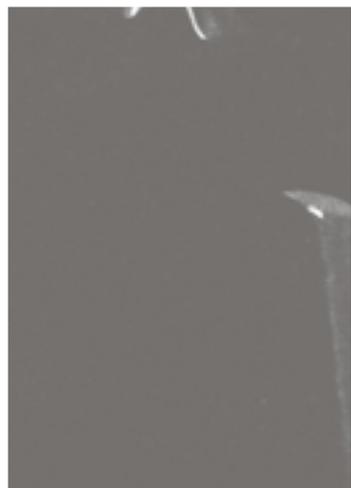


PIÈCE IDÉIMONTÉE

Les dossiers pédagogiques
« Théâtre » et « Arts du cirque »
du réseau Canopé

N° 206 - Mars 2015

C L O C



PIÈCE IDÉIMONTÉE

Les dossiers pédagogiques « Théâtre » et « Arts du cirque » du réseau Canopé

N° 206 - Mars 2015

Compagnie 32 Novembre

Conception, mise en scène, décor et interprétation :
Jérôme Helfenstein et Maxime Delforges

Co-Création Lumière :
Claire Villard et Maxime Delforges

Réalisation costumes : Olivia Ledoux [Ensatt]

Regards extérieurs : Fabien Palin

Production :
Muriel Pierre [association W / Jean-Baptiste André]

Création sonore : Marc Arrigoni [Ensatt]

Composition musique classique [piano] :
Julien Kievitch

À la Ferme du Buisson, les 14 et 15 mars

Retrouvez sur reseau-canope.fr/crdp-paris/
l'ensemble des dossiers « Pièce [dé]montée »

Directeur de publication

Jean-Marc Merriaux

Directrice de l'édition transmédia et de la pédagogie

Michèle Briziou

Directeur artistique

Samuel Baluret

Comité de pilotage

Bertrand Cocq, directeur du Canopé de Paris

Bruno Dairou, délégué aux Arts et à la Culture de Canopé

Ludovic Fort, IA-PR Lettres, académie de Versailles

Jean-Claude Lallias, professeur agrégé, conseiller Théâtre,

délégation aux Arts et à la Culture de Canopé

Patrick Laudet, IGEN Lettres-Théâtre

Marie-Lucile Milhaud, IA-IPR Lettres-Théâtre honoraire

et des représentants des Canopé académiques

Auteur de ce dossier

Philippe Guyard, professeur d'Histoire-Géographie et d'option théâtre

Sauf mention contraire, toutes les photos sont © Blandine Soulage.

Directeur de « Pièce [dé] montée »

Jean-Claude Lallias, professeur agrégé, conseiller théâtre, département Arts & Culture

Secrétariat d'édition

Marylène Duteil, Canopé de l'académie de Créteil

Mise en pages

Matthieu Daubigny, Canopé de l'académie de Créteil

Conception graphique

DES SIGNES studio Muchir et Desclouds

ISSN : 2102-6556

ISBN: 978-2-86918-269-1

© Réseau Canopé, 2015

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».

Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris) constitueraient donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Remerciements

Nos remerciements chaleureux vont à Magali Libong de Hors les murs (centre national des ressources des arts de la rue et des arts du cirque) et à toute l'équipe de la Ferme du Buisson pour l'aide précieuse qu'ils nous ont apportée dans la préparation de ce dossier.

Tout ou partie de ce dossier sont réservés à un usage strictement pédagogique et ne peuvent être reproduits hors de ce cadre sans le consentement de l'auteure et de l'éditeur. La mise en ligne des dossiers sur d'autres sites que ceux autorisés est strictement interdite

5 Édito

6 **AVANT DE VOIR LE SPECTACLE**
LA REPRÉSENTATION EN APPÉTIT!

