

**ALAIN BOREK**  
*Boucle d'or 2020*



Création 5 mars 2020

# CONTACTS

---

## THÉÂTRE VIDY-LAUSANNE

### DIRECTION:

VINCENT BAUDRILLER

### PRODUCTION:

#### DIRECTRICE DES PROJETS ARTISTIQUES ET INTERNATIONAUX

CAROLINE BARNEAUD  
C.BARNEAUD@VIDY.CH  
T +41 (0)21 619 45 44

### TECHNIQUE:

#### DIRECTION TECHNIQUE

CHRISTIAN WILMART / SAMUEL MARCHINA  
DT@VIDY.CH  
T +41 (0)21 619 45 16 / 81

### PRESSE:

#### DIRECTRICE DES PUBLICS ET DE LA COMMUNICATION

ASTRID LAVANDEROS  
A.LAVANDEROS@VIDY.CH  
T +41 (0)21 619 45 74  
M +41 (0)79 949 46 93

#### ASSISTANTE À LA COMMUNICATION

PAULINE AMEZ-DROZ  
P.AMEZ-DROZ@VIDY.CH  
T +41 (0)21 619 45 21



ALAIN BOREK  
THEATRE@LECABINETCREATIF.COM  
M +41 (0)78 789 80 10

DÉCOUVREZ #LAVIEAVIDY ET  
PARTAGEZ VOS COUPS DE CŒUR:

   @theatrevidy

# BOUCLE D'OR 2020

---

## **Mise en scène**

Alain Borek

## **Avec**

Alain Borek  
Marion Chabloz  
Baptiste Gilliéron

## **Dramaturgie**

Delphine Abrecht

## **Aide à la conception**

David Javet

## **Compositeur musique**

Christophe Gonet

## **Vidéo**

Oliver Vuillamy

## **Lumière**

David Perez

## **Costumes**

Baptiste Coustenoble

## **Administration**

Diane Dormet

## **Production :**

Théâtre Vidy-Lausanne  
Le Cabinet Créatif

## **Coproduction :**

L'Echandole

**Création 5 mars 2020**

**Avec les équipes de production, technique, communication  
et administration du Théâtre Vidy-Lausanne**



Création  
à Vidy

# PRÉSENTATION

---

*Boucle d'or et les trois ours* est un conte étrange : il manque à cette histoire quelques-unes des caractéristiques les plus importantes des contes de fées, car quand elle se termine, aucun conflit n'est résolu, et il n'y a ni réconfort, ni conclusion heureuse. Par ailleurs, nous sommes d'habitude enjoints à nous identifier au héros d'une histoire : ici, le personnage éponyme demeure trop ambigu pour le permettre, et les raisons de sa quête restent floues. Il en va de même pour le personnage du petit ours, qui ne peut pas véritablement faire office de héros, étant absent la majeure partie du récit.

Je souhaite soumettre le mythe de *Boucle d'or et les trois ours* aux interprétations de jeunes spectateurs dans le cadre d'une représentation interactive, en leur proposant d'en inventer et choisir les éléments modulaires ou manquants. Qui est Boucle d'or ? D'où vient-elle ? Pourquoi entre-t-elle chez les ours ? Quelles sont ses intentions ? Faut-il aimer Boucle d'or ? Quel est le message du conte ? Pourquoi les ours se sentent-ils envahis par une présence étrangère ? Comment Petit ours réagit-il à la casse de sa chaise ? Faut-il accueillir Boucle d'or, et comment ? Que peut-elle offrir en retour ? Doit-elle s'assimiler à la famille des ours ou rester telle qu'elle est ? *Etcetera.*

L'errance de Boucle d'or dans la forêt et la brutalité avec laquelle se résout le conflit de territoire que pose sa présence chez les ours questionne, me semble-t-il, la problématique de l'accueil d'une personne étrangère ou nomade dans un nouvel environnement. Les fins les plus communes du conte me semblent à cet égard peu satisfaisantes : elles consistent soit en une fuite de Boucle d'or apeurée et surprise par la vision des ours (la culture et les coutumes locales), soit en une chasse active des ours qui effrayent volontairement la petite fille (le renvoi des sans-papiers), voire qui la tuent. Il s'agit ici de proposer aux spectateurs un dispositif, selon l'esthétique et les codes du jeu vidéo à choix multiples, qui comble les « lacunes » et les « manquements » de ce conte et qui aborde de manière ludique les questions de l'accueil, du vivre ensemble et de la migration, en offrant au public un espace de créativité très important.



