricature la structure perlée (Alain Badiou) et les effets de rime qui caractérisent *Godot*, même [191] s'il les vide de tout relief et donc de tout intérêt : tandis que la pièce travaille savamment la redite/altération, le jeu se contente d'une pure redite de niveau en niveau *ou quasiment*.

De fait, en dépit de l'extrême cyclicité du jeu, « quelque chose suit son cours » (FP, 28, 49). Dès le niveau 2, un nuage apparaît en haut à gauche de l'écran. Il progressera latéralement tout au long du jeu jusqu'à disparaître par le bord droit plusieurs dizaines de niveaux plus tard<sup>59</sup>. Il est question d'un nuage dans la pièce mais c'est furtif et il reste probablement hors de vue<sup>60</sup>. Dans le jeu, au contraire, le nuage est omniprésent. En lieu et place des feuilles de l'arbre (indice scénographique d'une variation temporelle même si elle manque singulièrement de précision), il est le seul élément de *Game* qui prouve une linéarité/continuité, et de manière encore plus nette que celle que suggère la pièce à travers l'évolution de Pozzo et Lucky. Au lieu de deux jours consécutifs (si l'on en croit la didascalie « le lendemain »), *Game* offre une infinité de moments – le jeu est littéralement sans fin – à la suite. On pense alors plutôt à *Fin de partie* : « Les grains s'ajoutent aux grains, un à un, et un jour, soudain, c'est un tas, un petit tas, l'impossible tas. » (FP, 15-16).

Il y a cependant un rebondissement – une « surprise »<sup>61</sup>, selon le terme de Mike Rosenthal – au niveau 99 : Didi et Gogo gisent à même le sol<sup>62</sup>. Les crânes et tibias croisés au-dessus d'eux ne laissent aucun doute : ils sont morts. Là encore, c'est d'abord un gag faisant référence aux écrans de récompense que l'on trouve parfois lorsque l'on finit un jeu vidéo ou que l'on atteint un niveau élevé. Mike Rosenthal offre à son joueur une forme de succès<sup>63</sup> – puisque quelque chose de nouveau et d'inattendu se passe et vient récompenser la patience du joueur – mais c'est un succès passablement ironique puisqu'il s'agit de la mort des avatars... Dans l'univers de Beckett, cela dit, ce pourrait bien être là une forme de victoire : cela réaliserait le désir de mettre un terme à ses jours – tel qu'il s'exprime de manière récurrente dans *Godot* – et résoudrait [192] l'aporie ainsi formulée dans « La fin » : « [...] sans le courage d'en finir ni la force de continuer. » (« La Fin », TPR, 112).

<sup>57</sup> Voir illustration n° 21. (Vidéo également disponible à l'adresse suivante : <https://youtu.be/DP1NZhW7rRM>)

<sup>58</sup> *Godot* est fondé sur une réduplication/réduction d'un acte à l'autre même si c'est moins poussé et moins frappant que dans *Ob les beaux jours* ou *Quad*.

<sup>59</sup> Voir illustration n° 22.

<sup>60</sup> « ESTRAGON. – [...] Regarde-moi ce petit nuage. / VLADIMIR (*levant les yeux*). – Où ? / ESTRAGON. – Là, au zénith. / VLADIMIR. – Eh bien ? (*Un temps*). Qu'est-ce qu'il a de si extraordinaire ? » (G, 118.)

<sup>61</sup> « One guy told me he made it to the surprise at the level 99. » (Propos de Mike Rosenthal, dans Salvatore Pane, « The Rumpus interview with Mike Rosenthal », *op. cit.* ; « Un gars m'a dit qu'il était allé jusqu'à la surprise du niveau 99. »)

<sup>62</sup> Voir illustration n° 23.

<sup>63</sup> C'est le terme en usage dans l'univers vidéoludique, traduction de l'anglais *achievement*.

Mais cette mort n'est pas la fin. En guise de dernière pirouette, le jeu ne s'arrête pas au niveau 99 mais repart du niveau 1 avec Didi et Gogo toujours morts à l'écran. Même si c'est passablement affaiblir le terme théorique que constitue la mort, on peut faire son miel de cet effet de boucle : même la mort n'a pas de conséquence dans *Game* puisque le jeu continue. Il n'y pas de *game over*, ce qui est le sentiment qui se dégage de nombre de pièces de Beckett, *Godot* en tête. *Rien à faire : il faut continuer*<sup>64</sup>...

L'adaptation est donc fidèle à certains traits obviés de la philosophie beckettienne. Dans le détail et du point de vue de l'esthétique, c'est un peu plus mélangé, ne serait-ce parce que Mike Rosenthal court deux lièvres à la fois : rendre hommage à Beckett d'un côté et payer tribut aux formes originelles du jeu vidéo de l'autre. Dans cette perspective, la réduction à deux personnages et même un seul, si le joueur le désire, pose problème. C'est assurément se plier aux codes vidéoludiques que de proposer une partie « solo » ; mais une version de *Godot* avec Didi mais sans Gogo (ou l'inverse) paraît abusive tant les deux compères paraissent dramatiquement inséparables. Ce réflexe – patrimonial ? – ne tient pourtant pas longtemps. Réduire *Godot* à un personnage n'est finalement pas si différent que de le réduire à deux : c'est seulement radicaliser la prémisse de la pièce en coupant les possibilités de divertissement. Didi et Gogo ne sont pas seuls dans la pièce mais ils sont seuls à l'écran : ni Pozzo ni Lucky ni le jeune garçon n'interviennent. Le jeu se débarrasse de ce que l'on peut considérer comme des intermèdes, des coupures au sein de l'activité essentielle de Didi et Gogo. En proposant une partie « solo », il élimine encore la possibilité de tuer le temps par le duo, par le « dialogue ». Il réduit le drame à son noyau dur : Didi et/ou Gogo bloqués dans un *hic et nunc* délétère, impliquant une absence d'ailleurs – « J'ai coulé toute ma chaudière d'existence ici, je te dis ! Ici ! Dans la Merdecluse ! » (G, 86) – et de lendemain ou, du moins, de lendemain différant suffisamment de l'aujourd'hui. Telle est l'« horreur de [la] situation », pour paraphraser une didascalie de la pièce (19). Même les quelques feuilles à l'arbre peuvent constituer l'indice d'une immense ironie de la nature, cyclique et renaissante, face [193] à l'existence humaine qui est sans doute cyclique – la même attente quotidienne – mais dans le cadre global d'une dégradation linéaire, c'est-à-dire selon un principe de corruption croissante. En gros, c'est la même chose mais en pire : « plus on va, moins c'est bon », constate Estragon (27) ; mais on s'y fait malgré tout car « l'habitude est une grande sourdine » (128).

L'ici que donne à voir le jeu mérite qu'on s'y arrête : un sol vert (de l'herbe ?), un arbre marron (celui du premier acte, sans feuilles), un ciel gris-bleu<sup>65</sup>, un nuage blanc. Certes, il n'y a pas de rocher et on ne voit pas vraiment la route mais c'est bien la campagne de la pièce, seulement stylisée à l'extrême : sol et ciel se situent de part et d'autre d'une ligne parfaitement droite ; le nuage (un *cumulus humilis* ?) est assez conventionnellement dessiné. Cette absence de nuance appuie l'effet global de dénuement. À cet égard, le choix de graphismes imitant ceux des consoles de 2<sup>e</sup> génération, notamment l'Atari 2600<sup>66</sup>, est significatif. Mike Rosenthal appuie d'ailleurs la référence en optant pour des *color blocks* sans nuance et une surpixelisation produisant un fort effet de crénelage. De fait, il y a un monde entre le graphisme de l'écran d'accueil et celui du jeu lui-même<sup>67</sup>.

---

<sup>64</sup> Je rapproche évidemment les deux formules choc utilisées à l'ouverture de *Godot* (G, 9) et dans l'explicit de *L'Innommable* (I, 212-213).

<sup>65</sup> Le ciel ne variera jamais au cours du jeu : pas de tombée de la nuit ni de clarté argentée due à la lune.

<sup>66</sup> Cette console 8-bits, commercialisée en 1977, possédait une résolution assez faible (160x192) et une palette de couleurs restreinte (128). Les possibilités graphiques étaient donc limitées.

<sup>67</sup> Voir illustration n° 24.

Simplement dit, Rosenthal prend un parti de brutalité – de brutalisme ? – graphique ; il fait consciemment retour vers la naïveté des graphismes 8-bits de la fin des années 1970 et début des années 1980<sup>68</sup>.

Il en va un peu de même pour la musique. *Game* comprend trois phrases musicales en tout : une au début du jeu (pendant l'écran d'accueil), une pour les niveaux et une pour les *boss battles*. Pour les niveaux standard, la mélodie est simplissime. Ce sont ces quatre mesures répétées une fois :



[194] Pour les *bosses* de fin de niveau, la mélodie se réduit à deux notes sur deux mesures :



La différence de registre entre les deux mélodies – une musique plutôt gaie et enlevée pour les niveaux et une musique plus inquiétante (deux octaves plus bas, enchaînement plutôt dissonant) pour les séquences de *boss* de fin – est assez proche dans ce qu'on trouve dans les jeux de jadis. On pense par exemple, même s'ils sont autrement plus développés et complexes que ceux de *Game*, aux thèmes « Overworld » et « Underworld » de *Super Mario Bros*<sup>69</sup>.

La musique la plus complexe – et le mot est assurément exagéré car à peine y a-t-il une syncope à la première mesure et un demi-temps vide avant de reprendre en boucle<sup>70</sup> – est celle accompagnant l'écran d'accueil :



<sup>68</sup> Voir illustration n° 25.

<sup>69</sup> Ces thèmes, archicélèbres dans l'univers vidéoludique, ont été composés par Koji Kondo. On peut aisément les écouter en ligne, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=L4PxyY2gjP0> (« Overworld ») ; <https://www.youtube.com/watch?v=ox2Fjp9oeAI> (« Underworld ») [consultés le 09/06/2020].

<sup>70</sup> Peut-être y a-t-il aussi une ou deux doubles croches dans la seconde mesure mais c'est affaire d'interprétation : le *chiptune* donne en effet parfois lieu à des oscillations sonores donnant l'impression que la note est gémée.



*Game* présente en somme un environnement musical extrêmement basique, rapidement insupportable du fait de son caractère répétitif et de sa tonalité aigrette. Ces trois mélodies utilisent en effet des sons synthétisés, dans la plus pure tradition du *chiptune*, cette musique composée pour et générée par les puces audios des ordinateurs et des consoles<sup>71</sup>. Notons cependant que, même avec les moyens réduits du [195] *chiptune*, la musique des jeux vidéo des années 1980 atteignait rarement ce degré de pauvreté et, par extension, d'agacement pour le joueur. Disons-le autrement : *Game* est pourvu d'une musique ironiquement mais consciemment réduite à l'essentiel en ce qui concerne l'harmonie (pas d'accord, que des notes brutes), le rythme (une majorité de croches continues sans contretemps) et la mélodie (un maximum de sept notes).

On peut faire fond sur cette musique et ces graphismes simplifiés à l'extrême pour lancer une passerelle vers le théâtre des années Cinquante. En effet, le Nouveau Théâtre a peu ou prou tenté à la scène ce que les avant-gardes historiques avaient expérimenté pour les arts plastiques – et, dans une moindre mesure, pour la musique – à savoir se détourner des fioritures pour revenir à l'essentiel. C'est ce qu'avance Ionesco dans « Expérience du théâtre » :

Depuis Klee, Kandinsky, Mondrian, Braque, Picasso, la peinture n'a fait qu'essayer de se libérer de ce qui n'était pas peinture : littérature, anecdote, histoire, photographie ; les peintres tentent de redécouvrir les schèmes fondamentaux de la peinture, les formes pures, la couleur en soi. [...] Si l'on a pu croire d'abord qu'il s'agissait d'une certaine désagrégation du langage pictural, il ne s'agissait, dans le fond, que d'une ascèse, d'une purification, du rejet d'un langage parasitaire. De même, c'est après avoir désarticulé des personnages et des caractères théâtraux, après avoir rejeté un faux langage de théâtre, qu'il faut tenter, comme on la fait pour la peinture, de le réarticuler – purifié, essentialisé<sup>72</sup>.

L'hypothèse d'une essentialisation du langage théâtral paraît plus pertinente encore pour Beckett que pour quiconque car il a creusé obsessionnellement son sillon : redire, réduire, renverser, mathématiser, etc. En somme, si Mike Rosenthal opte pour des graphismes aussi rudimentaires, ce n'est pas seulement pour rendre un hommage nostalgique aux jeux d'antan ; c'est aussi parce que Beckett fait le choix de *grossir le trait* dans sa pièce. *En attendant Godot* est une pièce profonde et complexe mais sans doute pas une pièce subtile. Non seulement il est de la nature du théâtre d'accuser régulièrement le trait afin de *porter*<sup>73</sup> ; [196] mais les néo-dramaturges ont plus souvent qu'à leur tour opté pour le grossissement, la caricature, le redoublement.

Ces graphismes rudimentaires ont encore un autre avantage aux yeux du créateur du jeu : ils réclament la participation active du joueur, l'obligent à se faire interprète de l'image et parient sur sa capacité à faire le chemin pour compenser le manque à voir :

NES games had low-quality graphics and nonsense gameplay, so it's really up to the player to figure out what you're doing. [...] with games like *Bubble Bobble*, you have no clue what the hell is going on. So my brother and I would improvise, make up our own plots and characters and settings. We had to figure out that green means grass, blue means water, that guy on the screen is holding a

---

<sup>71</sup> Pour plus d'informations, voir Kevin Driscoll and Joshua Diaz, « Endless loop : A brief history of chiptunes », *Transformative Works and Culture*, vol. 2, 2009 ; URL : <https://doi.org/10.3983/twc.2009.096> [consulté le 09/06/2020].

<sup>72</sup> Eugène Ionesco, « Expérience du théâtre » [1958], *Notes et contre-notes*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1991 [1966], p. 68.

<sup>73</sup> Alain l'a dit et Larthomas le reprend : « Le théâtre est [...] un de ces arts abstraits et sévères [...] qui périclitent par la recherche des nuances et des finesses. » (Alain, *Le Système des Beaux-Arts*, livre V, chap. 3 ; cité par Pierre Larthomas, *Le Langage dramatique. Sa nature, ses procédés*, Paris, PUF, coll. « Quadrige », 2001 [1972], p. 36.)

sword and that squishy enemy over there has a body made of jelly. Beckett's play has a similar effect on the audience. The characters on the stage don't explicitly state what's going on, so it's up to us to decide. I think you get a much better reaction out of the audience when you make them a part of it, and my game kind of exaggerates that idea. When someone plays *Waiting for Godot*, the game is so simple and minimal and stupid that it's practically non-existent. It's all the player<sup>74</sup>.