6 Présence de la magie dans les arts

7 Une brève histoire de la magie

9 Une approche des ressorts de la magie

10 La magie nouvelle

12 Une entrée dans l’imaginaire spécifique du spectacle CloC suggérée
par son titre : clock sans k ou le temps dérégulé

13 **APRÈS LA REPRÉSENTATION**

13 Construction d’ensemble

15 Deux personnages soumis à la pression du temps

18 Magie et dramaturgie

20 Résonances

21 **ANNEXES**

21 Présentation du projet artistique
de Jérôme Helfenstein et Maxime Delforges

22 Extrait du dossier de présentation du spectacle

24 Portrait des deux artistes

Si magie et magiciens hantent depuis longtemps la littérature (en particulier le genre fantasy), le cinéma et le music-hall, ce n'est que depuis quelques années que la « magie nouvelle » s'affirme comme un mouvement artistique autonome au sein du spectacle vivant.

De même que le nouveau cirque a émergé comme expression artistique en s'éloignant d'une construction fondée sur la juxtaposition de numéros et en recherchant une dramaturgie propre aux arts du cirque, les spectacles de magie nouvelle s'appuient sur des effets magiques pour développer des univers singuliers et inventer des formes d'écriture scénique qui tentent, comme l'affirment les deux créateurs de CloC, « de figurer l'impossible, non comme une fin en soi, mais comme un support au service d'un propos ».

Premier de la collection Pièce (dé)montée consacré à un spectacle de magie nouvelle, le présent dossier s'attache à aider à mieux cerner l'univers de la magie et plus spécifiquement de ce mouvement artistique, dont CloC est un exemple à la fois caractéristique et spécifique. La question du temps y est centrale, et ce n'est pas un hasard si les deux artistes qui ont fondé leur compagnie à l'occasion de la création de ce spectacle ont choisi pour nom la Compagnie du 32 Novembre.

Dans CloC, la magie et les illusions qu'elle permet de créer sous les yeux des spectateurs contribuent à faire exister un univers où les hommes, à force de courir après le temps et d'essayer de le maîtriser, finissent par être dépassés par ses dérèglements.

AVANT DE VOIR LE SPECTACLE LA REPRÉSENTATION EN APPÉTIT !

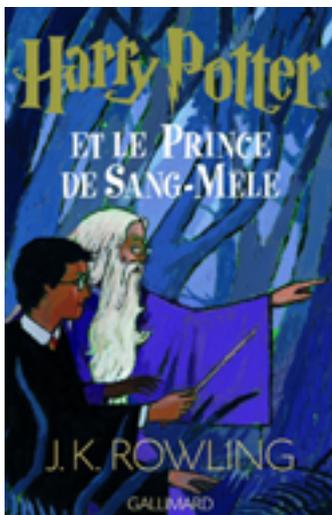
PRÉSENCE DE LA MAGIE DANS LES ARTS

Demander aux élèves à quoi ils associent la magie et quelle représentation ils se font de ceux qui la pratiquent : comment se présentent-ils, selon eux, quels sont leurs attributs ? Quels exemples peuvent-ils citer ?

Les imaginaires associés à la magie résultent de la sédimentation de multiples images liées à une très longue histoire régulièrement revisitée par les magiciens eux-mêmes, mais aussi par les arts, et en particulier dans des domaines où les élèves ont souvent des connaissances : littérature fantasy, cinéma, télévision et jeux-vidéos.

Les romans du genre fantasy regorgent de références à la magie. Très populaires auprès des adolescents, les séries littéraires ayant pour protagonistes mages, magiciens et autres sorciers sont légion : on pourra citer les ouvrages du cycle des *Annales du disque monde* du britannique Terry Pratchett – et en particulier le personnage de Rincevent, mage raté qui ne dispose que d'un sortilège –, ceux de la série du *Trône de fer* de George R. R. Martin, ou encore l'univers développé par Sophie Audouin-Mamikonian dans sa série *Tara Duncan* dont l'héroïne éponyme traverse des aventures dans un monde de « sortceliers ». Sans oublier de parler des magiciens de *Bilbo le Hobbit* et du *Seigneur des anneaux* de J. R. R. Tolkien – avec en premier lieu Gandalf et Saroumane – et de la suite romanesque des *Harry Potter* de J. K. Rowling.