# DÉMARCHE ET PARCOURS ARTISTIQUE

---

Lors de récentes productions jeune public, j'ai incarné deux conteurs différents. L'un taquin et nonchalant dans *Le jeune prince et la vérité* de Jean-Claude Carrière (mens Matthias Urban, Petit Théâtre Lausanne, 2013), l'autre approximatif et bienveillant dans *La possible impossible maison* (Forced Entertainment, Vidy Lausanne, 2015). Deux rôles de narrateur en rapport très direct aux spectateurs, permettant selon le contexte de la représentation ou des réactions du public, une certaine liberté d'improvisation.

Avec Matthias Urban, j'ai écrit et mis en scène *Vivre mieux, vivre vraiment* (Festival de la Cité Lausanne, 2015; Théâtre des Osses Fribourg, 2017). Le dispositif propose au public d'assister à une conférence promettant un accès au bonheur rapide et durable. Une critique de l'idéologie du coaching facile, de ses aspects sectaires, culpabilisants et coûteux. Adaptant constamment le contenu et la forme du projet aux réactions imprévisibles des spectateurs, il s'agissait de les engager dans de multiples exercices tout en guidant progressivement l'atelier-conférence jusqu'à son absurdité. Envisager la représentation comme une expérience offerte au public a considérablement enrichi ma démarche de metteur en scène et de comédien.

Le spectacle *Hamlet dans les classes* (Vidy Lausanne, 2015), dans lequel j'interprète le rôle de Polonius, propose aux élèves d'assister à un spectacle dans leur contexte scolaire quotidien. La metteuse en scène Magali Tosato a délibérément élaboré son dispositif autour des élèves et leurs pupitres, les plaçant au centre de l'action. Il s'agit là encore d'une pratique du jeu très particulière, car les représentations se construisent à l'appui des élèves et de leurs réactions. Le spectacle comprend même une séquence où les comédiens animent une enquête pour établir ce qu'il s'est véritablement passé à Elseneur, permettant aux élèves d'élaborer des hypothèses, d'aiguiser leur réception du spectacle et d'ouvrir le champ interprétatif.

Depuis vingt ans, je pratique également l'improvisation théâtrale comme discipline à part entière, jouant des spectacles entièrement improvisés avec différentes compagnies suisses et françaises. En 2016, j'ai d'ailleurs suivi une formation à la *Summer School* de l'I.O. à Chicago, une école référente de l'improvisation anglo-saxonne, qui a considérablement enrichi mes démarches.

Enfin, le premier projet jeune public auquel j'ai collaboré, après ma formation d'acteur, s'appelait Zibou (mens Anne-Lise Prudat, cie Escarboucle, 2010) et proposait une version de *Boucle d'or et les trois ours*, vue par le prisme d'une petite fille déstabilisée à l'arrivée d'un deuxième enfant dans sa famille et cherchant sa place dans la fratrie élargie. Ce conte a ainsi déjà constitué pour moi un sujet d'étude et de création.

# NOTE D'INTENTION

---

L'esthétique et le dispositif du spectacle sont inspirés de deux univers issus de la culture du jeu vidéo.

D'abord celui du jeu de combat: la fable de Boucle d'or et les trois ours racontant une confrontation entre les protagonistes, l'intruse d'un côté et les locaux de l'autre, il me paraît pertinent de dramatiser leurs antagonismes et de construire le clash dès la génération d'avatars à choix multiples.

Ensuite celui du jeu vidéo narratif, où le joueur doit prendre des décisions concernant l'aventure du héros. Le projet étant orienté vers une participation active des spectateurs, il s'agit de leur confier des responsabilités quant au déroulement de la représentation.