C'est donc au récepteur de fournir l'effort. Non seulement la pièce et le jeu qui l'adapte réclament une participation accrue mais elles sont aussi indifférentes aux interprétations que l'on peut formuler :

And the game doesn't care if you don't get it. That's your burden to live with. And I love that attitude. It reminded me so much of Beckett. In my opinion, that's the same mindset Beckett had when writing *Waiting for Godot*. Who cares if the audience doesn't get it ? That's their fault for being dumb<sup>75</sup>.

[197] C'est sans doute un peu extrême de considérer Beckett méprisant totalement le pôle de la réception. Reste que c'est un auteur qui demeure notoirement éluif – on connaît son refus de s'expliquer jusqu'à fameusement prétendre qu'il n'est pratiquement qu'un arrangeur sonore et spectaculaire<sup>76</sup> – ne cherchant ni à mâcher le travail ni à ménager le public. Roger Blin évoque « ce don que possède Beckett de la provocation » et raconte : « Il est arrivé que des spectateurs quittent la salle car ils ne supportaient pas certains passages que Martin [*interprétant Lucky*], tremblant et bavant, parvenait à rendre parfaitement insoutenables<sup>77</sup>. » De fait, la pièce est comme Estragon : « impitoyable » (G, 17). En cela, l'adaptation de Mike Rosenthal touche encore la cible : « The game is pretty difficult in a way, but rather than testing your reflexes, it tests your patience<sup>78</sup>. » Un *gameplay* réduit à presque rien, l'absence de progression et de récompense, la cyclicité sans faille, la musique particulièrement irritante, tout cela est bel et bien conçu pour tester le joueur.

Surtout, et c'est sans doute l'essentiel lors d'une transmodalisation, *Game* remet en cause ses propres caractéristiques admises. Dit très simplement, c'est un programme vidéoludique qui déjoue les attendus du jeu. C'est certes une tendance assez répandue dans le paysage vidéoludique actuel – *visual novels*, *walking simulators*... – mais l'adaptation de Mike Rosenthal constitue malgré

---

<sup>74</sup> Propos de Mike Rosenthal, dans Salvatore Pane, « The Rumpus interview with Mike Rosenthal », *op. cit.* (« Les jeux NES avaient des graphismes de mauvaise qualité et un *gameplay* absurde, donc c'est vraiment au joueur de comprendre ce qu'il doit faire. [...] avec des jeux comme *Bubble Bobble*, vous n'avez aucune idée de ce qui se passe. Donc, mon frère et moi, on improvisait, on créait nos propres intrigues, personnages et décors. On a dû décrypter que vert signifie herbe, bleu signifie eau, que ce gars à l'écran tient une épée et que cet ennemi spongieux là-bas a un corps en gelée. La pièce de Beckett a un effet similaire sur le public. Les personnages sur scène ne disent pas explicitement ce qui se passe, donc c'est à nous de décider. Je pense qu'on obtient une bien meilleure réaction de la part du public quand on le fait participer et mon jeu exagère un peu cette idée. Quand quelqu'un joue à *En attendant Godot*, le jeu est si simple, si minimal et si stupide qu'il est pratiquement inexistant. Tout repose sur le joueur. »)

<sup>75</sup> *Ibid.* (« Et le jeu s'en fiche si vous ne comprenez pas. C'est votre fardeau à porter. Et j'adore cette attitude. Ça m'a tellement rappelé Beckett. À mon avis, c'est la même mentalité que Beckett avait quand il écrivait *En attendant Godot*. Peu importe si les spectateurs ne comprennent pas ! C'est leur faute s'ils sont bêtes. »)

<sup>76</sup> « My work is a matter of fundamental sounds (no joke intended), made as fully as possible, and I accept responsibility for nothing else. If people want to have headaches among the overtones, let them. And provide their own aspirin. » (Samuel Beckett, Lettre à Alan Schneider [29 décembre 1957], *Dj*, 108 ; « Mon œuvre est une affaire de sons fondamentaux (blague à part), émis aussi pleinement que possible, et je n'accepte la responsabilité de rien d'autre. Si les gens tiennent à se donner des migraines avec les harmoniques, libre à eux. Et qu'ils se procurent leur propre aspirine. » [Je traduis.])

<sup>77</sup> Roger Blin, *Souvenirs et propos (recueillis par Lynda Bellity Peskine)*, Paris, Gallimard, 1986, p. 87 et 91.

<sup>78</sup> Propos de Mike Rosenthal, dans Salvatore Pane, « The Rumpus interview with Mike Rosenthal », *op. cit.* (« En un sens, le jeu est assez difficile ; mais plutôt que de mettre à l'épreuve vos réflexes, il met à l'épreuve votre patience. »)

tout une sorte de sommet du genre. Y est niée non pas l'interaction – on peut en effet manipuler le(s) personnage(s) même si la gamme gestuelle est très réduite – mais l'action *comme geste conséquent* : faire ou ne rien faire reviennent au même ; le jeu se déroule exactement de la même manière que l'on actionne l'avatar ou pas. Comme dans la pièce, il y a une part d'action mais elle est très réduite et [198] presque entièrement dépouillée de ce qui fait d'habitude l'intérêt d'un jeu (vidéo ou autre) : le plaisir. Passé l'amusement initial dû à la dimension parodique du jeu et aux gags évoqués plus haut, le joueur se retrouve face à une expérience qui s'étire péniblement. Et Mike Rosenthal de s'en réjouir : « Taking all the fun out of a game is funny. Basing a game on a play where nothing happens is funny. And people played it<sup>79</sup> ! » In fine, *Game* tient bien de l'*anti-jeu* exactement comme certaines pièces du Nouveau Théâtre se sont voulues des anti-pièces. C'est également un méta-jeu et, là encore, le parallèle avec le Nouveau Théâtre s'impose. Depuis *Eleutheria* jusqu'à *Catastrophe* en passant par les dénudations de *Godot* ou la mise en abyme de *La Dernière Bande*, Beckett n'a jamais dédaigné les effets de métathéâtralisation. Mais la part de *méta* et d'*anti* est sans doute plus importante dans le jeu que dans n'importe quelle pièce des années cinquante. *Game* est un commentaire plus qu'un jeu là où *En attendant Godot* reste une pièce de théâtre et, *a fortiori*, l'une des meilleures du répertoire contemporain. Qu'elle mette à l'épreuve le drame et le théâtre, assurément ; mais pas au point d'être illisible ou inregardable. *Game* est pratiquement un non-jeu, là où *En attendant Godot* est (évidemment) une vraie pièce. On y verra une nouvelle preuve qu'une transmodalisation parfaite est impossible ; une œuvre n'est pas une série d'idées mises en narration ou en drame ; elle est pleinement *forme-sens*...

En prenant un peu de hauteur par rapport aux occurrences vidéoludiques évoquées dans ces pages, on s'aperçoit que, la plupart du temps, la silhouette de Beckett apparaît soit dans des jeux où l'on déjoue (*Beckett, Game*), soit à propos d'un logiciel de conception de jeux vidéo. En tirant un peu les concepts, on en conclut que la présence vidéoludique de Beckett est à la fois *métaludique* et *hypoludique*. À défaut d'être complet, c'est là un portrait esthétique cohérent.

#### [199] SIGLES ET ÉDITIONS CITÉS

- DB *La Dernière Bande* suivi de *Cendres*. Paris, Minuit, 2005.  
 Dsj *Disjecta*. London, John Calder, 1983.  
 FP *Fin de partie*. Paris, Minuit, 2001.  
 G *En attendant Godot* [1952]. Paris, Minuit, 2001.  
 I *L'Innommable*. Paris, Minuit, « Double », 2004.  
 TPR *Nouvelles et Textes pour rien*. Paris, Minuit, 1955.

---

<sup>79</sup> *Ibid.* (« C'est drôle d'enlever tout le plaisir d'un jeu. Fonder un jeu sur une pièce où rien ne se passe, c'est drôle. Et les gens y ont joué ! »)

## [201] GODOT TÉLÉVISUEL

De manière assez surprenante, le nom « Samuel Beckett » a été utilisé, et à deux reprises, par des séries télévisées des années 1980-1990. D'une part, il désigne un jeune soldat travaillant au service mortuaire de l'armée américaine pendant la guerre du Vietnam dans la série *China Beach*<sup>1</sup>. D'autre part, il renvoie au personnage principal de *Quantum Leap* (*Code Quantum*)<sup>2</sup>, ce spécialiste en physique quantique et de la théorie des cordes qui passe d'une époque à l'autre (chrononaute) et d'un corps à l'autre (*sômanaute*...). Cependant, dans l'un et l'autre cas, rien ne rattache concrètement ces homonymes à l'auteur de *Godot*. L'un des épisodes de *China Beach* a beau être intitulé « Waiting for Beckett », ce n'est là qu'un clin d'œil sans réelle substance<sup>3</sup>. Quant à *Code Quantum*, une laconique réplique dans l'un des épisodes fait le lien entre le personnage et le dramaturge mais sans creuser davantage<sup>4</sup>. Ces nominations sont donc anecdotiques.

[202] Beaucoup plus tangible est l'utilisation d'*En attendant Godot* dans l'épisode 16 de la saison 8 de la série *Urgences*, créée par Michael Crichton. Voici le contexte : suite à des comportements jugés inappropriés par la chef du service (Kerry Weaver), John Carter, Susan Lewis, Abby Lockhart, Luka Kovač et Michael Gallant sont requis d'assister à un séminaire de sensibilisation aux questions de harcèlement sexuel. Les voilà donc dans une salle de classe, attendant un conférencier qui tarde à venir et occupant le temps comme ils le peuvent, essentiellement en parlant. La situation commande logiquement le souvenir d'*En attendant Godot* :

SUSAN : What's that play ?

ABBY : What play ?

SUSAN : The one where the two clowns are sitting around waiting for that guy who never shows up ?

LUKA : *Waiting for Godot* ?

SUSAN : Yeah... I saw that at the Goodman years ago... I didn't get it.

LUKA : Ah. It's about the futility of life, human enterprise. And that we're all waiting ; for what ? Fulfillment, love, validation, approval ? It's a waste of time. Life is an empty hollow exercise filled with pain, loss and grief and the only thing we can expect to achieve in our lives is our own inevitable death.

---

<sup>1</sup> John Sacret Young et William Broyles Jr., *China Beach*, Sacret, Inc./Warner Bros. Television, 1988-1991. Voir illustration n° 26.

<sup>2</sup> Donald P. Bellisario, *Quantum Leap*, Belisarius Productions/Universal Television, 1989-1993. Voir illustration n° 26.

<sup>3</sup> Un résumé de cet épisode de *China Beach* (S01E04, Kevin Hooks [dir.], Terry McDonell [aut.], diff. 18/05/1988) est disponible en ligne, URL : <https://www.paleycenter.org/collection/item/?q=south&p=85&item=B:12823> [consulté le 09/06/2020].

<sup>4</sup> L'épisode en question s'intitule « Honeymoon Express » (S02E01, Aaron Lipstadt [dir.], Donald P. Bellisario [aut.], diff. 20/09/1989). La fable prend place en avril 1960. Sam Beckett, le chrononaute, est transféré dans le corps d'un tout jeune marié en route vers sa lune de miel. Pour éviter d'avoir à coucher avec la jeune épouse, il lui révèle qu'il est un voyageur temporel du nom de Samuel Beckett. Et, pensant qu'il s'agit d'une plaisanterie et cherchant à jouer le jeu, la jeune femme lui demande s'il s'agit du dramaturge. La narration se poursuit sans plus évoquer la question. (Un résumé de l'épisode est disponible en ligne, URL : [https://quantumleap.fandom.com/wiki/Honeymoon\\_Express\\_%28episode%29](https://quantumleap.fandom.com/wiki/Honeymoon_Express_%28episode%29) [consulté le 09/06/2020].) On trouve en ligne des théories visant à établir des passerelles entre l'œuvre de Beckett et la série *Code Quantum*, notamment autour de la question du temps, mais elles n'ont rien de convaincant.

SUSAN : Wow. That is the most depressing thing I've ever heard<sup>5</sup>.

D'emblée, on remarque un trait courant dès lors que l'on parle de Beckett, ou de toute forme culturelle moderniste un peu exigeante, tout particulièrement dans un cadre de *mass media* : la difficulté à [203] comprendre. Susan confesse être passée à côté de la pièce et Luka offre, de manière assez professorale, une explication évidemment réductrice mais qui n'est nullement aberrante. Selon lui, la pièce serait une allégorie de la vie humaine, passée perpétuellement dans un état d'expectative, quelle que soit la chose que l'on espère. La figure de Godot serait du coup une manière d'énallage absolue, un cadre destiné à être rempli par des interprétations particulières mais qui ne valent qu'un temps : l'équivoque de la pièce met finalement par terre toute grille de lecture qui veut attribuer un seul nom à Godot. *In fine*, Luka fait en effet de la pièce une sorte de vanité littéraire qui place Beckett dans la descendance lointaine de l'Ecclésiaste, des baroques et des pessimistes du XIX<sup>e</sup> siècle. Ce n'est pas si mal, surtout en l'espace de vingt secondes. L'important n'est pourtant pas l'interprétation de Luka en elle-même mais que ce soit justement lui qui pose l'analyse ; l'intérêt tient davantage au locuteur qu'à la locution. De fait, le propos de l'épisode est socioculturel plus qu'esthétique ou philosophique. Carter, Susan, Luka, Abby et Gallant ont beau tous appartenir au corps médical, ils peignent une échelle sociale plus nuancée qu'il n'y paraît. Les considérations sociales, économiques, ethniques et même symboliques se croisent pour créer un groupe qui n'est homogène qu'en surface : trois médecins titulaires, un interne et une infirmière ; trois hommes, deux femmes ; quatre blancs, un noir ; quatre américains, un étranger – en l'occurrence, un Croate, expatrié volontaire suite à la guerre des Balkans.

