

ALAIN BOREK
Boucle d'or 2021



Création décembre 2020

SOMMAIRE

GÉNÉRIQUE 3

PRÉSENTATION 4

DISPOSITIF ET STRUCTURE DU SPECTACLE 7

PENSER SANS TRISTESSE 11

PRESSE 12

ALAIN BOREK 13

DELPHINE ABRECHT 13

CONTACTS 14

Direction artistique

Delphine Abrecht
Alain Borek

Dialogues et scénario

Delphine Abrecht
Alain Borek
Marion Chabloz
Baptiste Gilliéron

Mise en scène

Alain Borek

Dramaturgie

Delphine Abrecht

Consultant *game design*

David Javet

Musique

Christophe Gonet

Collaboration artistique

Quentin Brichet
Diane Dormet

Traduction LSF

Anne-Claude Prélaz-Girod

Audiodescription

Stéphane Richard

Vidéo et création graphique

Oliver Vulliamy ▼

Lumière

David Perez ▼

Costumes

Scilla Ilardo

Accessoires

Mathieu Dorsaz ▼

Régie générale

Quentin Brichet ▼

Administration

Diane Dormet

Avec

Alain Borek
Marion Chabloz
Baptiste Gilliéron

Production

Le Cabinet Créatif

Production déléguée

Théâtre Vidy-Lausanne

Coproduction

Théâtre du Loup, Genève
Théâtre de l'Echandole,
Yverdon-les Bains

Avec le soutien de

Ville de Lausanne - Canton de Vaud -
Loterie Romande - Fondation Ernst
Goehner - Migros Pourcent Culturel - Pro
Helvetia fondation Suisse pour la culture

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

Création décembre 2020

au Théâtre Vidy-Lausanne

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

Durée: 1h

**Théâtre
dès 10 ans**

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. 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 protagoniste 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.

Nous souhaitons 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 ? Quelles sont ses intentions ? Quel est le message du conte ? Faut-il aimer Boucle d'or ? 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 ? Et cetera.

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.

ALAIN BOREK ET DELPHINE ABRECHT



© Philippe Weissbrodt



← REVENIR AU
SOMMAIRE

© Philippe Weissbrodt

Le dispositif du spectacle est inspiré de jeux vidéo d'aventure narratifs comme *Life is strange* (Dontnod 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 notre 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 2021*, nous souhaitons 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 nous paraît essentiel de pouvoir successivement se mettre à leurs places respectives.

Nous souhaitons favoriser la réflexion sur nos politiques d'accueil. Et nous aimerions 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 dix 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 quinze ans. Ils s'expriment et se comportent comme des jeunes adultes. Ainsi certaines scènes pourraient heurter la sensibilité des tout-petits.

ALAIN BOREK ET DELPHINE ABRECHT

LES PERSONNAGES

Marion Chabloz joue **Boucle d'or**. Une fille de quinze 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.

Baptiste Gilliéron joue **Urs Steiner**. Un garçon de quinze 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

En entrant dans la salle de spectacle, le public découvre sur scène un écran sur lequel est projetée l'indication *press start*. Chaque personne reçoit un carton à deux faces, un rond bleu ou un triangle jaune, 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 ? Comment doit-elle réagir lors d'un contrôle de police ? 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.

QUATORZE 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 à 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 discuter : qu'auraient-ils dit ? L'histoire aurait-elle pu se terminer autrement ?

À 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 vingt scènes articulées entre elles par une arborescence secrète. Ainsi la fable peut se conclure de quatorze manières différentes. Afin de stimuler concrètement 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 quatorze fins :

Mariage blanc

Permis de travail

Révolution !

Clandestinité

Sacrifice

« Le grand remplacement »

Accueil d'urgence

VIP

Délation

Chasse à l'ours

« La traite des blondes »

Aide humanitaire

Le renvoi

L'exode continue



© Philippe Weissbrodt



← REVENIR AU
SOMMAIRE

© Philippe Weissbrodt

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.



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 pour mission de faire connaissance, de former un groupe et de 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, des outils et des méthodes pour créer des spectacles interactifs. Nous développons à travers ce travail des dispositifs qui permettent de créer des spectacles où acteurs et 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, selon le contexte 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; 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), 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 d'ailleurs une séquence où les comédiens font mener l'enquête aux élèves pour établir ce qu'il s'est véritablement passé à Elsenaur. Les élèves élaborent ainsi des hypothèses et aiguisent en direct leur réception du spectacle.

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 référence de l'improvisation anglo-saxonne, qui a encore enrichi ma façon de gérer l'imprévu lors d'une représentation.

**Corinne Jaquiéry, « Boucle d'or ou l'éloge de la démocratie »,
Le Courrier, 17 décembre 2020**

Voter pour orienter l'histoire, c'est ce que l'on tente de faire en démocratie. Le comédien et metteur en scène Alain Borek l'illustre avec humour et finesse dans *Boucle d'or 2020*, un spectacle tout public qu'il a pu présenter dans un cadre scolaire, jeunes spectatrices et spectateurs masqués et distancés, début décembre. (...)

