



BOUCLE D'OR 2020

© Sylvain Renou

« *Faut-il accueillir Boucle d'or ?* »

Un spectacle interactif à partir de 10 ans
d'**Alain Borek**

Théâtre Vidy-Lausanne 5 au 16 mai 20



Le Cabinet Créatif
Rue Sébeillon 9A
1004 Lausanne

VIDY THÉÂTRE
LAUSANNE

Équipe artistique



© Sylvain Renou

Mise en scène

Alain Borek

Avec

Alain Borek
Marion Chabloz
Baptiste Gilliéron

Dramaturgie et collaboration artistique

Delphine Abrecht

Musique et création sonore

Christophe Gonet

Vidéo et conception graphique

Oliver Vuillamy

Lumière

David Perez

Costumes

Scilla Ilardo

Régie générale

Quentin Brichet

Aide à la conception

David Javet

Administration

Diane Dormet

Production

Le cabinet créatif

Production déléguée

Vidy-Lausanne

Co-production

Théâtre du Loup, Genève
Théâtre de l'Echandole, Yverdon

Boucle d'or 2020 résulte du développement d'un projet de recherche soutenu par La Manufacture-HES-SO, intitulé *Spectator ludens*.

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, la protagonistes demeure trop ambiguë pour le permettre, et les raisons de sa quête restent floues. Il en va de même pour le personnage de 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 les éléments manquants. Qui est Boucle d'or ? D'où vient-elle ? 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 questionnent la problématique de l'accueil d'une personne étrangère ou nomade dans un nouvel environnement. Les deux fins habituelles du conte ne sont à cet égard pas satisfaisantes : il s'agit soit du rejet de la culture et des coutumes locales (Boucle d'or s'enfuit en découvrant les ours), soit du renvoi des étrangers (les ours chassent Boucle d'or).

Il s'agit ici de proposer aux spectateurs un dispositif, selon l'esthétique et les codes du jeu vidéo d'aventure narratif, qui comble les lacunes et les manques de ce conte. Le projet a pour ambition d'aborder 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.

« Proposer aux spectateurs un dispositif, selon l'esthétique et les codes du jeu vidéo d'aventure narratif, 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. »



Note d'intention



© CC-Zero

Le dispositif du spectacle est inspiré de jeux vidéo d'aventure narratifs comme *Life is strange* (Donnod Entertainment) ou *Detroit Become Human* (Quantic Dream). Dans ce type de jeux, nous découvrons pas à pas le contexte et les aventures d'un personnage et sommes invités à prendre des décisions concernant ses actions et ses émotions. Alors que la fiction se déroule, nous savourons et subissons constamment les conséquences de nos choix successifs. Ce genre de jeu a retenu mon intérêt car l'identification du joueur avec la protagoniste y est particulièrement forte. En outre, lorsque plusieurs personnes jouent en même temps, les questions éthiques qui surgissent offrent des discussions vertigineuses devant l'écran.

Avec *Boucle d'or 2020*, je souhaite donner la possibilité de s'identifier aussi bien à Boucle d'or qu'à Petit Ours. Les postures des deux protagonistes de la fable étant antagonistes, il me paraît essentiel de pouvoir successivement se mettre à leurs places respectives.

Je souhaite favoriser la réflexion sur nos politiques d'accueil. Et j'aimerais cultiver une interactivité ludique et stimulante qui permette aux spectateurs d'éviter les postures idéologiques convenues. Faire des tentatives, jouer et recommencer feront partie intégrante de l'expérience. Il ne s'agit pas de débattre, mais d'essayer des choses ensemble. En espérant que les questions soulevées durant la représentation résonneront au-delà du dispositif théâtral.

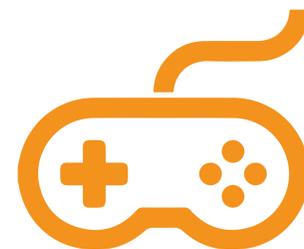
Faut-il connaître l'histoire originale pour voir le spectacle ?

Le spectacle est accessible aux personnes ne connaissant pas la fable, mais il sera d'autant plus savoureux pour des spectateurs familiers de l'histoire qui pourront découvrir une Boucle d'or adolescente et non plus la petite fille du conte.

Pourquoi dès 10 ans ?