On peut détailler davantage. Carter – John Truman Carter III, de son nom complet – est issu d'une famille très riche et a reçu une éducation à l'avenant, à défaut d'affection parentale. Il incarne l'aristocratie américaine. Susan vient d'une famille appartenant à la *working middle class*, probablement dans les mêmes eaux que Kovač, nonobstant la variation géographique. Il est fils d'un conducteur de train, peintre amateur (surtout abstrait) à ses heures, et il note que sa famille bataillait financièrement quand il était enfant mais qu'ils étaient heureux. Susan rebondit – « Same here » (« Moi pareil ») – et dit qu'elle n'a jamais soupçonné que sa famille manquait d'argent et qu'elle a toujours eu ce dont elle avait besoin étant enfant : vêtements, nourriture, cadeaux à Noël. Il y a probablement une petite différence socioéconomique et dans le capital culturel entre ces deux personnages et Abby. Susan et [204] Kovač sont médecins tandis qu'Abby est infirmière : elle a même dû arrêter ses études de médecine en 3<sup>e</sup> année parce qu'elle ne pouvait plus payer les frais de scolarité. Gallant appartient probablement à un échelon encore inférieur. Il appartient à une fratrie de six dans une famille de militaires. Le père a été sous-officier pendant 26 ans et tous les enfants sont désormais employés dans les différents corps d'armée sauf le petit dernier de 14 ans et la sœur jumelle de Gallant, parce qu'elle est atteinte d'une paralysie cérébrale. Gallant lui-même est réserviste et c'est l'armée qui paie ses études de médecine. Si l'on conjugue ces trois caractères

---

<sup>5</sup> « Secrets and Lies » (S08-E16), Richard Thorpe (dir.) et John Wells (aut.), *E.R. (Urgences)*, Constant c Productions/Amblin Entertainment/Warner Bros. Television, diff. 07/03/2002. Voir l'illustration n° 27 (vidéo également disponible à l'adresse suivante : <https://youtu.be/LIdSbqhOAY0>). ([...] SUSAN : C'est quoi déjà cette pièce ? / ABBY : Quelle pièce ? / SUSAN : Celle avec les deux clowns qui passent leur temps assis à attendre ce type qui ne vient jamais ? / LUKA : *En attendant Godot* ? / SUSAN : C'est ça... J'ai vu ça au Goodman il y a des années... J'ai rien pigé. / LUKA : Ah. Ça parle de la futilité de la vie, de l'aventure humaine. Et qu'on attend tous, quoi ? L'épanouissement, l'amour, l'acceptation, l'approbation ? C'est une perte de temps. La vie est un exercice vide et creux, rempli de douleur, de perte et de chagrin et la seule chose que l'on puisse espérer accomplir dans la vie, c'est notre propre mort, qui est inévitable. / SUSAN : Waouh. C'est la chose la plus déprimante que j'aie jamais entendue. » [Je traduis. Ce sera le cas pour toutes les citations de l'épisode.]

(famille de militaires, famille nombreuse et famille noire aux États-Unis), on obtient l'image-type d'un milieu modeste.

On a donc un spectre socioéconomique et socioculturel un peu plus étendu que ce à quoi l'on pourrait s'attendre de prime abord. Nonobstant les différences de détails, l'épisode se veut même une variation sur la prémisse de *The Breakfast Club*<sup>6</sup>, film où cinq lycéens appartenant à des « mondes » différents se côtoient lors d'une retenue et se découvrent. En termes de séries télévisuelles, on parle d'« épisode bouteille » (*bottle episode*) : unité de lieu confinant au huis clos, personnel dramatique réduit, rythme ralenti, etc. Le but est de creuser les personnages et leurs relations par des dialogues. « I never knew that about you » est la phrase qui sous-tend cet épisode opportunément intitulé « Secrets and lies » (« Secrets et mensonges »). En l'occurrence, l'un des enjeux est de bousculer un peu les *a priori* sociaux. Carter a fait de l'escrime à l'école – « Of course you did... », répond Susan – mais c'est aussi le cas de Kovač. Abby a fréquenté Penn State, l'une des universités de la Ivy League, ce qui étonne Susan : « SUSAN : Really, you went to Penn State ? / ABBY : Yes. What, did you assume that I went to Community College because I'm a nurse ? » Le discours prend alors un tour sociopolitique. Abby s'en prend d'abord à l'arrogance des médecins<sup>8</sup>. Selon elle, plus ou moins consciemment, ceux-ci jugeraient « vaguement pitoyable » le fait d'opter pour une carrière d'infirmière [205] ou le choix de s'engager dans l'armée pour une paie misérable<sup>9</sup>. Tout cela serait l'indice d'une structure de classes voire de castes, comme elle le souligne encore<sup>10</sup>. Le nom de Marx est prononcé à cette occasion, même si c'est en passant et par un Carter goguenard.

C'est dans cette perspective de réévaluation des idées préconçues qu'il faut étudier les références culturelles qui jalonnent l'épisode. Certaines appartiennent à la culture populaire – comme le film *Fame*<sup>11</sup> ou certains jeux télévisés comme *Survivor* et *Fear Factor*<sup>12</sup> – mais trois sont directement empruntées à la culture légitime : Whitman, Beckett et Shakespeare. *In fine*, Abby connaît Whitman comme Susan ; Luka récite Shakespeare de mémoire comme Carter (et même mieux que lui) ; Luka connaît et explique *Godot* à Susan même si c'est elle qui fait le lien entre la situation d'attente et la pièce de Beckett. Gallant participe moins que les autres aux échanges culturels mais c'est lui qui note que Whitman était abolitionniste et que le poème « *I Sing the Body*

---

<sup>6</sup> John Hugues, *The Breakfast Club*, A&M Films/Channel Productions, 1985.

<sup>7</sup> « Secrets and Lies », *op. cit.* (« SUSAN : C'est vrai, tu es allée à Penn State ? / ABBY : Oui. Pourquoi, parce que je suis infirmière, tu supposais que j'étais allée dans une fac de seconde zone ? »)

<sup>8</sup> « ABBY : It's all of you, all doctors : you all think you're smarter than nurses because you have an M.D. » (*Ibid.* ; « ABBY : C'est vous tous, tous les médecins : vous pensez tous que vous êtes plus intelligents que les infirmières sous prétexte que vous êtes *docteurs en médecine*. »)

<sup>9</sup> « [ABBY :] You all look down on Gallant's family because they are military, like there's something vaguely pathetic about volunteering to defend our liberties with their lives for a crappy pay. » (*Ibid.* ; « [ABBY :] Vous regardez de haut la famille de Gallant parce que ce sont des militaires, comme s'il y avait quelque chose de vaguement pitoyable dans le fait de risquer volontairement sa vie pour défendre nos libertés et contre une paie minable. »)

<sup>10</sup> « [ABBY :] It's a class thing ; it's a part of the educational cast system that we have in this country. » (*Ibid.* ; « [ABBY :] C'est un truc de classe ; ça fait partie du système de castes éducatives à l'œuvre dans ce pays. »)

<sup>11</sup> Alan Parker, *Fame*, Paramount, 1980.

<sup>12</sup> Créé par Charlie Parsons et diffusé depuis 2000 sur CBS, *Survivor* est le modèle de l'émission française *Kob Lanta* et repose sur les mêmes principes généraux. Conçu par NBC pour rivaliser avec ce programme, *Fear Factor* est d'abord diffusé entre 2001 et 2006 puis selon des reprises éphémères. La mécanique du jeu est simple : les candidats doivent surmonter leurs peurs (ou leur dégoût) à travers trois épreuves. Les épreuves sont tantôt physiques (sauter d'un véhicule en marche à un autre, sauter d'un hélicoptère en vol au-dessus d'un lac), tantôt « mentales » (manger des larves d'insectes, être mis en contact direct avec des serpents, des rats, etc.)

*Electric*» («Je chante le corps électrique») porte, du moins partiellement, sur la question de l'esclavage. Il appuie cette réflexion en notant que «English Lit.» était sa mineure à l'université, ce qui était également le cas d'Abby à Penn State. L'une et l'autre restent pourtant muets lors de l'échange autour de Beckett : Abby est montrée largement passive, tout comme Gallant, encore moins présent à l'image. En [206] compilant toutes les références, on s'aperçoit que Carter le privilégié en est resté à Shakespeare, soit le versant le plus classique de la culture, et qu'il ne fait montre d'aucune ouverture sur le contemporain jusqu'à se montrer passablement snob dans son refus de principe de la télévision (même s'il s'agit en l'occurrence de télé-réalité), épinglé par Abby pour son élitisme<sup>13</sup> ; que les moins favorisés du système ne connaissent que Whitman, probablement le plus universaliste mais le moins universel des trois ; et que Susan et Kovač sont les seuls à se montrer polyvalents, capables d'échanger sur deux des trois auteurs canoniques évoqués dans l'épisode tout en étant versés dans la culture populaire (télé-réalité pour l'une, sport pour l'autre).

Outre ce que ces références disent des personnages et, inversement, ce que les personnages disent de ces références, il faut considérer le système à trois termes que pose la narration. De fait, les trois auteurs ne sont pas traités de manière équitable. Whitman est reconnu à partir de son poème écrit au tableau – même si le texte reste lointain, peu visible à l'écran<sup>14</sup>, et qu'on en cite seulement une poignée de mots<sup>15</sup> – et posé par Susan comme une référence peu répandue<sup>16</sup>. *En attendant Godot* est [207] résumé à la hussarde, expliqué puis, en un sens, écarté : «That is the most depressing thing I've ever heard», tranche Suzanne. Shakespeare est le mieux représenté – Carter puis Luka citent une bonne vingtaine de vers du fameux monologue d'Hamlet – et il ne provoque aucune forme de jugement ou de commentaire. En d'autres termes, il est un fait. Des trois, c'est le seul classique inattaquable et connu de tous. *Hamlet* s'impose de lui-même là où les autres auteurs ont besoin de médiateurs pour être identifiés (Susan pour Whitman) et/ou analysés (Luka pour Beckett). Certaines œuvres s'offrent – *a fortiori* au monde entier puisque *Hamlet* sera recité en anglais puis en croate<sup>17</sup> – d'autres sont à acquérir avec plus ou moins d'efforts.

De surcroît, Whitman est cité (même si très peu), nommé et évoqué à deux reprises au cours de l'épisode, parce qu'il est associé à un message d'acceptation et de tolérance – ce qui

---

<sup>13</sup> «CARTER : Reality television : it's one of the four horsemen of the Apocalypse... / ABBY : Have you ever watched it [*Survivor*] ? / CARTER : No. / ABBY : Then shut up. » («Secrets and Lies», *op. cit.* ; «CARTER : La télé-réalité : c'est l'un des quatre cavaliers de l'Apocalypse... / ABBY : Tu as déjà regardé [*Survivor*] ? / CARTER : Non. / ABBY : Alors la ferme. [...] ») Et quelques secondes plus tard : «CARTER [*sarcastically*] : And I thought television was such a vast wasteland... / ABBY : Oh, I'm sorry : I meant to watch *La Bohème* on PBS last night but I had to go to the symphony. » (*Ibid.* ; «CARTER (*ironiquement*) : Et moi qui pensais que la télévision n'était qu'un vaste dépotoir... / ABBY : Oh, mille excuses : je voulais regarder *La Bohème* sur Arte hier soir mais je devais aller à la Philharmonie. »)

<sup>14</sup> Voir illustration n° 28.

<sup>15</sup> «SUSAN : I think that's Whitman. / ABBY : What ? / SUSAN : Well, somebody erased most of it but "To be surrounded by beautiful, curious, breathing, laughing"... That's "I Sing the Body Electric". » («Secrets and Lies», *op. cit.* ; «SUSAN : Je pense que c'est du Whitman. / ABBY : Quoi ? / SUSAN : Oui, la majeure partie a été effacée mais "Être entouré de belles, curieuses, respirantes, riantes"... C'est "Je chante le corps électrique". ») Est ensuite citée la version du film *Fame*, laquelle ne reprend que le titre de Whitman avant d'inventer : «I sing the body electric / I celebrate the *me* yet to come». («Je chante le corps électrique / Je célèbre le moi encore à naître.»)

<sup>16</sup> «ABBY : Oh yeah ! I know that one. / SUSAN : You know Whitman ? / ABBY : Don't sound so surprised. / SUSAN : No ! just most people don't... » («Secrets and Lies», *op. cit.* ; «ABBY : Ah oui ! Je le connais celui-là. / SUSAN : Tu connais Whitman ? / ABBY : N'aie pas l'air si surprise. / SUSAN : Non ! c'est juste que ce n'est pas le cas de la plupart des gens... »)

<sup>17</sup> Voir illustration n° 29 (vidéo également disponible à l'adresse suivante : <https://youtu.be/GKLIInbILBwE>).

consonne peu ou prou avec le propos de l'épisode – et sert d'argument dans la démonstration socio-économico-culturelle d'Abby<sup>18</sup>. Shakespeare est récité mais pas nommé. Ce n'est d'ailleurs pas nécessaire : *Hamlet* suffit à l'identifier. Beckett est finalement le plus mal loti des trois : il n'est ni nommé ni cité exactement, seulement explicité. Le partage des rôles est assez clair : Whitman mélange action (l'abolitionnisme) et sensation (le corps électrique) tandis qu'*Hamlet* représente d'abord l'émotion (surtout vu la manière dont le joue Luka). Cela ne laisse à Beckett qu'un seul espace, celui de l'intellectualité qui rime avec désespoir...

*In fine*, Beckett et son *Godot* paraissent passablement instrumentalisés et potentiellement caricaturés dans cet épisode. La situation globale ressemble certes de prime abord à celle de la pièce – tuer le temps en attendant un personnage mystérieux, sans certitude qu'il vienne jamais – mais le conférencier finira par apparaître juste après la récitation d'*Hamlet*. La référence à Beckett vaut davantage comme un élément de caractérisation, parmi d'autres, visant à donner du poids et de la profondeur à l'un des personnages qui ne fera que prendre de l'importance dans les saisons suivantes. Luka cumule la tête (analysant [208] *Godot*) et le cœur (interprétant Hamlet). Il incarne une culture complète : Shakespeare, Beckett mais aussi une référence populaire et américano-américaine (barbecue, *ribs* et même « spoonbread and sweet potato pie »<sup>19</sup>) ; il est prêt à parler de basketball et des *Bulls* avec Carter, lit le journal pendant tout le début de la détention, ne prend pas part à la discussion sur la télé-réalité et s'extrait de l'arrogance systémique des médecins quand Abby la souligne. Ce savoir plutôt vaste s'accompagne d'une lucidité – il a vécu la guerre des Balkans dans les rangs de l'armée croate et peut dire à Gallant, bouillant d'aller au feu, que la guerre n'est pas la chose noble et romantique qu'il imagine – et d'une réserve qui ne peuvent qu'appartenir à un extérieur. Parce qu'il est un étranger, Luka représente un système alternatif et annonce les développements à venir de la série, notamment la place prise par l'Afrique dans les saisons suivantes. Plusieurs personnages – dont Luka et Carter – partiront, via MSF, dans une zone de guerre et la série critiquera volontiers, même si toujours à mots couverts, l'américanocentrisme des USA et la cupidité du système médical occidental, sous la coupe des groupes pharmaceutiques et des compagnies d'assurances.

J'aborderai un dernier avatar télévisuel de *Godot*. Il s'agit d'un sketch de la série *Sesame Street* intitulé « Waiting for Elmo » (« En attendant Elmo ») et qui parodie de manière savoureuse la pièce de Beckett. Ce sketch prend place dans un segment récurrent de l'émission intitulé « Monsterpiece Theater », segment qui débuta en 1978 et se poursuivit de manière irrégulière tout au long des années 1980 et 1990<sup>20</sup>. C'est une parodie de « Masterpiece Theater », émission culturelle de la chaîne PBS – qui diffuse aussi *Sesame Street* – depuis 1971<sup>21</sup> : y sont programmées des dramatiques puis des séries, dont la plupart sont des productions de la BBC. Outre la paronomase du titre, la dimension

---

<sup>18</sup> Susan reconnaît le poème « I Sing the Body Electric » inscrit au tableau et s'ensuit un premier échange avec Abby (voir les notes 15 et 16). Whitman revient dans la conversation lorsque Gallant note qu'il était abolitionniste. C'est dans la foulée qu'Abby évoque son passage par Penn State et confronte Suzanne sur la condescendance systémique des médecins, dont la réflexion sur Whitman était déjà un exemple.