Le cinéma et la télévision fourniront sans doute nombre de références, de Merlin et de tous ses avatars cinématographiques et télévisuels aux adaptations cinématographiques des séries littéraires mentionnées ci-dessus, du *Magicien d'Oz* à *Ma sorcière bien-aimée* et à *Charmed*, mais aussi des magiciens qui ont connu la gloire sur les plateaux de télévision, David Copperfield, Garcimore et autre Gérard Majax, à tous leurs descendants présentant leur numéro dans des émissions populaires comme *Le Plus Grand Cabaret du Monde*.



J.K. Rowling, *Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé*, illustration de Jean-Claude Götting, Collection Grand format littérature, © Editions Gallimard Jeunesse

Enfin, les univers des jeux-vidéos et de la bande-dessinée, fréquentés parfois de façon très assidue par les élèves, ne sont pas en reste. Dans de multiples pour ne pas dire innombrables jeux, le recours à la magie est très souvent présent. On pourra par exemple penser aux mages blancs, noirs, rouges et bleus de *Final Fantasy*, à ceux du célèbre *World of Warcraft*, ou encore à ceux de *The Elder Scrolls*.

Si l'univers de la fantasy peut être prédominant, les références que les élèves pourront citer sont pour le moins multiples, autant que les images qui s'y associent : il n'y a guère de points communs entre Gandalf et Harry Potter et leurs attributs d'un côté, et David Copperfield ou *Ma sorcière bien aimée* de l'autre. La diversité de ces images est le fruit d'une longue histoire dont on pourra tracer les grands traits avec les élèves.

UNE BRÈVE HISTOIRE DE LA MAGIE

Proposer à un groupe d'élèves de réaliser un court exposé sur les grandes étapes de l'histoire de la magie de l'Antiquité jusqu'à l'avènement de la magie moderne avec Jean-Eugène Robert-Houdin. Pour en savoir plus sur l'histoire de la magie des origines au mouvement de la magie nouvelle, les élèves pourront consulter le dossier spécial paru dans la revue *Stradda*, ainsi qu'un numéro de la revue *Critique* consacré à « 2000 ans de magie » et plus particulièrement l'entretien réalisé avec le magicien Abdul Alafrez paru sous le titre « Éloge des chapeaux pointus »¹.

L'histoire de la magie remonte à l'Égypte ancienne, comme l'a révélé un bas-relief d'un tombeau de Béni-Hassan (environ 2500 av. J.C.) montrant un joueur de gobelets, ou encore le Papyrus Westcar qui retranscrit des « contes des magiciens à la cour du roi Khéops ». De fait, très tôt la magie est liée au pouvoir et au sacré. On pourra mentionner un passage de l'Exode dans l'Ancien Testament, qui évoque la présence de magiciens à la cour du pharaon :

« Moïse et Aaron vont chez Pharaon et font comme Yhwh l'a ordonné. Aaron jette son bâton devant la face de Pharaon et devant la face de ses suivants, et il est serpent. Alors Pharaon appelle ses sages et ses mages, et eux aussi, les magiciens d'Égypte, ils font la même chose par sortilège. Chacun jette son bâton, et tous ils sont serpents, mais le bâton d'Aaron mange leurs bâtons. »²

Les magiciens des rues et leurs tours de passe-passe sont attestés en Grèce ancienne et le théâtre a très vite recours à l'illusion des « voleries » qui permettent aux acteurs de figurer les dieux en se déplaçant dans les airs. Au Moyen Âge, les « mystères » ou « mystères » n'hésitent pas à user de procédés d'illusion. Toutefois, l'Inquisition va pour longtemps mettre un terme au développement des pratiques magiques en Europe (alors même qu'elles perdurent en Asie et particulièrement en Inde), associant la magie au Malin et poursuivant de ses foudres ceux qui s'y intéressent de trop près. Si certains, comme Reginald Scot, publiant en 1584 *The discovery of witchcraft (Révélation sur la sorcellerie)*³, tentent de démontrer que la sorcellerie n'existe pas, en décrivant comment se font certains tours de magie, ce n'est pas sans risque : les exemplaires de son livre ont été brûlés sur ordre du roi Jacques I^{er} d'Angleterre. D'autres ont payé de leur vie leur trop grand intérêt pour la magie, tel le philosophe Giordano Bruno condamné au bûcher en 1600⁴.