Le spectacle questionne des politiques éthiques délicates et s'adresse donc à un public plus averti que de jeunes enfants. Boucle d'or et Petit ours ont tous les deux 15 ans. Ils s'expriment et se comportent comme des jeunes adultes. Ainsi certaines scènes pourraient heurter la sensibilité des tout petits.

« Il s'agit de confier aux spectateurs des responsabilités quant au déroulement de la narration. »



Les personnages

Marion Chabloz joue **Boucle d'or**.

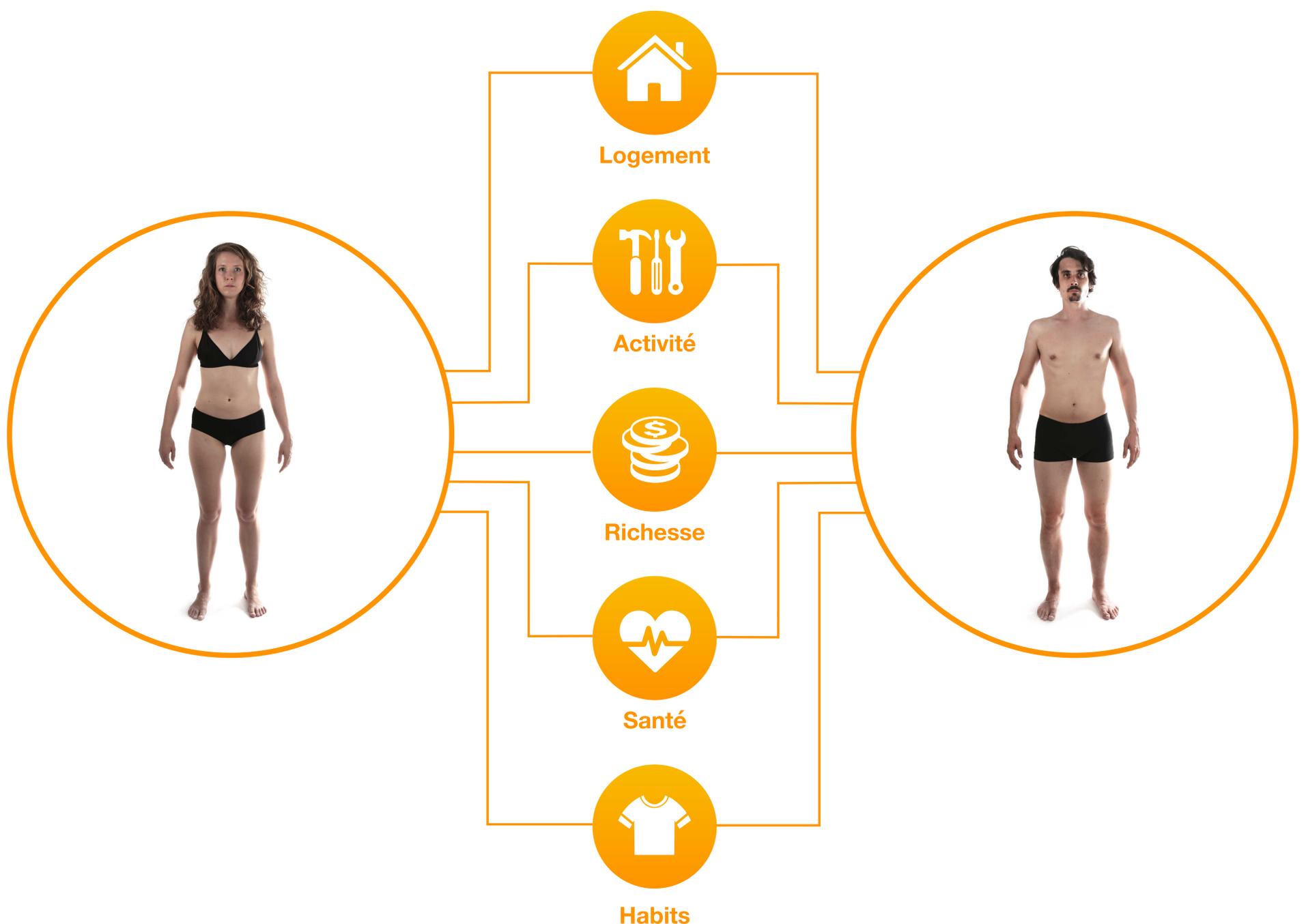
Une fille de 15 ans qui vivait auparavant de l'autre côté de la forêt dans une société où tout le monde était blond. Aujourd'hui, elle n'a plus de maison et plus de parents. C'est la première fois qu'elle traverse la forêt, ce qu'elle avait l'interdiction de faire petite. Désœuvrée dans ces nouveaux espaces dont elle ne connaît pas les codes, elle se perd, alors qu'elle a faim et sommeil. Elle cherche un endroit où vivre.