<sup>19</sup> C'est-à-dire « pain de maïs et tarte de patate douce », spécialités culinaires du sud des États-Unis.

<sup>20</sup> L'arrêt officiel de « Monsterpiece Theater » date de la saison n° 33 (2002) mais, dans les faits, le dernier épisode a été produit en 1999. En 2007, une parodie d'un *Tramway nommé désir* fut créée et intégrée dans un segment éphémère intitulé « American Monster Classic », segment imitant largement « Monsterpiece Theater » et également présenté par Cookie Monster. Nous plaçons cette parodie à part dans notre tableau récapitulatif des sketches.

<sup>21</sup> Cette série télévisuelle existe encore sur PBS même si elle a été renommée « Masterpiece » en 2008 et qu'elle se concentre aujourd'hui sur des séries, toujours majoritairement britanniques : *Downtown Abbey*, *Sherlock*, etc.



[209] parodique du segment apparaît avec évidence dans la transformation du présentateur : Alistair Cooke – journaliste, critique et homme de télévision anglo-américain qui assura la présentation de « Masterpiece Theater » de 1971 à 1992 – est remplacé par Alistair Cookie, qui n'est autre que la version professorale de Cookie Monster, célèbre marionnette de *Sesame Street*<sup>22</sup>.

Comme l'émission originelle dont il s'inspire, le segment « Monsterpiece Theater » se veut « home of classic drama »<sup>23</sup>. « Drama » est en l'occurrence à comprendre au sens large : des fictions fortes et mises en scène/en images, c'est-à-dire incarnées, par les marionnettes de *Sesame Street*. Le mot « classic » est également à prendre avec prudence. De fait, un certain éclectisme domine quant au choix des hypotextes<sup>24</sup>. Non seulement les inspirations sont tantôt des œuvres narratives (romans, contes), tantôt des œuvres théâtrales (dont des comédies musicales), tantôt des œuvres audiovisuelles (films, séries télévisées)<sup>25</sup>, mais elles varient largement en légitimité, allant de Shakespeare et Hemingway jusqu'à *L'Arme fatale 3* et *Little House on the Prairie*. Je ne rentrerai pas ici dans le détail des œuvres convoquées voire parodiées. Je me contenterai seulement de noter que le théâtre n'est pas si mal représenté : une dizaine de pièces servent d'inspiration à autant de sketches, dont quatre de Shakespeare (*La Mégère apprivoisée*, *Le Marchand de Venise*, *Beaucoup de bruit pour rien*, *Hamlet*). Les autres auteurs de théâtre mis à contribution sont Rostand (*Cyrano de Bergerac*), Reginald Rose (*Douze hommes en colère*), Spalding Gray (*Monster in a box*) et Herb Gardner (*Conversations avec mon père*) et, bien sûr, Beckett pour *En attendant Godot*.

Rappelons encore que l'émission *Sesame Street* a été imaginée à la fin des années 1960 dans un but précis : familiariser les enfants de 3 à 5 ans aux lettres et aux chiffres par de courtes séquences humoristiques. Par la suite, la cible s'est un peu élargie et les leçons [210] se sont diversifiées. Dans tous les cas, ce soubassement pédagogique est perceptible à toutes les époques de « Monsterpiece Theater »<sup>26</sup>. Conformément à la mission originelle, les sketches sont souvent orientés vers l'apprentissage des chiffres<sup>27</sup> et des lettres<sup>28</sup>. De manière plus épisodique, ils proposent des exercices de repérage et d'attribution tels qu'on les trouve dans les livres pour les très jeunes enfants : l'animal et son cri (« The Horse Whisperer ») ou bien son habitat (« One Flew over the Cuckoo's Nest »), la distinction musique et bruit (« The Sound of Music »), le couple lexico-sémantique *bottom/top* (« Room at the Top »), les prépositions *on/under/in* (« Monster in a box », « Little House on Prairie »), etc. Plus largement, les sketches délivrent parfois des leçons plus générales portant sur l'hygiène (« Monsters with Dirty Faces »), sur des considérations économiques et péri-écologiques

---

<sup>22</sup> Voir illustration n° 30.

<sup>23</sup> L'expression est employée par Alistair Cookie au début des sketches « Me, Claudius » (*Sesame Street*, n° 1448, diff. 26/11/1980) et « The Postman Always Rings Twice » (*Sesame Street*, n° 2729, diff. 19/04/1990).

<sup>24</sup> Voir le tableau récapitulatif en annexe.

<sup>25</sup> Dans certains cas les hypotextes sont multiples : *Un Violon sur le toit* est une comédie musicale passée ensuite au cinéma. En amont, le *musical* s'inspirait des contes et d'une pièce de Sholem Aleichem.

<sup>26</sup> « COOKIE MONSTER'S POP : Son, me call you to teach you something. / COOKIE MONSTER : Oh boy, pop ! me love when you teach me something ! What we gonna learn today, huh ? » (« *Conversations with my father* », *Sesame Street*, n° 3241, diff. 18/04/1994 ; « LE P'PA DE COOKIE MONSTER : Fiston, moi t'appeler pour t'apprendre quelque chose. / COOKIE MONSTER : Oh chouette, p'pa ! moi aimer quand tu m'apprends des trucs ! Quoi qu'on va apprendre aujourd'hui, hein ? » [Je traduis. Il en sera de même pour toutes les citations de *Sesame Street*.])

<sup>27</sup> Notamment les sketches « Ali Baba and the Forty Thieves », « 39 Stairs », « The 400 Blows », « The Postman Always Rings Twice » ou « Much Ado about Nothing ». Le meilleur exemple reste « Addition » : le sketch parodie la chanson d'ouverture de *Fiddler on the roof* (« Tradition ») et accumule comiquement les violonistes sur le toit.

<sup>28</sup> Notamment les sketches « The Old Man and the C », « The King and I » et surtout « ABCD Blue » où les marionnettes chantent la totalité de l'alphabet.

(conserver l'eau et l'électricité dans « *Conservations with my Father* ») ou encore sur la remise en cause des attendus de genre (« *Guys and Dolls* »<sup>29</sup>) et l'acceptation de la différence (« *Dances with Wolves* »<sup>30</sup>). Il est finalement rare que les sketches n'aient pas une composante pédagogique. Restent certains cas où cette composante est très largement éclipsée par le comique. C'est justement le cas de « *Waiting for Elmo* ».

[211] Dernier élément de contextualisation : les sketches n'ont souvent qu'un rapport très vague avec l'œuvre-source. Le titre évoque un hypotexte mais il est détourné/déformé afin de forger un gag qui n'a plus aucun rapport avec l'œuvre d'origine<sup>31</sup>. Il y a des exceptions. De temps à autre, les sketches font vraiment référence aux œuvres-sources, quand bien même c'est de manière ponctuelle, en forme de clin d'œil, en reprenant des mots, des situations, une atmosphère ou n'importe quel autre détail. Dans « *Cyranose de Bergerac* »<sup>32</sup>, tout tourne autour de l'impossibilité d'évoquer le nez du personnage. Dans « *Gone with the wind* »<sup>33</sup>, Ms Scarlett reprend à son compte la fameuse réplique de l'héroïne (« *I'll think about it tomorrow* ») tandis que Kermit évoque Reth : « *Frankly, my dear [...]* ». Dans « *Twin Beaks* »<sup>34</sup>, nombre d'éléments renvoient à la série *Twin Peaks* de David Lynch. Outre la musique qui imite celle d'Angelo Badalamenti, l'enquêteur du sketch s'enregistre sur dictaphone pour le bénéfice d'une certaine Diane et insiste sur la qualité de la nourriture. Dans la salle du *diner*, il croise un personnage nommé Laura, un autre nommé David Finch – « *Me like bird with nose-on name* » (« *Moi aimer oiseau avec nom à-propos* », *finch* signifiant en effet « *pinson* ») – et un dernier nommé Log Bird, lequel évoque évidemment la Log Lady de la série. Enfin, les sketches se fondant, de près ou de loin, sur Shakespeare présentent une parodie convenue mais plaisante de l'anglais de jadis avec des « *'tis* », des « *art* », des « *thou* » et surtout d'innombrables « *eth* » :

MR JOHNSON : Alas, 'tis you. / GROVER : Ah ! very 'tis I !  
 Would you careth to heareth the special of the dayeth ?  
 Thou will not regreteth your choiceth.  
 Indeedeth, I can doeth thateth<sup>35</sup>.

Parfois la référence est plus précisément shakespearienne. Dans « *Much Ado about Nothing* », Mr Johnson se lamente comme [212] Richard III : « *Suckling pig, suckling pig, my kingdom for a suckling pig*<sup>36</sup> ! » La réplique qui ouvre le sketch « *The Taming of the shoe* »<sup>37</sup> –

<sup>29</sup> Dans ce sketch (*Sesame Street*, n° 2591, diff. 10/04/1989), Herry Monster chante qu'il aime sa batte de baseball mais qu'il préfère dormir avec sa poupée. De son côté, Ruby chante qu'elle aime sa poupée mais qu'elle aime aussi jouer avec un gros camion en plastique.

<sup>30</sup> « *Dances with Wolves* » (*Sesame Street*, n° 3234, diff. 07/04/1994) se déroule lors d'un bal. Un cochon femelle se retrouve sans partenaire. Un loup l'invite à danser mais elle est réticente à accepter du fait de leurs différences : elle est petite, il est grand ; elle est rose, il est violet ; etc. Il argumente : ils aiment tous les deux la musique et n'ont pas de partenaire. Elle finit par accepter et découvre que des personnes différentes peuvent danser ensemble.

<sup>31</sup> C'est notamment le cas dans « *One Flew over the Cuckoo's Nest* » (où le chiffre 1 passe au-dessus d'un nid de coucous), « *Gone with the wind* » (dans un manoir de style *antebellum*, objets et personnages sont emportés par une tempête), « *Room at the Top* » (Grover gravit une montagne mais plusieurs Muppets se trouvent déjà au sommet et il n'y a plus de place pour lui), etc.

<sup>32</sup> *Sesame Street*, n° 3000, diff. 01/05/1992.

<sup>33</sup> *Sesame Street*, n° 2410, diff. 29/01/1988.

<sup>34</sup> *Sesame Street*, n° 2822, diff. 26/02/1991.

<sup>35</sup> « *Much Ado about Nothing* », *Sesame Street*, n° 2991, diff. 20/04/1992.

<sup>36</sup> *Ibid.*

<sup>37</sup> *Sesame Street*, n° 2587, diff. 04/04/1989.

« Wherefore art thou, shoe » – parodie évidemment *Roméo et Juliette*. Un peu plus loin dans ce même sketch, la chaussure déclare « I will not be tied to any foot », ce qui rappelle pour le coup vaguement la Katherina de la pièce originelle. Dans « Hamlet »<sup>38</sup>, la réplique « Words, words, words » est proférée à plusieurs reprises et l'on entend aussi l'écho d'une autre réplique fameuse de la pièce : « Get thee to a library. »

Tous ces exemples prouvent que le segment « Monsterpiece Theater » ne s'adresse pas seulement à un public d'enfants de maternelle mais distille régulièrement des traits plaisants à destination d'un public informé<sup>39</sup>, seul capable de les apprécier, et prend parfois la forme d'une véritable réécriture. C'est le cas de « Monsters of Venice » qui adapte la scène du Rialto du *Marchand de Venise*.

[GROVER :] After all, we might be monsters but we're the same as you, we all have feelings like you. If you tickle us [*Grover gets tickled by other monsters. To the monsters :*] Ok ok, thank you ! [*To the people of Venice :*] If you tickle us, do we not laugh, just like you ? Mmh ? [...] And if somebody should accidentally step on our toe, do [*Monsters step on Grover's toe. He screams.*] Ah ! [*To the monsters :*] Thank you. [*To the people of Venice :*] Do we not hurt, just like you ? [...] And if we do get told about a party that everyone else in the whole entire kingdom is invited to, will we not feel sad [*all monsters cry*], just like you<sup>40</sup> ?

C'est le cas aussi de « Waiting for Elmo » qui parie largement sur la connivence de [213] l'auditoire pour fonctionner<sup>41</sup>. La parodie est si bien sentie que le critique David Williams en fait l'éloge :

This sophisticated if throwaway distillation of a *version* of Beckett's play hilariously compacts a number of core ideas and tensions within the original play that are, indeed, « deep stuff »: the busyness and full-ness of waiting and of passing time as « nothing happens » ; the lived experience of ignorance and unknowability, and of push/pull entrapment within the dynamic immobility of the quintessentially Beckettian palindrome « no »/« on » ; the swim-then-sink jostle of joy and suffering in the couple's impossible *nec tecum nec sine te*, and the precarious salvation this relation paradoxically may offer ; and so on<sup>42</sup>.

<sup>38</sup> *Sesame Street*, n° 3047, diff. 05/01/1993.

<sup>39</sup> À la fin du sketch « Little house on Prairie » (*Sesame Street*, n° 3241, diff. 01/03/1994), juste après avoir dévoré un petite maison (une maquette), Alistair Cookie annonce le prochain épisode : « Next week, "House of Seven Gobbles", story of monster who can eat house in seven bites. » (« La semaine prochaine : "La Maison des sept quignons", l'histoire d'un monstre qui mange une maison en sept bouchées. ») Le calembour fondé sur le titre du roman d'Hawthorne (*The House of the Seven Gables*) s'adresse évidemment à un public lettré.

<sup>40</sup> « Monsters of Venice », *Sesame Street*, n° 2836, diff. 18/03/1991. (« [GROVER :] Après tout, nous sommes peut-être des monstres mais nous sommes comme vous, nous avons tous des sentiments, comme vous. Si vous nous chatouillez [*Grover se fait chatouiller par d'autres monstres. Aux monstres :*] Ok ok, merci ! [*Aux habitants de Venise :*] Si vous nous chatouillez, ne rions-nous pas, exactement comme vous ? Mmh ? [...] Et si on nous marche accidentellement sur les pieds, n'avons [*Les monstres marchent sur les pieds de Grover. Il crie.*] Ah ! [*Aux monstres :*] Merci. [*Aux habitants de Venise :*] N'avons-nous pas mal, exactement comme vous ? Et si on nous parle d'une fête à laquelle tout le monde dans tout le royaume est invité, ne serons-nous pas tristes [*tous les monstres pleurent*], exactement comme vous ? »)

<sup>41</sup> La vidéo du sketch est disponible dans notre cahier en ligne (illustration n° 31, également disponible à l'adresse suivante : <https://youtu.be/4gtMTrTTIU8>). Nous y reproduisons également le texte dans la foulée.