Le rapport aux spectateurs qu'instaure le dispositif facilite une immersion progressive dans l'univers du conte. En opérant d'abord des choix binaires (par exemple, Boucle d'or est-elle riche ou pauvre?), les spectateurs profitent de la simplicité des règles du jeu pour s'engager dans la représentation. Ils seront ensuite confrontés aux limites d'un jeu vidéo divertissant et à la stérilité produite par la machine programmée. La fin du spectacle leur propose de « poser la manette » et prendre du recul sur les enjeux d'une cohabitation et d'en formuler les hypothèses et les possibles.

ALAIN BOREK



# DISPOSITIF ET STRUCTURE DU SPECTACLE

---

## UNE HISTOIRE À CHOIX MULTIPLES

### 1. Introduction au mythe

L'Hôte (le modérateur entre le public et le spectacle ou le spécialiste de l'œuvre) demande ouvertement aux spectateurs ce qu'ils connaissent de la fable. Il anime ainsi une discussion où il souligne les différences entre les versions du conte et convoque ainsi toutes les variantes connues. Il en conclut que l'histoire est résolument interprétable, soumise aux contextes historiques, et que son introduction, sa résolution et son déroulement sont multiples et offrent de nombreuses lectures possibles. « Aujourd'hui, c'est vous qui allez inventer votre propre version de l'histoire, grâce au jeu vidéo Boucle d'or versus les Ours. »

## CRÉE TES PERSONNAGES !

### 2. Générateur d'archétypes

Chaque spectateur a découvert sur son siège un carton de vote à deux faces (rouge et bleue), ainsi qu'un label « Team Boucle d'or » ou « Team les Ours ». Le public est ainsi divisé en deux groupes distincts, soit jardin et cour. Les deux camps vont tour à tour générer un avatar de jeu vidéo incarnant le personnage de leur équipe, construit par des votes successifs qui déterminent des caractéristiques. Sur l'écran s'affiche un menu sur lequel s'inscrivent les choix validés par l'Hôte selon la majorité. Exemple : Où vit Boucle d'or? Bleu = dans une maison (sédentaire), Rouge = dans la forêt (nomade) Le système est conçu en arborescence, certains choix en appellent donc d'autres qui déterminent une précision. Selon l'exemple précédent, les choix suivants seraient : Si le public a choisi Bleu : choix suivant : Bleu = dans une riche villa, Rouge = dans un petit appartement Si le public a choisi Rouge : choix suivant : Bleu = dans une cabane qu'elle a construite, Rouge = elle est sans abri.

## RÉÉCRITURE DU MYTHE

### 3. Boucle d'or VS les Ours

L'écran du menu du jeu vidéo se lève. L'actrice incarnant l'avatar de Boucle d'Or et l'acteur incarnant celui des trois Ours livrent une performance théâtrale fidèle aux choix des spectateurs et à leurs conséquences scéniques. Les codes de jeu et la gestuelle des acteurs sont inspirés par les séquences dites cinématiques des jeux vidéo. Lorsque les ours découvrent finalement la squatteuse installée dans le lit de petit Ours, soit au moment imminent de la confrontation tant attendue, le jeu se fige. L'écran du menu redescend. 4. Résolutions et problématique de l'accueil, du territoire et de la migration Chaque camp va tour à tour choisir une résolution narrative, selon les fins classiques du conte. Boucle d'or a le choix de s'enfuir ou de rester. Les Ours ont le choix de la chasser brutalement ou de lui indiquer courtoisement le chemin pour quitter leur territoire. L'écran se lève et les acteurs jouent les scénarios retenus par chaque équipe de spectateurs. La résolution du point de vue de Boucle d'or dévoile alors soit une réaction de peur à l'apparition de ces bêtes différentes et repoussantes qui entraîne sa fuite, soit une pétrification angoissée de la petite fille. La résolution du point de vue des Ours dévoile soit une chasse brutale de la petite fille traitée d'intruse où ils fustigent sa différence culturelle (elle est blonde), soit un raccompagnement à la porte, non sans condescendance face à cette petite fille qui n'est pas à sa place et erre sur leur territoire. Mais le jeu bugue : le personnage de Boucle d'or qui sort de scène ne trouve pas de véritable sortie, et revient dans une chorégraphie angoissante, spasmodique et répétitive. Les acteurs nomment alors que ces résolutions sont toutes décevantes et problématiques. Il n'y a ni véritable rencontre entre les protagonistes, ni résolution narrative aboutie. Ils souhaitent inventer autre chose.