Personnage Interface

À travers son regard empathique, Boucle d'or (Marion Chabloz) devient une adolescente de quinze ans issue d'une société où presque tout le monde est blond. Orpheline, elle traverse la forêt interdite et débarque dans un univers dont elle ne connaît ni les règles, ni les codes. Petit ours devient Urs Steiner (Baptiste Gilliéron). Il vit avec ses parents très pragmatiques, où chaque chose a sa place et où on ne touche jamais à ses habitudes. Chargé de garder la maison en leur absence, il va découvrir que quelqu'une, qui ne lui ressemble pas du tout, est entrée dans la maison...

Inspiré de jeux vidéo d'aventure narratifs, où l'action évolue selon les choix successifs du joueur, *Boucle d'or 2020* invite le public à s'exprimer en votant sur des mots ou des phrases clés comme « confiance » et « méfiance » ou « Ça se fait pas » et « je comprends ». Un personnage nommé Interface (Alain Borek) présente le jeu devant un écran changeant le décor et indiquant les choix possibles. Le comédien oriente subtilement, mettant en garde avec humour sur les risques de pivotement du spectacle selon telle ou telle décision. Veillant au bon déroulement de la votation, il compte les voix, faisant apparaître le résultat sur des leds incorporés à son pull rouge. Un gadget ludique qui a fasciné les spectateurs.

En cette matinée grise au Théâtre de Vidy, une cinquantaine d'élèves d'un même collège lausannois assistent à la représentation, dûment masqués et espacés. Enchantés d'être invités à interagir pour orienter le cours du spectacle, ils brandissent fougueusement leur triangle jaune ou leur rond bleu. Certains attendent le dernier moment pour voter pensant ainsi infléchir la décision. « C'est moi qui a fait changer l'histoire! », s'exclame d'ailleurs un garçon, persuadé que son vote a fait pencher la balance en faveur de Boucle d'or prise en flagrant délit d'effraction et de mensonge par Urs.

Une fin terrifiante ?

Un deuxième scrutin va enclencher une chasse à l'ours qui poussera Boucle d'or à commettre l'irréparable. Une fin terrifiante, mais Interface va intervenir pour démontrer qu'il y a d'autres voix (es) possibles. Reprenant l'histoire juste avant la fâcheuse décision, il interpelle une petite fille qui va devoir choisir la fin pour inverser le cours de l'histoire. Ce sera « sacrifice ». Et alors que l'on s'attendait à du sang et des larmes, l'histoire va prendre une tournure inattendue.

En une heure et quelques minutes, les jeunes spectatrices et spectateurs sont subjugués. À la fin du spectacle, les questions fusent sur les détails techniques comme le comptage des voix, mais aussi sur les orientations possibles selon les votes. Elles indiquent qu'ils ont su observer la dynamique de la peur, la force des a priori, le pouvoir des jeux d'influence et surtout la possibilité de faire changer les choses grâce à leur vote. (...)

Alain Borek est né à Lausanne en 1983. Diplômé de la Manufacture en 2009, il collabore depuis en tant qu'acteur aux projets de nombreux·ses metteurs·euses en scène et réalisateurs·rices. De 2010 à 2013, il assiste à la mise en scène Christian Geffroy-Schlittler, Christophe Jaquet, Jean- Yves Ruf et David Bauhofer.

Comme metteur en scène, il initie ses projets et dirige également des commandes: *Peanuts* (2010), *Je pleurais, mes larmes rigolaient sur mes joues* (2013), *Fils Gillégitimes* (2013), *C'était Hier* (2014), *Vivre Mieux ! Vivre Vraiment* (2015), *A Trop Presser Les Nuages* (2015), *Tu Devrais Venir Plus Souvent* (2016), *D'autres* (2017), *Les Chiens* (2017), *L'espace et nous* (2019).

Passionné par le travail collectif et structuré, il met ses compétences techniques et artistiques au service d'équipes artistiques dont il accompagne le processus de création en tant que dramaturge et metteur en scène.



DELPHINE ABRECHT

Delphine Abrecht est chercheuse et dramaturge. Elle mène des projets de recherche à La Manufacture-Haute école des arts de la scène et collabore sur de nombreuses créations théâtrales en Suisse romande (récemment avec Alain Borek, Yan Duyvendak, Aurélien Patouillard ou Rémi Dufay). De 2012 à 2017, elle travaillé en tant qu'assistante diplômée à l'Université de Lausanne, où elle a entamé un travail de thèse sous la direction de Danielle Chaperon sur le thème du rapport aux spectateurs·rices du théâtre contemporain.



THÉÂTRE VIDY-LAUSANNE

PRODUCTION

Directrice des projets artistiques et internationaux

Caroline Barneaud
c.barneaud@vidy.ch
T. +41 (0)21 619 45 44

Diffusion

Elizabeth Gay
e.gay@vidy.ch
T. +41 (0)79 278 05 93

PRESSE

Directrice des publics et de la communication

Astrid Lavanderos
a.lavanderos@vidy.ch
M. +41 (0)79 949 46 93

Assistante à la communication

Pauline Amez-droz
p.amez-droz@vidy.ch
M. +41 (0)21 619 45 21



Alain Borek
Diane Dormet
theatre@lecabinetcreatif.com
M + 41 (0)78 789 80 10

PARTAGEZ VOS COUPS DE CŒUR

   @theatredevidy

← REVENIR AU
SOMMAIRE