<sup>42</sup> David Williams, « Epilogue : "The ruins of time (I've forgotten this before)" », *Rethinking the Theater of the Absurd. Ecology, the Environment and the Greening of the Modern Stage*, Carl Lavery et Claire Finburgh (éd.), Londres, Bloomsbury, p. 244-245. (« Ce condensé sophistiqué mais sans prétention d'une *version* de la pièce de Beckett encapsule de façon hilarante un certain nombre d'idées et de tensions centrales de la pièce-source, lesquelles sont, en effet, "très profondes" : l'occupation et la plénitude de l'attente et du temps qui passe comme si "rien ne se passait" ; l'expérience vécue de l'incertitude et de l'inconnaissable ainsi que celle du piège du partir/rester inscrit dans l'immobilité dynamique

En d'autres termes, on goûte le sketch à la lumière d'une connaissance antécédente de *Godot*, ce qui n'est évidemment pas le cas du public que cible prioritairement l'émission *Sesame Street*. Même s'il est poussé assez loin, ce jeu de reprise et d'altération n'est pas un cas unique dans les sketches de « Monsterpiece Theater ». La spécificité vient plutôt du fait que ce sketch est le seul à contenir un commentaire aussi ouvertement négatif à l'endroit de l'œuvre-source. Généralement, Alistair Cookie a plutôt tendance à résumer le propos de la saynète – non sans redondance – et à souligner rapidement la qualité de l'œuvre, ne serait-ce qu'en notant sa fierté ou son excitation de présenter telle ou telle œuvre. Quand il y a négativité, c'est par exception et sans trop appuyer : « Tonight, we present famous drama of suspense and lots of waiting around<sup>43</sup> » ; « Very beautiful, very [214] moving, very silly<sup>44</sup> ». Du reste, les réserves sont souvent exprimées à travers des formules ironiques et donc sujettes à décryptage voire à pure supputation<sup>45</sup>. Rien de tel pour « Waiting for Elmo » (et son hypotexte, *En attendant Godot*), d'emblée catalogué comme une œuvre « qui ne fait absolument aucun sens, pour quiconque ». Pourtant, et on notera d'emblée le paradoxe, la saynète prend place dans la liste des drames retenus pour figurer dans le segment « Monsterpiece theater ». De surcroît, Alistair le présente comme un chef-d'œuvre, mot qui n'est pas utilisé si souvent. Ce sont là des signaux contradictoires, pour dire le moins : « deep stuff » d'un côté mais « which makes absolutely no sense » de l'autre. On hésite entre le charlatanisme de l'art contemporain et une réelle profondeur mais qui reste inaccessible au commun des mortels (« maybe you can figure it out », « I understand Oklahoma »). C'est à la fois la modernité et l'intellectualité (« so modern and so brilliant ») qui sont mises en procès ; la profondeur est posée mais, trop cryptée, elle est battue en brèche voire mise en doute. En clamant sa préférence pour des spectacles plus clairs et/ou [215] plus légers, l'arbre démissionnaire refuse la langue de bois mais confine au poujadisme (tel que l'a défini Barthes dans ses *Mythologies*). Je cite à nouveau David Williams :

The tree's interruptive talking back to the play and refusal to endure any further witnessing of an absurd (i.e. in this context, meaningless and ridiculous) mode of theatre is symptomatic of a deep-

---

du palindrome quintessentiellement beckettien "no"/"on" ; le désespérant maelstrom de joie et de souffrance propre à l'impossible *nec tecum nec sine te* du couple, et le salut précaire que cette relation peut paradoxalement offrir ; et ainsi de suite. » [Je traduis.]

<sup>43</sup> « The Postman Always Rings Twice », *op. cit.* (« Ce soir, nous vous présentons drame célèbre, plein de suspense et de gens qui attendent. »)

<sup>44</sup> « One Flew over the Cuckoo's Nest », *Sesame Street*, n° 2674, diff. 01/02/1990. (« Très beau, très émouvant, très nigaud. »)

<sup>45</sup> Quelques exemples. Alistair Cookie présente le sketch « The 400 Blows » en ces termes : « [...] exciting thrilling first episode of very important and breezy french drama, *The 400 Blows*. » (*Sesame Street*, n° 2680, diff. 09/02/1990 ; « [...] premier épisode passionnant et palpitant d'un drame français très important et plein d'entrain, *Les 400 Coups*. ») « Breezy » est à lire comme une syllepse : le terme signifie « plein d'entrain » ou encore « désinvolte, léger » – autant d'adjectifs qui ne correspondent guère à la tonalité du film de Truffaut – mais il signifie aussi « venteux, soufflant », la plaisanterie résidant alors dans le fait que Grover doit éteindre les quatre cents bougies de son gâteau d'anniversaire en soufflant dessus. Dans « Upstairs, downstairs » (*Sesame Street*, n° 1162, diff. 25/04/1978), Grover se trouve en bas de l'escalier et se dit qu'il va monter ; arrivé en haut, il entreprend de redescendre ; et la marionnette de répéter l'opération plusieurs fois, de plus en plus essoufflée. « Isn't it exciting and dramatic ? » (« N'est-ce pas trépidant et dramatique ? »), demande-t-il à un moment. Dès lors, lorsqu'Alistair Cookie note après coup qu'il s'agit « d'un nouvel épisode palpitant » (« another exciting episode »), l'épisode 793 avait-il précisé en préambule, on est tenté d'y déceler une pointe d'ironie. Enfin, dans « ABCD Blue » (*Sesame Street*, n° 3516, diff. 06/05/1996), sketch parodiant la série *NYPD Blue*, Alistair Cookie a ces mots : « A singing cop show ? Who writes this stuff ? [Realises he's on the air.] Oh oh oh ! Me love that show. Yeah, very gritty, lots of camera movements. » (« Une série policière avec des chansons ? Qui invente ce genre de truc ? (*Se rendant compte qu'il est à l'antenne*). Oh oh oh ! Moi adorer cette série ! Oui, très réaliste, plein de mouvements de caméra. ») C'est une référence et peut-être un jugement à l'égard de ce qui constitue la signature visuelle de la série – caméra portée, cadres tremblés, *whip pans*... – et qui est rapidement pastiché au début du sketch.

seated conservatism in terms of perceptions of legitimate models of dramaturgy and the parameters of meaning making – Rodgers and Hammerstein's *Oklahoma* as the paradigm of what is desired ad infinitum, escapist post-war musical theatre (about trees, it seems): « Oh what a beautiful morning ! » – the Empire of the Selfsame. The vibrant matter of the sentient tree (« nature ») resists, uproots itself and moves – like Birnam Wood – in search of more « meaningful » company and representations that it can recognize and understand<sup>46</sup>.

Devant tant d'« absurde », l'inanimé s'anime<sup>47</sup>. Plus précisément, l'accessoire se révèle avoir été un spectateur mutique jusque-là et, en refusant de suivre la pièce davantage, devient finalement acteur pérorant et quittant la zone. Cette rupture de l'illusion dramatique – qui est, en même temps, une perpétuation au second degré puisque Grover et Telly cherchent à rester à proximité de l'arbre sinon Elmo ne les trouvera pas – évoque sans doute moins les dénudations de *Godot* que la pièce *Eleutheria* dans laquelle le souffleur quitte l'espace de jeu, dégoûté non [216] de l'absence de sens mais du déraillement dramatique dû à un spectateur (factice) intervenant dans le jeu et devenant acteur... En somme, le refus de l'action parabeckettienne et le départ de l'arbre gardent quelque chose de beckettien, ce qui est déjà piquant. C'est d'autant plus vrai que l'arbre semble prendre au pied de la lettre l'appel présent dans la pièce-source : « Ne perdons pas notre temps en vains discours. Faisons quelque chose, pendant que l'occasion se présente<sup>48</sup>. » (G, 111) *In fine*, le refus de la pièce de Beckett (du moins dans son adaptation) est aussi une manière de refuser le monde sans issue que peint Beckett. N'oublions pas qu'il s'agit d'un programme pédagogique et à destination des très jeunes enfants...

Je terminerai en évoquant le jeu décalé voire dénaturisé de Telly et Grover. Ce n'est pas la première fois dans la « Monsterpiece Theater » qu'un personnage fait preuve d'emphase comme le prouve le sketch « The Sun Also Rises » :

GROVER : If this rooster does not crow, the sun will not rise and we will be RUINED ! [Rooster says « Yes ! Yes ! » and coughs loudly. Grover changes tone :] Hey cool it ! I'm not finished. [Resumes his dramatic speech :] We will be RUINED, I tell you ! [To the rooster, matter-of-factly :] Ok now. [...]

GROVER : If the animals do not wake up, we will be RUINED !

MERRY [interrupting] : Fear not fa...

<sup>46</sup> David Williams, « Epilogue : "The ruins of time (I've forgotten this before)" », *op. cit.*, p. 245. (« L'intervention de l'arbre dans le dialogue et son refus de supporter plus longtemps son rôle de témoin d'un mode de théâtre absurde (c'est-à-dire, dans ce contexte, dénué de sens et ridicule) est symptomatique d'un conservatisme profond en termes de perception des modèles légitimes de dramaturgie et des paramètres de la production de sens – l'*Oklahoma* de Rodgers et Hammerstein comme paradigme de ce qui est désiré à l'infini, théâtre musical d'après-guerre (sur les arbres, semble-t-il) : la chanson "Oh quelle belle matinée !" – l'Empire de la Similarité. La matière vivante de l'arbre sensible ("la nature") résiste, s'arrache et se déplace – comme le bois de Birnam – à la recherche de compagnons plus "significatifs" et de représentations qu'il peut reconnaître et comprendre. » [Je traduis.] Afin d'appuyer l'argument de Williams (the Empire of the Selfsame), on pointera en passant le jeu de mots Oklahoma/Oak-lahoma. On notera enfin qu'il y a plusieurs comédies musicales dans la liste des hommages/parodies de « Monsterpiece Theater » – *Guys and Dolls*, *The Fiddler on the Roof*, *West Side Story* – dont deux sont signées Richard Rodgers et Oscar Hammerstein : *The Sound of music* et *The King and I*. Au début du sketch « Guys and Dolls » (*op. cit.*), Alistair Cookie présente l'œuvre en ces termes : « Good old fashioned musical », c'est-à-dire « une bonne vieille comédie musicale ».

<sup>47</sup> Il y a un précédent : la bûche de « Twin Beaks » (*op. cit.*) se met soudainement à parler à la fin du sketch.

<sup>48</sup> L'idée est encore plus claire en anglais : « Let us not waste our time in idle discourse ! Let us do something, while we have the chance ! » (*CDW*, 74.) David Williams (« Epilogue : "The ruins of time (I've forgotten this before)" », *op. cit.*, p. 245) avait déjà relevé dans le sketch « this movement to make the most of it while it still can, before it's too late », « ce mouvement pour tirer parti de la situation au maximum, avant qu'il ne soit trop tard ».

GROVER [*interrupting also and one tone below*] : I'm not finished my acting. [*Resumes his dramatic speech* :] We will be RUINED ! RUINED, I tell you<sup>49</sup> !

En l'occurrence, la rupture tonale est plaisante mais rien de plus. On rit de l'emphase de Grover mais surtout du grand écart entre le [217] jeu et le non-jeu : incapable de jouer de concert avec ses partenaires, le cabotin brise l'illusion et la tension qu'il s'efforce par ailleurs de créer. Dans « Waiting for Elmo », le jeu emphatique est toujours *drôle*, mais sans doute plus « étrange » que « comique ». Les répétitions crescendo et les *forte* isolés accentuent l'insolite d'un dialogue qui tourne par ailleurs passablement en rond. Ce débit et ce ton soulignent que la dramaturgie se situe à cent lieues du naturel et du quotidien. Le jeu dénaturisé – surtout si, comme c'est ici le cas, il n'est pas mis d'emblée sur le compte du cabotinage mais *in extremis* rattaché à la mise en abyme via l'arbre-spectateur – troque une part du comique contre une part de mystère. Si de telles intonations nourrissent en première instance les clichés à l'encontre du théâtre sérieux surtout s'il est moderne (grandiloquent, ampoulé, artificiel...), elles suggèrent aussi qu'en dépit d'une situation apparemment sans conséquence, l'angoisse est non seulement tangible mais extrême et que, par extension, *more is meant than meets the eye*<sup>50</sup>.

Parce qu'elle quintessentialise une idée passablement étroite de démocratisation culturelle, la télévision parle peu de Beckett et son *Godot*. Et quand c'est le cas, elle les peint logiquement comme les parangons d'une culture aristocratique, se complaisant volontiers dans sa propre difficulté. Certes, une telle conclusion mériterait d'être étayée par d'autres études de cas mais la manière dont les jeux vidéo envisagent Beckett peut en l'occurrence servir de repoussoir. Qu'ils soient profonds et vibrants ou bien creux et anecdotiques, nous n'avons trouvé que des hommages à Beckett dans l'univers vidéoludique. On ne peut en dire autant pour la télévision. À ses yeux, Beckett incarne la complexité, l'intellectualité sèche ou étrangement décalée et, par extension, l'expression d'une détresse existentielle aiguë ; en d'autres termes, l'envers exact de ce que ce médium s'est voulu depuis l'origine, à savoir un délasserment accessible et une fenêtre d'évasion (*escapism*)<sup>51</sup>. Cette paradoxale mise à l'index – le piédestal piégé de la [218] « haute culture » – paraît d'autant plus cuisante que Beckett est l'un des très rares auteurs à avoir œuvré directement pour la télévision et sans doute le seul à avoir enrichi le médium.

---

49 « The Sun Also Rises », *Sesame Street*, n° 2860, diff. 19/04/1991. (« GROVER : Si ce coq ne chante pas, le soleil ne se lèvera pas et nous serons ruinés ! (*Le coq dit "Oui ! Oui !" et tousse bruyamment. Grover change de ton* :) Hé, du calme ! Je n'ai pas fini. (*Il reprend son ton dramatique* :) Nous serons RUINÉS, je vous le dis ! (*Au coq, très naturellement* :) Ok, vas-y. [...] GROVER : Si les animaux ne se réveillent pas, on va nous ruinés ! / MERRY (*l'interrompant*) : N'ayez crainte, pè... / GROVER (*l'interrompant aussi et un ton plus bas*) : Je n'ai pas fini ma performance. (*Il reprend son ton dramatique* :) Nous serons RUINÉS ! RUINÉS, je vous le dis ! »)

<sup>50</sup> Même l'arbre – qui n'est d'ailleurs pas nécessairement le personnage auquel s'identifie l'enfant, sans doute plus enclin à s'attacher/s'identifier aux Muppets véritables et tout particulièrement Grover – le reconnaît : il y a quelque chose à comprendre...

<sup>51</sup> La télévision se ferait-elle pédagogique que Beckett n'y trouverait probablement pas davantage sa place, lui qui refuse l'explicitation et défie l'interprétation.