#### 4. Résolutions et problématique de l'accueil, du territoire et de la migration

Chaque camp va tour à tour choisir une résolution narrative, selon les fins classiques du conte. Boucle d'or a le choix de s'enfuir ou de rester. Les Ours ont le choix de la chasser brutalement ou de lui indiquer courtoisement le chemin pour quitter leur territoire. L'écran se lève et les acteurs jouent les scénarios retenus par chaque équipe de spectateurs. La résolution du point de vue de Boucle d'or dévoile alors soit une réaction de peur à l'apparition de ces bêtes différentes et repoussantes qui entraîne sa fuite, soit une pétrification angoissée de la petite fille. La résolution du point de vue des Ours dévoile soit une chasse brutale de la petite fille traitée d'intruse où ils fustigent sa différence culturelle (elle est blonde), soit un raccompagnement à la porte, non sans condescendance face à cette petite fille qui n'est pas à sa place et erre sur leur territoire. Mais le jeu bugue : le personnage de Boucle d'or qui sort de scène ne trouve pas de véritable sortie, et revient dans une chorégraphie angoissante, spasmodique et répétitive. Les acteurs nomment alors que ces résolutions sont toutes décevantes et problématiques. Il n'y a ni véritable rencontre entre les protagonistes, ni résolution narrative aboutie. Ils souhaitent inventer autre chose.

#### 5. Réécriture de la fin de *Boucle d'or*

Les acteurs quittent l'aire de jeu de la fable et rejoignent le modérateur à l'avant-scène. L'écran descend à nouveau derrière eux et affiche un nouveau menu composé de six cases vides attendant d'être remplies par du texte. Le modérateur demande alors aux acteurs et aux spectateurs quelles autres résolutions pourraient être inventées ?

Exemples :

Boucle d'or s'installe chez les Ours et cuisine pour eux

Boucle d'or rachète la maison et chasse les Ours car elle est la fille d'un promoteur immobilier

Les Ours proposent à Boucle d'or de vivre quelques jours au salon, le temps de récupérer

Boucle d'or se transforme en Ours et s'accoutume à leurs vies en agrandissant la famille

Les Ours construisent à Boucle d'or une cabane dans leur jardin

Boucle d'or revient mettre le feu à la maison pour se venger

...

Lorsque les six idées sont choisies et écrites à l'écran, l'une d'entre elles est tirée au sort par un dé virtuel à six faces qui sera projeté sur l'écran. Les acteurs improvisent alors fidèlement cette nouvelle résolution du conte. L'utilisation de l'aléatoire protège la validité des cinq autres idées, suggère que d'autres inventions sont évidemment possibles, ancre l'idée selon laquelle les histoires demeurent potentiellement en perpétuelle réécriture, et, je l'espère, stimulera une réflexion chez les spectateurs, hors du dispositif théâtral.

## SCÉNOGRAPHIE

Sur le plateau, deux écrans. L'un à l'arrière-scène où s'affichent les décors du jeu vidéo lorsque les acteurs interprètent la fable (maison, table avec ses bols, chaises, lits...). L'autre à l'avant-scène qui monte et qui descend et où s'affichent les menus à choix multiples. L'espace entre cet écran et le public est habité par l'Hôte qui crée le lien entre les spectateurs et le spectacle. L'espace entre les deux écrans constitue la zone de jeu des acteurs qui interprètent la fable. La musique de Christophe Gonet et les lumières de David Perez viennent enrichir le dispositif théâtral jouant des codes du jeu vidéo.