Baptiste Gilliéron joue **Urs Steiner**.

Un garçon de 15 ans qui vit avec ses parents dans une maison à l'orée d'une clairière. Issu d'une culture minimaliste (trois lits, trois bols, trois chaises, trois brosses à dents, ...) au fonctionnement pragmatique (chaque chose à sa place), il ne s'est jamais questionné sur d'autres modes de vie. Aujourd'hui, ses parents sont en promenade et il est en charge de la maison. Urs devient ainsi l'héritier des valeurs traditionnelles établies par sa famille et ses ancêtres. Voudra-t-il prendre des risques et des initiatives ? Ses parents ne manqueront pas de l'appeler au téléphone pour s'assurer que tout se passe bien pendant leur absence.

Alain Borek joue **Interface**.

Le compagnon des spectateurs-joueurs. Il apparaît au bord de l'écran pour les aider. Il présente le jeu et veille au bon déroulement des séquences de vote par le public. Il n'oriente jamais ses décisions, mais partage ses commentaires ironiques et bienveillants.



Un conte à choix multiples



© CC-Zero

En entrant dans la salle de spectacle, le public découvre sur scène un écran sur lequel est projeté l'indication « press start ». Chaque personne reçoit un carton à deux faces, une noire et une blanche, puis s'installe dans le gradin. Durant la représentation, le public votera à la majorité pour orienter le récit. Le personnage d'Interface animera ces séquences et tranchera si nécessaire pour éviter les égalités.

Chapitre 1 : la fille perdue dans la forêt

Noir, musique et sons d'orage. Le spectacle démarre dans la tourmente, nous sommes plongés dans la réalité d'une jeune fille en ciré jaune perdue dans la forêt. Il pleut et il fait nuit. Ce premier chapitre propose aux spectateurs de suivre son exode et de l'orienter par quelques choix simples : que doit-elle faire? Où doit-elle se diriger ? Boucle d'or visitera ensuite la maison de la famille Steiner, y mangera, cassera maladroitement une chaise et ne manquera aucune étape du conte original. Ce premier chapitre se clôt lorsque Boucle d'or s'endort dans le lit d'Urs.

Chapitre 2 : Urs Steiner

Le chapitre deux présente le quotidien d'Urs qui rentre chez lui. Les spectateurs sont invités à faire les premiers choix éthiques de l'expérience : doit-il mentir ou dire la vérité à ses parents au téléphone ? Urs va découvrir qu'il a malencontreusement laissé la porte de la maison ouverte et qu'un cambrioleur semble être entré, il entend ses ronflements provenant de l'étage. Le chapitre s'achève quand, vêtu de son armure (un effrayant costume d'ours bricolé d'équipements de hockey sur glace et de poils), il se dirige vers la chambre pour déloger l'intruse.

Douze fins différentes

Chapitre 3 : la rencontre

Le public découvre d'abord une scène particulièrement brève où, fidèle au conte, Boucle d'or s'enfuit de la maison, effrayée par la vue de ses habitants. S'ensuit un générique de fin qu'Interface interrompt pour proposer au public une alternative. Et si les protagonistes avaient pu parler : qu'auraient-ils dit ? L'histoire auraient-elles pu se terminer autrement ?

A présent les spectateurs sont engagés dans la fiction, connaissent les enjeux des deux protagonistes et sont familiers du dispositif de vote. Nous leur offrons la possibilité de réécrire la fin du conte grâce à 18 scènes articulées entre elles par une arborescence secrète. Ainsi la fable peut se conclure de 12 manières différentes. Afin de concrètement stimuler la réflexion sans chercher une solution parfaite ou idéologique, il nous paraît important qu'aucune des fins ne soit complètement satisfaisante. Voici les titres des 12 fins :

Mariage blanc
Permis B
Révolution et décroissance
Charité chrétienne
Le rêve américain
Ghetto
L'alliance
Délation
Chasse à l'ours
La traite des blondes
Aide humanitaire
L'exode continue

Le scénario terminé, apparaît alors sur l'écran une partie de l'arborescence complète. Les spectateurs peuvent lire le titre de la fin qui vient de se dérouler, ainsi que les titres des scènes qui ont été jouées. Mais les scènes non « débloquées » sont masquées par des cadenas. Interface propose alors au public de réitérer l'expérience pour explorer d'autres possibles...