[219] SIGLES ET ÉDITIONS CITÉS

*CDW* *The Complete Dramatic Works*. London, Faber & Faber, 2006.

*G* *En attendant Godot* [1952]. Paris, Minuit, 2001.

[219-221] Annexe : « Monsterpiece Theater » : les hypotextes

Sketch de "Monsterpiece Theater"	Diffusion	Sesame Street - épisode	Hypotexte	Champ artistique de l'hypotexte				
				télévision	"musical"	cinéma	litt. narrative	théâtre
"Upstairs, Downstairs"	1978	1162	<i>Upstairs, Downstairs</i> (de J. Marsh et E. Atkins)	x				
"Me, Claudius"	1980	1448	<i>I, Claudius</i> (Moi, Claude de R. Graves)	x			x	
"The Sound of Music"	1983	1829	<i>The Sound of Music</i> (La Mélodie du bonheur de R. Rodgers et O. Hammerstein ; puis R. Wise)		x	x		
"Chariots of Fire"	1983	1833	<i>Chariots of Fire</i> (Les Chariots de feu de H. Hudson)			x		
"39 Stairs"	1987	2342	<i>The 39 Steps</i> (Les 39 Marches d'A. Hitchcock)			x		
"Ali Baba and the Forty Thieves"	1988	2402	<i>Ali Baba and the Forty Thieves</i> (Ali Baba et les quarante voleurs)				x	
"Gone with the Wind"	1988	2410	<i>Gone with the Wind</i> (Autant en emporte le vent de M. Mitchell ; puis V. Fleming)			x	x	
"The Taming of the Shrew"	1989	2587	<i>The Taming of the Shrew</i> (La Mégère apprivoisée de W. Shakespeare)					x
"Guys and Dolls"	1989	2591	<i>Guys and Dolls</i> (Blanches Colombes et vilains messieurs de F. Loesser ; puis J. Mankiewicz)		x	x		
"One Flew Over the Cuckoo's Nest"	1990	2674	<i>One Flew Over the Cuckoo's Nest</i> (Vol au-dessus d'un nid de coucou de K. Kesey ; puis M. Forman)			x	x	
"The 400 Blows"	1990	2680	<i>The 400 Blows</i> (Les Quatre Cents Coups de F. Truffaut)			x		
"The Old Man and the C"	1990	2710	<i>The Old Man and the Sea</i> (Le Vieil homme et la mer d'E. Hemingway)				x	
"The King and I"	1990	2727	<i>The King and I</i> (Le Roi et moi de R. Rodgers et O. Hammerstein ; puis W. Lang)		x	x		
"The Postman Always Rings Twice"	1990	2729	<i>The Postman Always Rings Twice</i> (Le Facteur sonne toujours deux fois de T. Garnett, d'après J. M. Cain)			x	(x)	
"Twin Peaks"	1991	2822	<i>Twin Peaks</i> (de D. Lynch)	x				
"Monsters of Venice"	1991	2836	<i>The Merchant of Venice</i> (Le Marchand de Venise de W. Shakespeare)				x	x
"The Sun Also Rises"	1991	2860	<i>The Sun Also Rises</i> (Le Soleil se lève aussi d'E. Hemingway)				x	
"Much Ado About Nothing"	1992	2991	<i>Much Ado About Nothing</i> (Beaucoup de bruit pour rien de W. Shakespeare)					x
"Waiting for Elmo"	1992	2998	<b>Waiting for Godot</b> <b>(En attendant Godot de S. Beckett)</b>					x
"Cyrano De Bergerac"	1992	3000	<i>Cyrano de Bergerac</i> (d'E. Rostand)					x
"12 Angry Men"	1992	3002	<i>12 Angry Men</i> (Douze hommes en colère de R. Rose et W. Shaffner ; puis S. Ludmet)	x		x		x
"Lethal Weapon 3"	1992	3012	<i>Lethal Weapon 3</i> (L'Arme fatale 3 de R. Donner)			x		
"Hamlet"	1993	3047	<i>Hamlet</i> (de W. Shakespeare)					x
"Inside/Outside Story"	1993	3111	<i>West Side Story</i> (de L. Bernstein, A. Laurents, S. Sonheim ; puis R. Wise et J. Robbins)			x		
"Monster in a Box"	1993	3117	<i>Monster in a box</i> (de S. Gray ; puis N. Broomfield)			x		x
"Monsters with Dirty Faces"	1993	3134	<i>Angels with Dirty Faces</i> (Les Anges aux figures sales de M. Curtiz)			x		
"Room at the Top"	1993	3135	<i>Room at the Top</i> (Les Chemins de la haute ville de J. Clayton, d'après J. Braine)			x	(x)	
"Little House on Prairie"	1994	3207	<i>Little House on the Prairie</i> (La Petite Maison dans la prairie de M. Landon)	x				
"Little Red Riding Cookie"	1994	3231	<i>Little Red Riding Hood</i> (Le Petit Chaperon rouge de C. Perrault)				x	
"Dances with Wolves"	1994	3234	<i>Dances with Wolves</i> (Danse avec les loups de K. Costner, d'après M. Blake)			x	(x)	
"Conversations with My Father"	1994	3241	<i>Conversations with My Father</i> (Conversations avec mon père d'H. Gardner)					x
"Fiddler on the Roof"	1996	3496	<i>Fiddler on the Roof</i> (Un Violon sur le toit de J. Stein, J. Bock, S. Harnick ; puis N. Jewison, d'après S. Aleichem)	x	x		(x)	(x)
"ABCD Blue"	1996	3516	<i>NYPD Blue</i> (New York Police Blues de S. Bochco et D. Milch)	x				
"The Horse Whisperer"	1999	3848	<i>The Horse Whisperer</i> (L'Homme qui murmurait à l'oreille des chevaux de R. Redford, d'après N. Evans)			x	(x)	
<b>TOTAL</b>	<b>21 ans</b>	<b>37</b>	-	<b>8</b> (21,6%)	<b>5</b> (13,5%)	<b>18</b> (48,6%)	<b>9 (+5)</b> (37,8%)	<b>10 (+1)</b> (29,7%)
"A Streetcar Named Desire" (série "American Monster Classics")	2007	4152	<i>A Streetcar Named Desire</i> (Un Tramway nommé désir de T. Williams ; puis E. Kazan)			x		x
<b>TOTAL</b>	-	<b>38</b>	-	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>19</b>	<b>9 (+5)</b>	<b>11 (+1)</b>



**Benoît BARUT**

***Pixels and puppetry :***


**DE QUELQUES AVATARS**

**POP**

**DE *GODOT***

**[ I et II ]**

**Cahier d'illustrations**



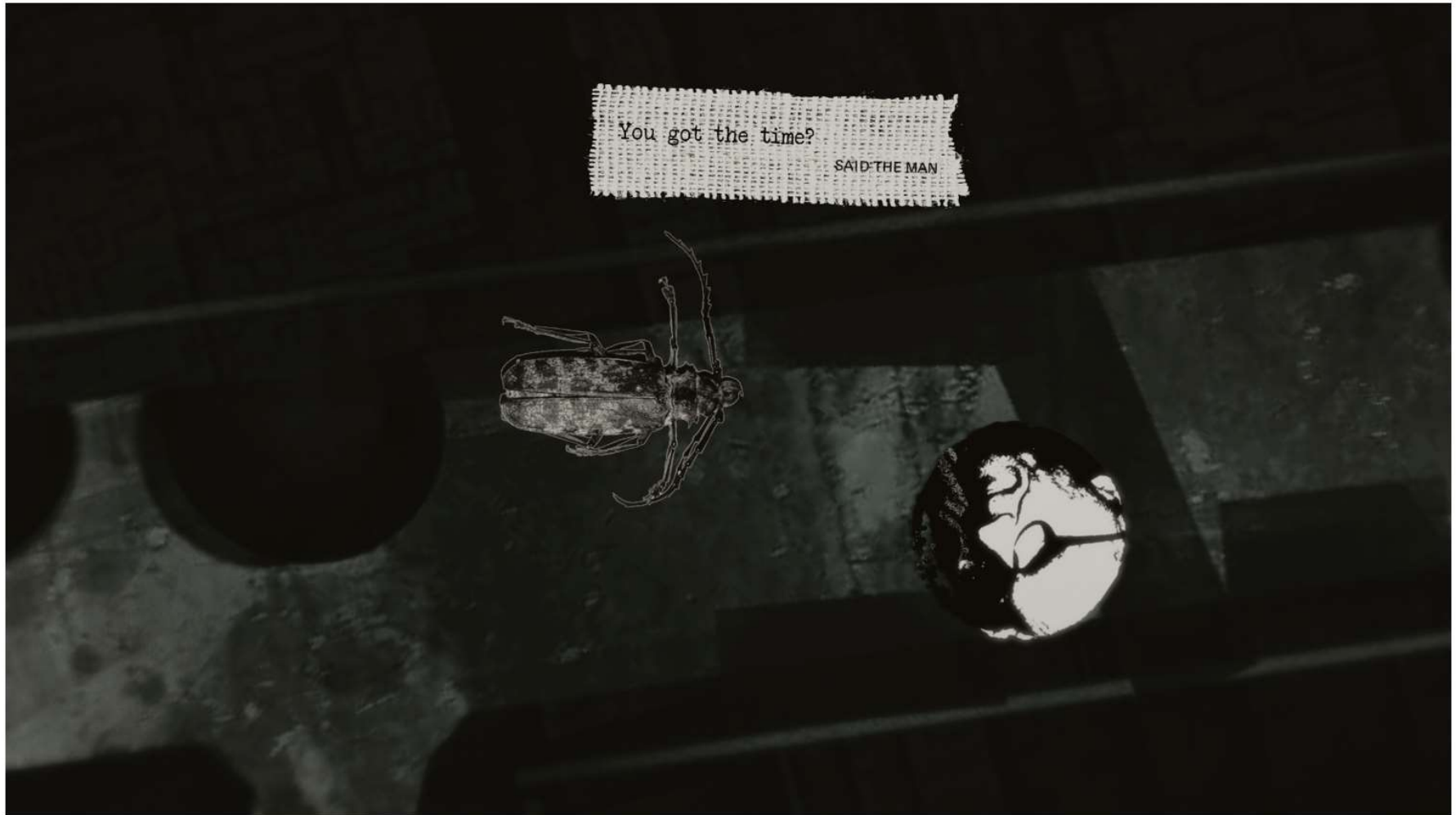
BECKETT BY THE SECRET EXPERIMENT  
KISS PUBLISHING LIMITED  
2 0 1 8

Written, designed and directed by Simon Meek. All music by Simon Meek.  
Programming by Gordon Bell. Location art & 3d modelling by Herman  
Serrano. Illustrations by Sean Mulvenna. Beckett likeness is Rob Meek.

Also... John Otway (play narrator), Thomas Pollock (play  
animator), Al White (screen prints), Jamie Gillespie (nightclub  
& bug footage) and David Montgomery (flower animations).

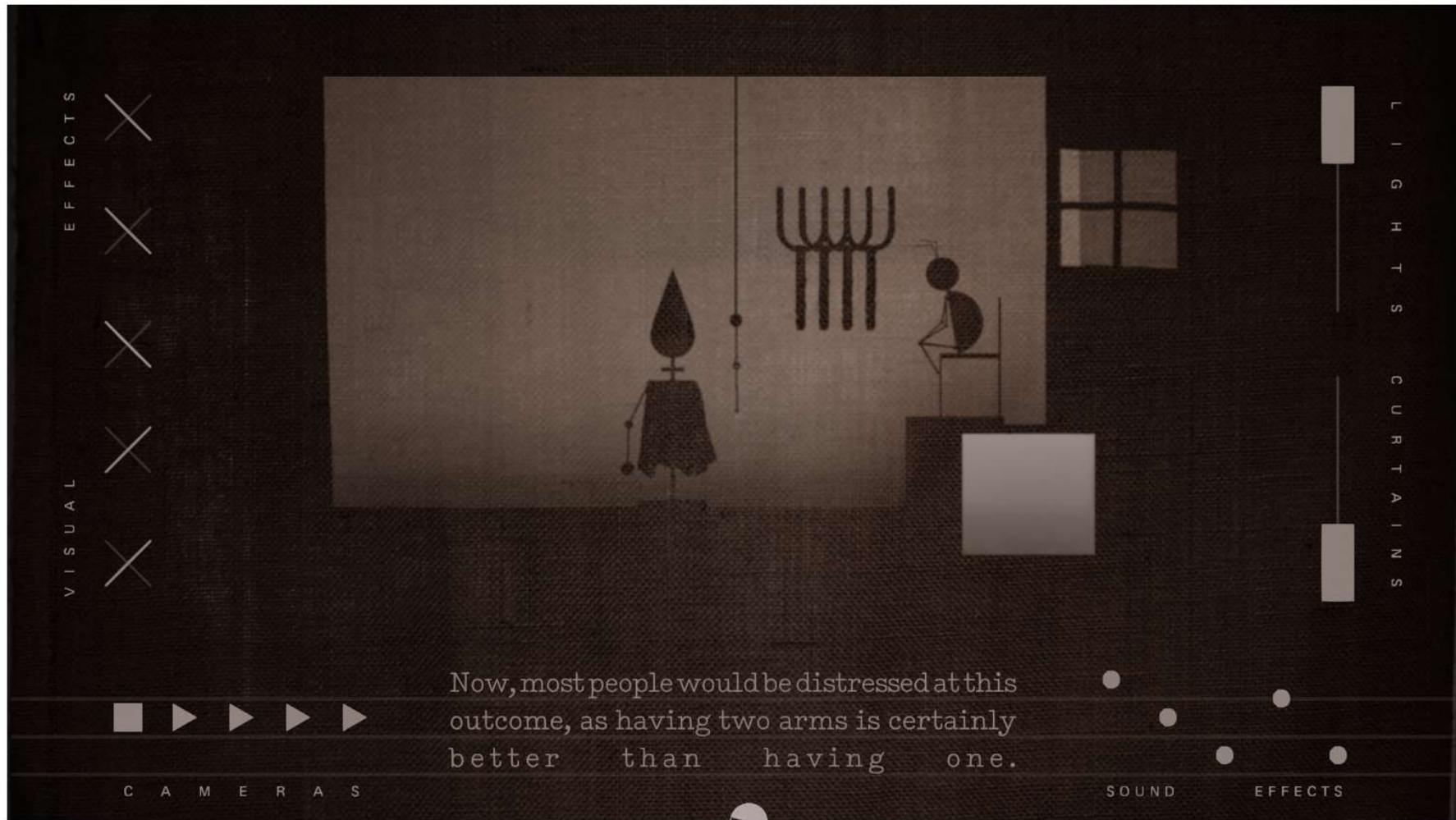
Q U I T  
C R E D I T S  
O P T I O N S  
B E G I N N I N G  
A L L E Y W A Y S  
N I J I N S K Y S  
S T A R L I G H T ' S