La magie n'en garde pas moins sa séduction auprès du public : des magiciens des rues n'ont cessé d'attirer les badauds avec leur tour de passe-passe durant toute la période médiévale et moderne.

¹ Dossier spécial, revue *Stradda*, n°16, avril 2010 ; *Critique* n° 673-674, juin-juillet 2003, entretien avec le magicien Abdul Alafrez, pp. 538-548.

² *Exode 7, 10-12, La Bible*, nouvelle traduction de François Bon et Walter Vogels, éditions Bayard 2001, p. 138-139.

³ Cet ouvrage est considéré comme le premier livre consacré à la prestidigitacion.

⁴ Le texte de Giordano Bruno, *De la magie*, a été réédité aux éditions Allia en 2000.

On pourra analyser avec les élèves le tableau attribué à Jérôme Bosch (vers 1450 – 1516), *L'escamoteur*⁵ connu aussi sous le titre *Le prestidigitateur*, qui permettra de mieux percevoir certains aspects du regard porté sur les magiciens. [Consulter cette analyse détaillée du tableau.](#)

Réalisé vers 1496, le tableau présente un escamoteur en train de réaliser des tours de magie devant un petit groupe de spectateurs. Ce dernier porte un grand chapeau haut-de-forme, élément de costume que l'on retrouvera chez nombre de magiciens⁶. Sur la table sont disposés quelques accessoires caractéristiques du prestidigitateur : une baguette « magique », deux goblets et un cône, quelques cailloux (il s'agit, selon certains historiens de l'art, de petites boules de liège appelées « escamots » ou muscades) avec lesquels il réalise son tour de passe-passe ou d'escamotage. On voit également une grenouille, animal associé au Moyen-Âge au diable, aux alchimistes et à la sorcellerie, et l'on pourra d'ailleurs remarquer le regard circonspect pour ne pas dire inquisiteur de la nonne présente dans le public.

Un deuxième batracien s'apprête à sortir de la bouche du spectateur central penché sur la table, cobaye et victime du magicien : derrière lui, un voleur profite de l'attention du public envers le prestidigitateur pour lui subtiliser sa bourse.

Ainsi le tour de magie paraît comme un attrape-nigaud, usant de la crédulité du spectateur et de la captation de son attention pour mieux le dépouiller.

⁵ *Escamoteur*, tombé en désuétude, a été remplacé par prestidigitateur, illusionniste. Son sens est cependant plus précis : l'escamoteur est celui qui fait disparaître « l'escamot », une petite boule de liège, par un tour de main qui échappe aux spectateurs

⁶ Ce type de chapeau, apanage de la bourgeoisie et de l'aristocratie, est à la fois un gage de respectabilité pour une profession qui en a alors bien besoin, et un accessoire potentiel pour certains tours de magie dans la mesure où il peut être doté d'un double-fond. Toutefois il faudra attendre le début du XIX^e siècle pour qu'un magicien en fasse sortir un lapin.



Jérôme Bosch, *L'escamoteur*,
peint vers 1496,
huile sur bois, 53 x 65 cm,
coll. musée municipal
de Saint-Germain-en-Laye.

Au XVIII^e siècle, l'intérêt pour la magie, loin d'avoir diminué, est même renouvelé, profitant du goût pour l'illuminisme et les sciences occultes que l'on trouve jusque dans la plus haute aristocratie. Le charme continue ainsi d'opérer, comme en témoigne le parcours de Joseph Balsamo, dit comte de Cagliostro⁷.

À partir du milieu du XIX^e siècle, l'œuvre de Jean-Eugène Robert-Houdin révolutionne le regard porté sur la pratique de la magie. Considéré comme le père de la magie moderne, horloger de formation, passionné d'électricité, inventeur foisonnant, concepteur de célèbres automates comme « l'écrivain-dessinateur » ou « le voltigeur au trapèze » utilisant les innovations scientifiques, Jean-Eugène Robert-Houdin connaît le succès en tant qu'« escamoteur » ou prestidigitateur-illusionniste avec ses « Soirées fantastiques », inaugurées à Paris en 1845. Il n'y cesse de créer des numéros plus surprenants les uns que les autres comme « la suspension étheréenne » durant laquelle il donne l'illusion de faire léviter son propre fils.