Scénographie

La scénographie s'articule autour d'un unique écran qui permet de :

- Projeter les décors du jeu (la forêt labyrinthique, la maison, etc...)
- Faire apparaître les choix de vote au-dessus de la tête des acteurs
- Afficher l'arborescence ainsi que le générique

Les acteurs jouent entre l'écran et l'avant-scène. Interface sort de la coulisse à jardin pour venir se poster au bord de l'écran, créant le lien avec la salle.

La musique de Christophe Gonet est un élément indispensable à l'immersion des spectateurs dans le jeu. Tout comme les décors projetés, elle accompagne les progressions d'Urs et Boucle d'or, pour devenir plus rare dans le chapitre 3 qui est esthétiquement plus sobre et dépouillé.

Tournée

Saison 2020-21

Théâtre du Loup Genève

8 au 13 décembre 20

TLH Sierre (en cours de discussion)

15 au 20 décembre 20

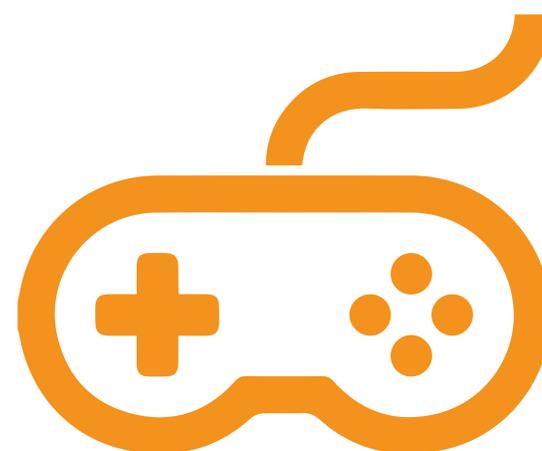
Casino Théâtre Rolle (en cours de discussion)

5 au 7 février 21

Théâtre de l'Échandole Yverdon

9 au 14 février 21

Le spectacle est encore disponible pour des accueils en janvier 2021. Ainsi que durant la saison 2021-22.



Penser sans tristesse

Une démarche de mise en scène

En 2019, j'ai conçu et mis en scène *L'espace et nous*, un spectacle immersif dont vous êtes les héros (Théâtre 2.21 et Vidy-Lausanne). Au carrefour du théâtre, de l'atelier et du jeu de rôle, les spectateurs avaient comme mission de faire connaissance, former un groupe et s'organiser avant que leur communauté ne soit envoyée sur une planète lointaine pour vivre dans une nouvelle société. Une expérience de quatre heures mêlant le ludisme au sérieux, qui fait émerger des idées, des débats, des rencontres, des tensions et des joies.

La même année, nous avons lancé avec Delphine Abrecht et Flavia Papadaniel *Spectator Ludens*, un projet de recherche à La Manufacture consistant à étudier, en s'inspirant des jeux de rôles et des jeux vidéo narratifs, les outils et les méthodes pour créer des spectacles interactifs. Nous développons à travers ce travail des dispositifs qui permettent de créer des spectacles où acteurs comme spectateurs inventent ensemble.

Une recherche d'acteur

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 au gré de la représentation, 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). 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. Nous adaptions 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 sa débâcle. Envisager la représentation comme une expérience offerte au public a considérablement enrichi ma démarche de comédien.

Le spectacle *Hamlet dans les classes* (Vidy-Lausanne, 2015), propose aux élèves d'assister à un spectacle dans leur contexte scolaire quotidien. La metteuse en scène Magali Tosato a 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 d'ailleurs une séquence où les comédiens font mener l'enquête aux élèves pour établir ce qu'il s'est véritablement passé à Elseneur. Les élèves élaborent ainsi des hypothèses et aiguisaient en direct leur réception du spectacle.

Depuis vingt ans, je pratique également l'improvisation théâtrale comme discipline à part entière, participant à 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 référence de l'improvisation anglo-saxonne, qui a considérablement enrichi ma façon de gérer l'imprévu lors d'une représentation.

Alain Borek



Le Cabinet créatif
Alain Borek
Rue Sébeillon 9A
1004 Lausanne
078 789 80 10

theatre@lecabinetcreatif.com

© CC-Zero