**1. The Secret Experiment (Simon Meek), Beckett, Kiss Publishing Ltd., 2018.**



## 2. Un PNJ en forme de cafard (*ibid.*)





**3. Morgellon & Ekbon live here: une scène dénudée (*ibid.*)**



**4. Morgellon & Ekbom live here : un papillon comme option de décor (ibid.)**



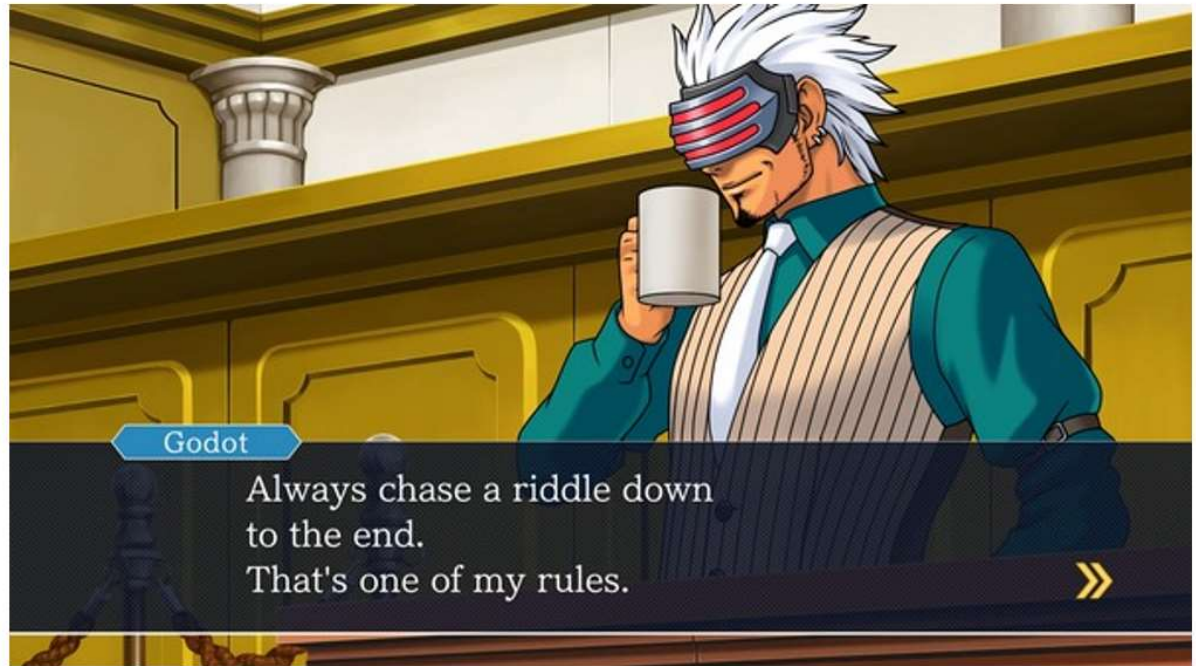
**5. Morgellon & Ekblom live here : une larve comme option de décor (*ibid.*)**

<https://youtu.be/IbKTyQRQYks>





**6. Affiche de Morgellon & Ekblom live here (ibid.)**



**7. Godot [Godō] (dans *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy*, Capcom, 2019 [2001-2004])**





**8. Roy Batty interprété par Rutger Hauer (*Blade Runner* de Ridley Scott, 1982)**



**9. Geordi La Forge interprété par LeVar Burton (*Star Trek : The Next Generation*, 1987-1994)**



**10. Cyclope (Série *X-Men*, créée par Stan Lee et Jack Kirby, 1963-...)**

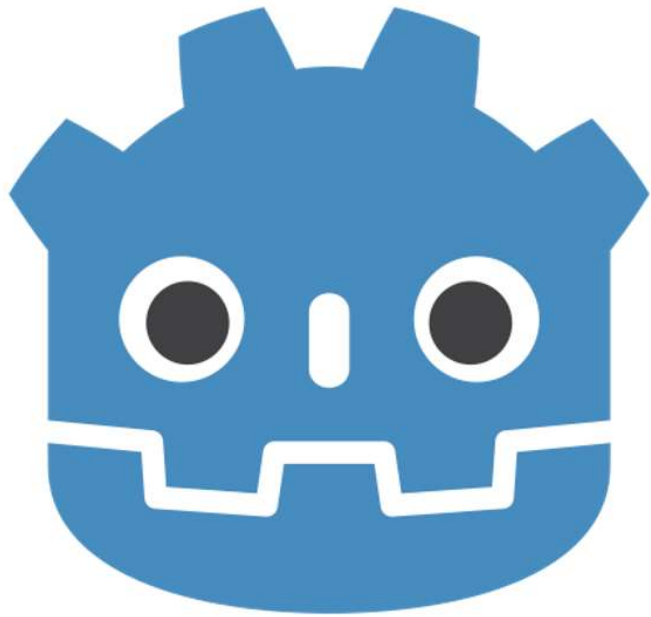


**11. Gordon Gekko interprété par Michael Douglas ( *Wall Street* d'Oliver Stone, 1987)**





**12. Bill Lumbergh interprété par Gary Cole (*Office Space* de Mike Judge, 1999)**



**GODOT**  
Game engine

**13. Logo du *Godot Engine***

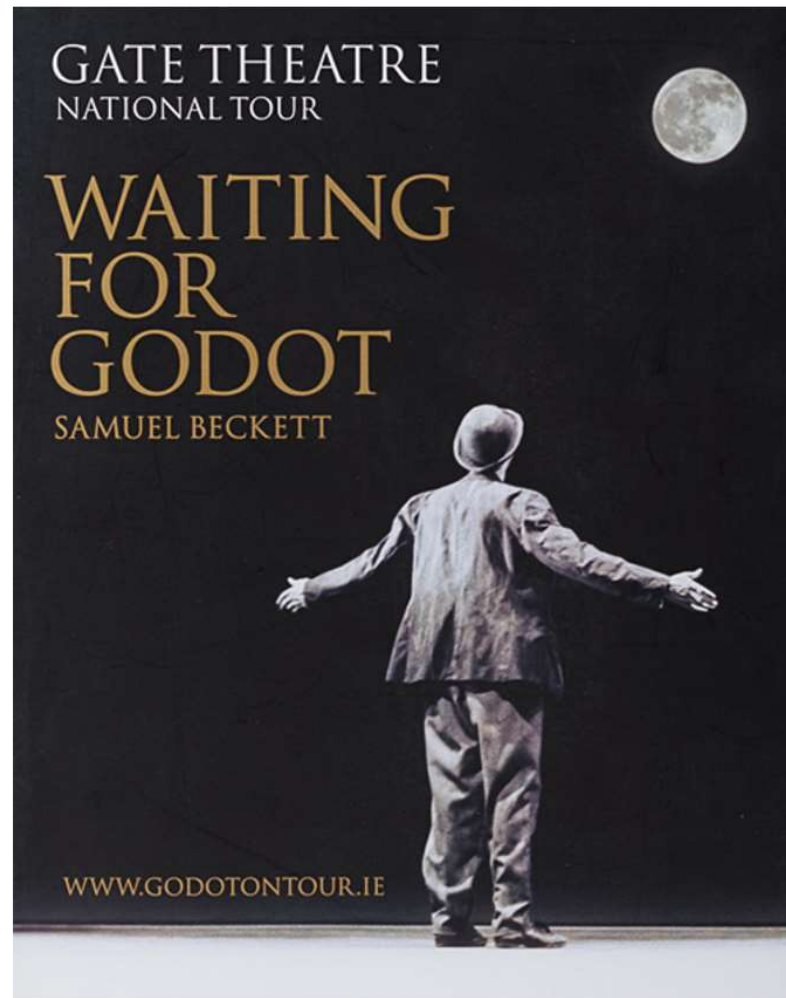
# GAME

- 1 PLAYER
- 2 PLAYER
- EASY
- HARD



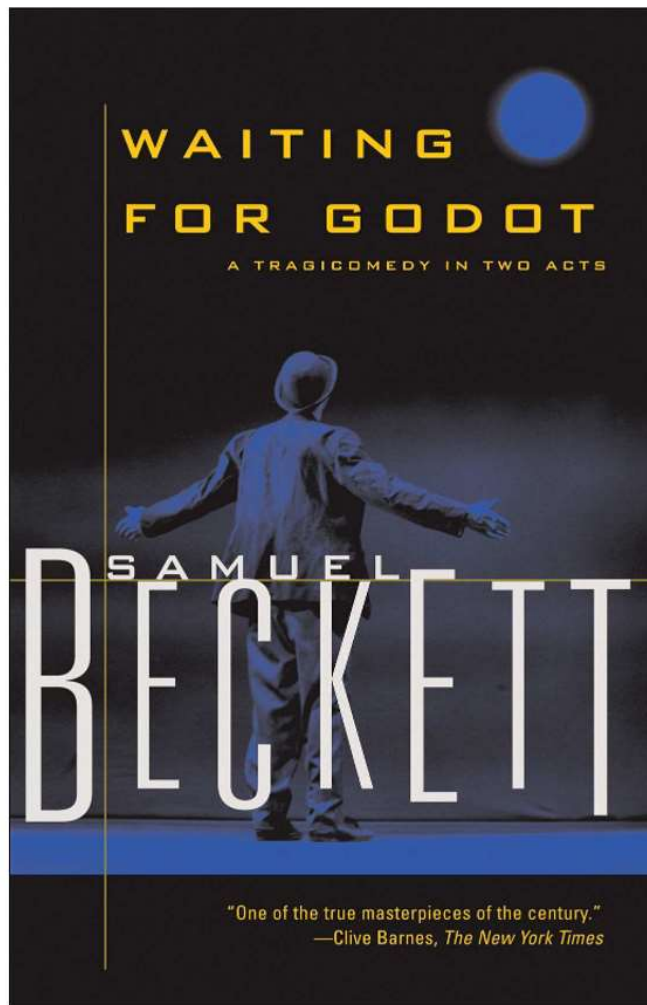
WASD TO MOVE  
ENTER TO SELECT

14. Écran d'accueil du jeu *Game*, créé par VectorBelly/Mike Rosenthal, 2010.



**15. Affiche de *Waiting for Godot* (tourn e du Gate Theater, m. en sc. de Walter Asmus)**

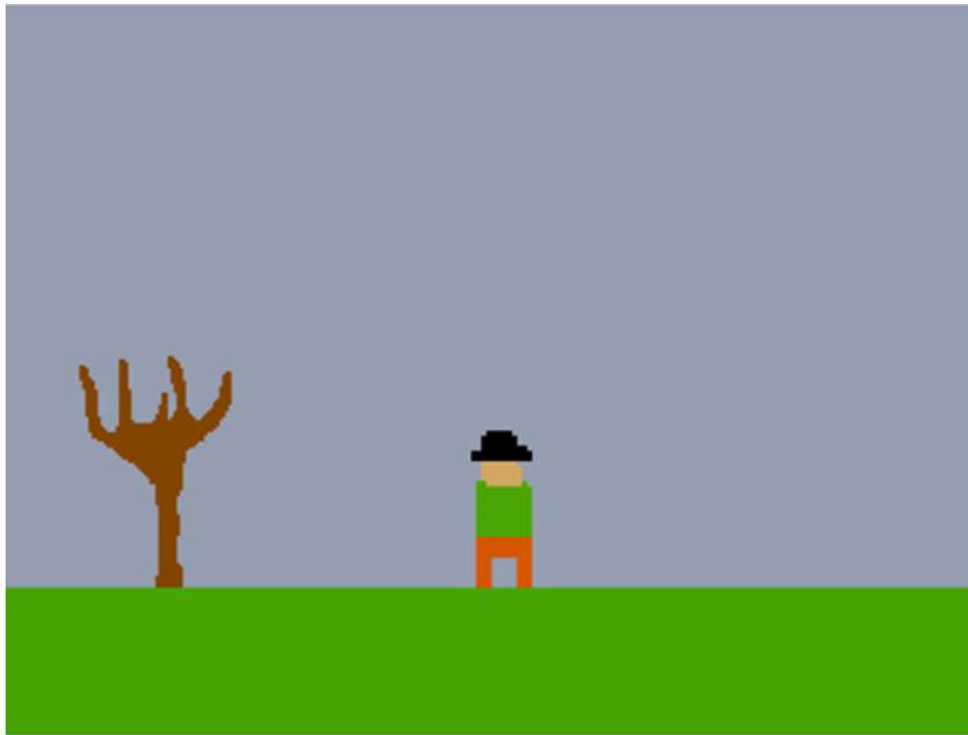




**16. Couverture de *Waiting for Godot* (New York, Grove Press, 2011)**



**17. Deuxième écran de *Game (op. cit.)* : choix du personnage**



**18. Début d'une partie de *Game* à un personnage (Didi, à gauche ; Gogo, à droite)**



**19. Début d'une partie de *Game* à deux personnages (en optant pour Didi, à gauche)**



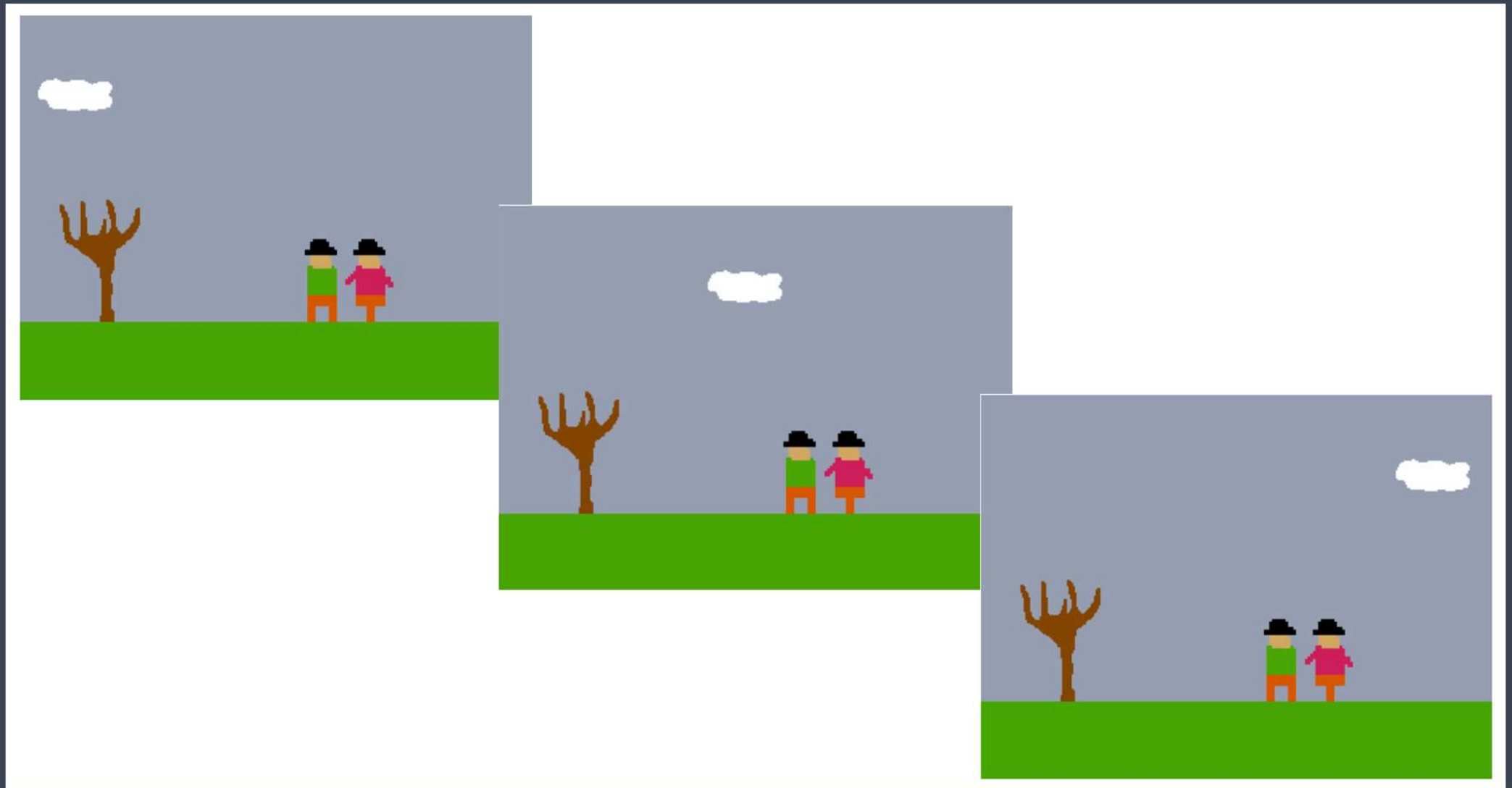
**20. Écran intermédiaire : niveau et nombre de vies (*ibid.*)**