S'il révolutionne la pratique de la magie, et plus encore le regard porté sur elle, c'est aussi parce qu'il tourne le dos aux allusions à l'occulte, au décorum des manteaux étoilés et des chapeaux pointus au profit d'un art de salon pratiqué par un magicien habillé comme ses spectateurs, et qu'il multiplie les ouvrages où il révèle ses « trucs » : *Confidences d'un prestidigitateur* (1858), *Les tricheries des Grecs dévoilées* (1861), *Confidences et révélations* (1868) ou encore *Les secrets de la prestidigitation et de la magie* (1868)⁸. Il y recense toutes les branches de sa discipline, l'illusionnisme : les tours d'adresse, les expériences de magie simulée (à savoir les trucs d'escamotage), le mentalisme, les numéros de médium (comme les tables tournantes), etc.

⁷ Aventurier au parcours étonnant : franc-maçon, alchimiste, magicien, sorcier se prétendant thaumaturge et immortel, il fréquenta l'élite de l'aristocratie française et fut un proche du cardinal de Rohan, prince-évêque de Strasbourg. Il mourut en prison, condamné pour hérésie. Il a inspiré, entre autres, Alexandre Dumas (son roman *Joseph Balsamo*), Goethe (*Le Grand Cophte*) et Schiller (*Le Visionnaire*).

⁸ On y retrouvera par exemple les différentes méthodes pour l'exécution des tours de gobelets, p. 360 et suivantes.

UNE APPROCHE DES RESSORTS DE LA MAGIE

Il est possible que parmi le groupe d'élèves, l'un d'entre eux soit adepte de tours de magie : l'inviter dans ce cas à en réaliser un devant ses camarades, et demander aux autres élèves quels émotions et sentiments particuliers ils ont traversés. Dans un deuxième temps, et s'il en est d'accord, on conviera le magicien à expliquer les ressorts de son tour, ce qu'on appelle faire un débinage dans le langage des magiciens. Si nul dans le groupe n'est initié, on demandera à quelques uns de travailler des tours simples à partir de tutoriels mis en ligne et librement accessibles. On pourra par exemple utiliser le site <http://www.apprendre-magie.fr/>.

Pour le magicien, l'enjeu d'un tour est de faire croire comme possible quelque chose qui ne l'est pas dans le monde réel, sans que le spectateur ne comprenne le mécanisme de ce qui conduit à cet effet. Pour ce faire, le prestidigitateur peut avoir recours à diverses techniques, et en particulier le détournement d'attention, simulant une action pour en dissimuler une autre à l'insu des spectateurs. Le spectateur est ainsi partagé entre perplexité et étonnement, surprise et questionnement face à ce qui lui paraît avant tout comme une énigme et un divertissement.

LA MAGIE NOUVELLE

À partir de quelques extraits de spectacles marquants, inviter les élèves à dégager les caractéristiques de l'univers des créations de magie nouvelle. On pourra s'appuyer sur trois exemples : *Vibrations* de la compagnie 14 : 20 – Raphaël Navarro et Clément Debailleul (deux courts extraits du spectacle sont accessibles sur le site de leur compagnie); *Le soir des monstres* de la compagnie Monstre(s) - Etienne Saglio (extrait vidéo) et *Saga* de la compagnie La torgnole (extrait vidéo).

On peut retrouver dans les extraits de ces trois spectacles certains effets spectaculaires de l'illusionnisme : l'irrationnel y règne, les lois de la gravité et de la lumière qui régissent normalement notre univers y sont perturbées (*Vibrations*, *Saga*), ce qui peut se traduire par des formes de lévitation, de dédoublement (*Saga*, *Le soir des monstres*) voire de démultiplication (*Vibrations*) ; les hommes semblent avoir la possibilité de réaliser certains des fantasmes humains les plus fous comme voler, planer, disparaître en partie ou en totalité (*Saga*, *Vibrations*) ; les ombres peuvent devenir indépendantes (*Vibrations*) ; les objets inanimés semblent y prendre vie (*Saga*, *Le soir des monstres*).

Toutefois au vu de ces exemples, les élèves comprendront vite qu'un spectacle de magie nouvelle a d'autres ambitions que celles d'un numéro de magie moderne. Ils auront sans doute remarqué que les autres arts du spectacle vivant y sont souvent sollicités : les arts du cirque avec en particulier le jonglage (*Vibrations*, *Saga*), la danse (*Vibrations*), le théâtre (*Saga*) et le théâtre d'objets⁹ (*Le soir des monstres*). Mais chacun de ces arts prend, grâce à la magie, une dimension nouvelle et développe des potentialités jusque là inconnues.

⁹ Théâtre où les objets ne sont plus seulement des accessoires mais ont leur vie propre, comme le théâtre de marionnettes.



Plus encore, et c'est ce qui explique l'emploi de l'expression « magie nouvelle » inventée par la compagnie 14 : 20 à l'instar du « nouveau cirque », il ne s'agit plus seulement dans un spectacle de magie nouvelle d'enchaîner les numéros. La magie n'y est plus une fin mais un moyen : les effets magiques y sont sollicités pour développer dans une dramaturgie, un univers souvent poétique (*Vibrations*, *Le soir des monstres*), étrange (*Saga*), parfois inquiétant voire menaçant, aux confins d'une certaine forme de folie (*Le soir des monstres*). L'enjeu est d'atteindre « un détournement du réel dans le réel¹⁰ », pour reprendre une expression de Raphaël Navarro, afin de rendre tangible, au présent, un imaginaire car il s'agit bien d'un spectacle vivant où les artistes sont présents en chair et en os devant le public.

Pour aller plus loin, on pourra inviter un groupe d'élèves à réaliser un exposé sur les différentes créations de Raphaël Navarro et Clément Debailleul, initiateurs du mouvement de la magie nouvelle et références dans ce domaine, à partir des éléments figurant sur le [site de la Compagnie 14 : 20](#) et sur les nombreux extraits vidéos de leurs spectacles et installations mis en ligne. C'est bien le même esprit que partagent Jérôme Helfenstein et Maxime Delforges, les deux créateurs de Cloc, comme on peut le voir dans la présentation de leur projet artistique qui figure en annexe 1.

Inviter les élèves à relever dans la présentation du projet artistique (annexe 1) et dans le portrait des deux artistes (annexe 3), les éléments qui révèlent, tant dans la formation et le parcours de Jérôme Helfenstein et Maxime Delforges que dans leur projet pour Cloc, en quoi ils partagent l'esprit de la « magie nouvelle ».

¹⁰ Voir l'entretien avec Raphaël Navarro dans la revue *Stradda*, *op. cit.*, p. 5.



UNE ENTRÉE DANS L'IMAGINAIRE SPÉCIFIQUE DU SPECTACLE CLOC SUGGÉRÉE PAR SON TITRE : CLOCK SANS K OU LE TEMPS DÉRÉGLÉ

Après leur avoir rappelé si besoin est que clock, en anglais, désigne l'horloge, la pendule, convier les élèves à lister des exemples de la pression exercée par le temps dans le monde actuel, dans leur quotidien comme celui de leurs aînés, et à imaginer quelques scènes évoquant la pression du temps après lequel on court.

« Clock sans k, comme un bug dans une matrice temporelle à l'origine d'un dérèglement. Cette notion de temporalité se trouve être le fil conducteur de cette pièce qui conte les déboires de deux individus aveuglés par un quotidien aux allures surréalistes et très vite piégés par les rouages de la routine et du temps qui passe. Faute de trop courir après, celui-ci se dérègle pas à pas, voire même se fige... »

Après la lecture de ces propos de Jérôme Helfenstein et Maxime Delforges extraits du dossier de présentation de leur spectacle (annexe 2), et pour mieux faire percevoir le « dérèglement » du temps aux élèves, leur proposer une improvisation reposant sur une accélération jusqu'à l'absurde, en concevant par exemple une « machine construite à plusieurs, qui démarre au ralenti puis va jusqu'à la quasi explosion. En fonction des goûts et des compétences du groupe, on pourra également inviter un groupe d'élèves à concevoir une bande-son pouvant évoquer un dérèglement du temps.