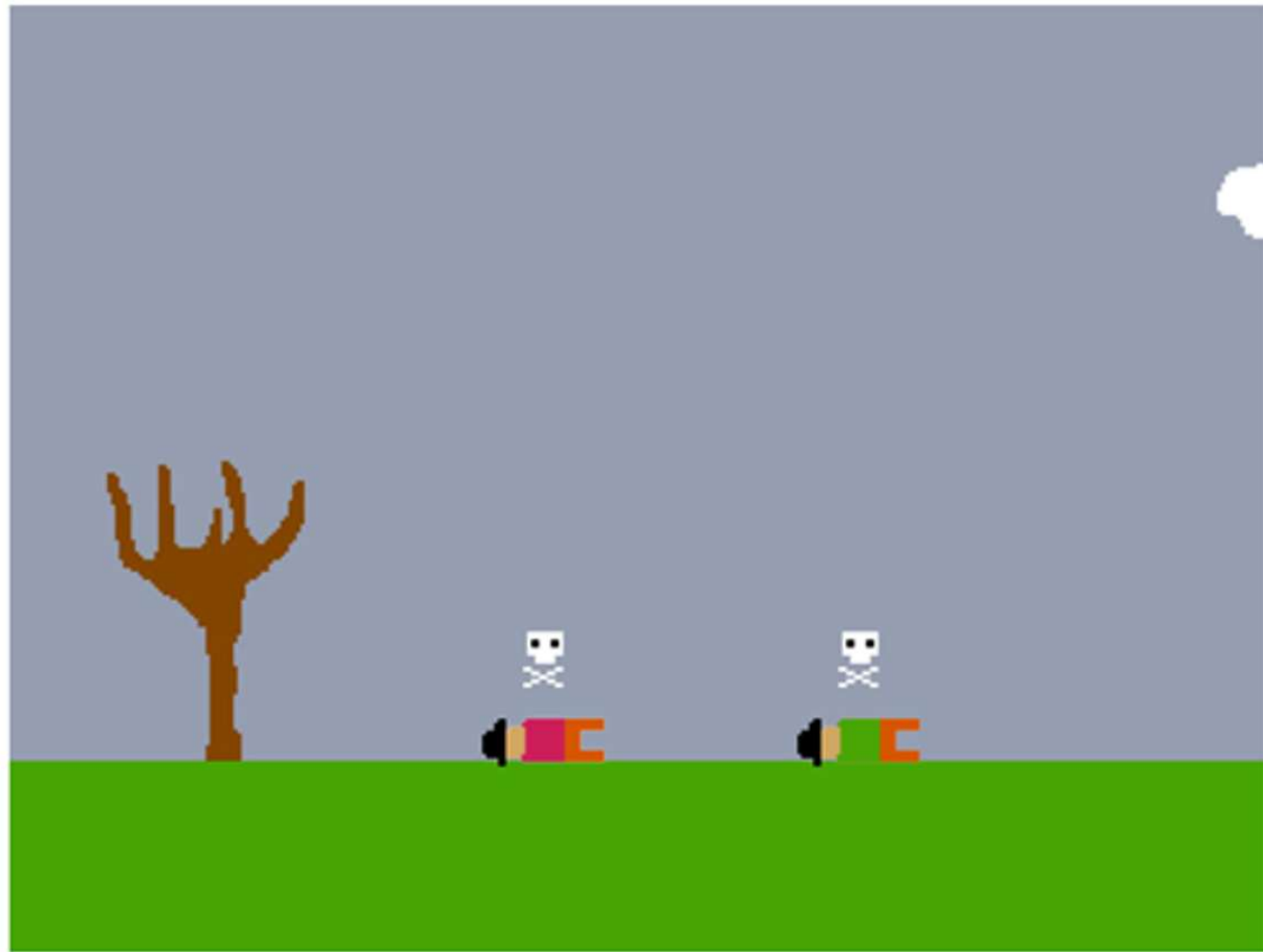
BOSS BATTLE

**21. L'infinie succession des niveaux de jeu et des *boss battles* (*ibid.*)**

<https://youtu.be/DP1NZhW7rRM>



**22. “Quelque chose suit son cours” : niveaux 7, 50 et 86 (*ibid.*)**

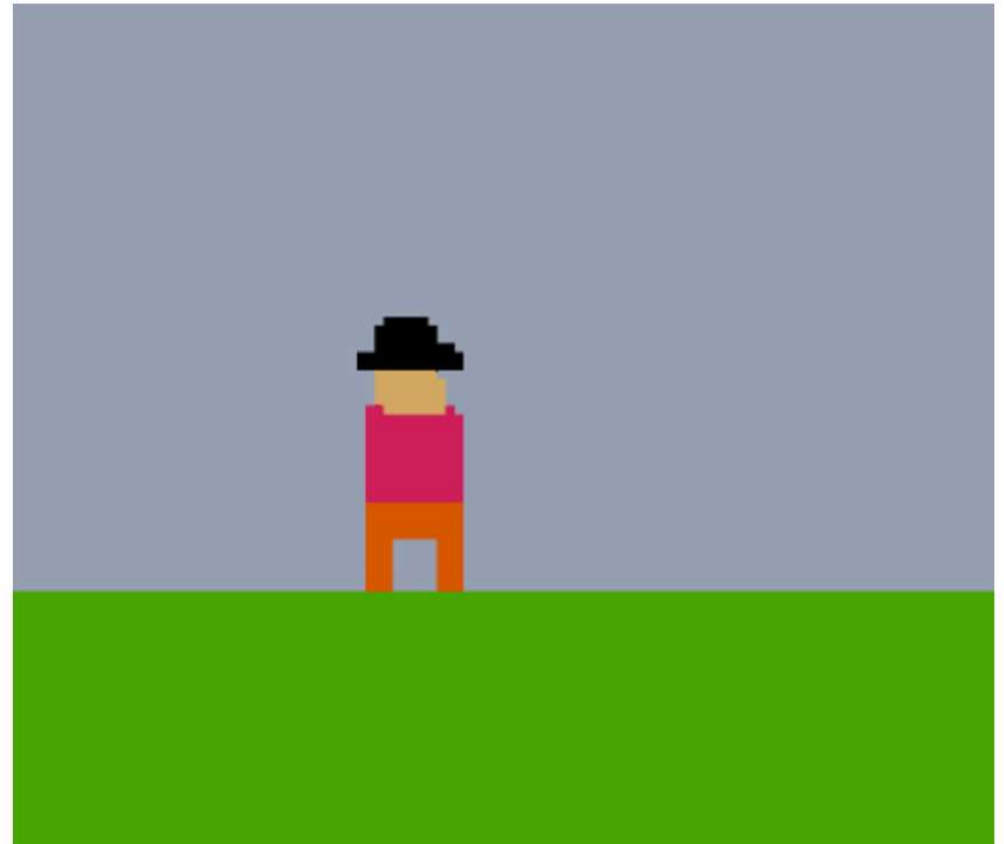


**23. Le rebondissement du niveau n°99 (*ibid.*)**





**écran d'accueil (détail)**



**écran de jeu (détail)**

**24. Un parti pris de brutalité graphique (*ibid.*)**



***Basketball***  
**(Atari Inc., 1978)**



***Star Wars: The Empire Strikes Back***  
**(Parker Brothers, 1982)**

**25. Jeux 8-bits : deux exemples**



**Samuel Beckett**  
**(interprété par Michael Boatman)**  
***China Beach* [1988-1992]**



**Samuel "Sam" Beckett**  
**(interprété par Scott Bakula)**  
***Quantum Leap* [1989-1993]**

**26. Deux (anecdotiques) "Samuel Beckett" télévisuels**



**27. “Secrets and Lies”, *Urgences* (S08E16, 2002)**

<https://youtu.be/LIdSbqhOAY0>



**28. "I Sing the Body Electric" inscrit au tableau (*ibid.*)**





**29. *Hamlet* bilingue (*ibid.*)**

<https://youtu.be/GKLInbLLBwE>



**Alistair Cooke, présentateur de  
« Masterpiece Theater »  
(PBS) entre 1971 et 1992.**



**Alistair Cookie, présentateur de  
« Monsterpiece Theater »  
(PBS) entre 1978 et 1999.**

### **30. D'un présentateur l'autre**



**31. "Waiting for Elmo", *Sesame Street* (épisode n°2998, 1992)**

<https://youtu.be/4gtMTTrTTIU>



ALISTAIR COOKIE: Oh, hello there! Yes! Alistair Cookie welcoming you to “Monsterpiece Theater”. Today, me proud to present a modern masterpiece; a play so modern and so brilliant, it makes absolutely *no* sense, to anybody, including Alistair. OK, maybe *you* can figure it out. The puzzling story of two monsters waiting for their friend, a play called *Waiting for Elmo*.

GROVER: I wonder where our little friend Elmo is.

TELLY: He said to wait by this tree and he would come out and play with us, but he’s not here. HE’S NOT HERE!

GROVER: Oh. But think about this: when Elmo finally shows up and plays with us, we will be so happy. Ah! Ah! Ah! Ah! We will have so much *fun*.

TELLY: But what if we wait here all day and he never shows up?

GROVER: Oh. That would make us *an-gry*. How dare he keep us by this tree waiting, WAITING, WAITING! Oh. Let us give another look. Maybe he’s coming.

TELLY: He’s still not here. What are we gonna do? What ARE we going TO DO?

ALISTAIR COOKIE : Oh, bonjour ! Oui ! Alistair Cookie souhaite à vous la bienvenue dans « Monsterpiece Theater ». Aujourd’hui, moi fier de présenter un chef-d’œuvre moderne ; une pièce si moderne et si géniale qu’elle ne fait absolument *aucun* sens, pour quiconque, y compris Alistair. OK, peut-être que *vous* pourrez y comprendre quelque chose. L’histoire troublante de deux monstres qui attendent leur ami, une pièce intitulée *En attendant Elmo*.

GROVER : Je me demande où est notre petit ami Elmo.

TELLY : Il a dit d’attendre près de cet arbre et qu’il viendrait jouer avec nous, mais il n’est pas là. IL N’EST PAS LÀ !

GROVER : Oh. Mais garde ceci en tête : quand Elmo se montrera enfin et jouera avec nous, nous serons si heureux. Ah ! Ah ! Ah ! Ah ! On va tellement *s’amuser*.

TELLY : Mais si on attend ici toute la journée et qu’il ne n’arrive jamais ?

GROVER : Oh. Ça nous mettrait en *co-lère*. Comment ose-t-il nous faire, près de cet arbre, attendre, ATTENDRE, ATTENDRE ! Oh. Jetons un autre coup d’œil. Peut-être qu’il va arriver.

TELLY : Il n’est toujours pas là. Qu’est-ce qu’on va faire ? Qu’est-ce qu’ON va FAIRE ?

GROVER: Well, maybe I should go and you wait for Elmo.

TELLY: But then, I'd be all alone. And that would make me... sad!

GROVER: Oh.

TELLY: So sad...

GROVER: Yes, that would be sad waiting for Elmo alone by a tree. ALONE in the world, waiting WAITING WAITING!

TREE: Ok, that does it. I've be standing out here waiting for this play to make some sense. I don't get it! It's the most ridiculous thing I've ever seen! I'm outta here. Why couldn't they do *Oklahoma*? I understand *Oklahoma*. [*Singing*.] "Oklahoma!"

TELLY: Wait wait! The tree is leaving and Elmo said to wait by the tree!

GROVER: We will have to pull the tree!

[*Together.*] { GROVER: Wait, tree, wait! Wait!  
TELLY: Wait!

ALISTAIR: Mmmm... Yeah. That deep deep stuff. Now for something that makes a lot more sense: Aaaaah! COOKIE! [*Sounds of Alistair devouring cookies. End music.*] Oh yeah! Four stars!

GROVER : Eh bien, peut-être que je devrais y aller et toi tu attends Elmo.

TELLY : Mais alors je serais tout seul. Et ça me rendrait... triste !

GROVER : Oh.

TELLY : Si triste...

GROVER : Oui, ce serait triste d'attendre Elmo seul près d'un arbre. SEUL au monde, à attendre, ATTENDRE, ATTENDRE !

ARBRE : Ok, ça suffit. J'étais planté là en train d'attendre que cette pièce fasse sens. Je ne comprends pas ! C'est la chose la plus ridicule que j'aie jamais vue ! Je m'arrache d'ici. Pourquoi ils n'ont pas fait *Oklahoma* ? Je comprends *Oklahoma*. (*Chantant* :) « Oklahoma ! »

TELLY : Attends, attends ! L'arbre s'en va et Elmo a dit d'attendre près de l'arbre !

GROVER : On va devoir retenir l'arbre !

(*Ensemble.*) { GROVER : Attends, arbre, attends ! Attends !  
TELLY : Attends !

ALISTAIR : Mmmm... Ouais. Très très profond, ça. Maintenant, quelque chose de beaucoup plus compréhensible : Aaaaah ! COOKIE ! (*Bruits d'Alistair dévorant des biscuits. Musique de fin.*) Oh oui ! Quatre étoiles !