Au delà des effets comiques que peuvent susciter de tels exercices, on invitera les élèves à faire part de leur ressenti au cours de l'improvisation : il est probable qu'ils évoquent le trouble, la confusion, la perte des repères et le déséquilibre.

Pour approfondir la réflexion sur le temps, on pourra proposer à des élèves de faire un exposé sur le tableau de Dali, *La Persistance de la mémoire*, connu aussi sous le titre *Les Montres molles*.

APRÈS LA REPRÉSENTATION

PISTES DE TRAVAIL

CloC fait intervenir différents arts du spectacle, en particulier magie et théâtre gestuel : les pistes de travail qui suivent ont pour objectif de faire percevoir aux élèves comment chacun de ces arts contribue à développer un propos, à nourrir une dramaturgie singulière dont le thème central est le temps.

CONSTRUCTION D'ENSEMBLE

On commencera par un travail de remémoration collective en invitant les élèves à retrouver les différentes grandes étapes du spectacle. On caractérisera ensuite chacune d'elles.

Si le spectacle est intégralement muet, si différents arts y sont sollicités, et en particulier la magie, la construction de CloC ne se contente pas, loin s'en faut, de juxtaposer des tours. Certains élèves auront sans doute remarqué que le spectacle se déroule en cinq grands tableaux et un final, correspondant à différentes configurations de l'espace scénique, le passage de l'une à l'autre se faisant généralement au noir.

Pour accompagner ce travail de remémoration et ouvrir la réflexion, on invitera les élèves à compléter un simple tableau récapitulatif à double entrée du type :

| Description de l'espace scénique | Situation des deux personnages et nature de leur relation | Principaux objets et leurs fonctions | Principaux effets | Résumé [en quelques mots] |
|----------------------------------|---|--------------------------------------|-------------------|---------------------------|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |

VARIATIONS SUR LE TEMPS

La question du temps traverse l'ensemble du spectacle.

On conviera les élèves à relever tout ce qui, dans la bande son, dans la scénographie et dans les tours d'illusion évoque le temps.

Dans CloC, dont on pourra rappeler le sens, l'évocation du temps prend différents aspects. La bande son joue un rôle essentiel à cet égard : elle évoque le temps avec le son d'une horloge, d'une cloche, ou encore, dans une autre acception du mot, avec le son de la pluie, mais elle renvoie aussi à des temporalités différentes avec des partitions classiques comme des musiques électroniques.

Si l'on étudie la scénographie, on trouve un point commun avec les éléments de la bande son : alors que les espaces et certains objets comme la chaise qui se déplie renvoient à un design très contemporain, certains objets, en particulier la vieille radio et la vieille lampe semblent surgir du siècle passé.

Certains éléments de la scénographie sont indirectement des allusions au temps qui passe. Une lampe suspendue à un long fil suit les mouvements oscillatoires d'un balancier de pendule, et dans la scène finale, le sable s'écoule de tous les objets présents au plateau - chaise, ampoule, parapluie - et tombe même du ciel.

Enfin l'illusionnisme a un lien direct avec l'évocation du temps et plus particulièrement de l'horloge : l'un des moments forts du spectacle est celui où l'on voit le personnage joué par Jérôme Helfelstein tourner tel les aiguilles d'une horloge, dans un mouvement circulaire arrêté par les flashes d'un stroboscope, toutefois inversé.



RÉPÉTITIONS, VARIATIONS ET BASCULES TEMPORELLES

On incitera les élèves à se rappeler ce qui dans le début du spectacle évoque des répétitions mais aussi des « bascules » temporelles, des télescopes d'époque.

Certains élèves se rappelleront peut-être qu'avant même que le noir ne se fasse, le public achève de s'installer au son d'un morceau au piano : il s'agit des variations Goldberg de Jean-Sébastien Bach, dont la partition a été publiée au début des années 1740. Ouvert par une aria, la composition enchaîne trente variations dont chacune correspond à une mesure de cette aria. Il s'agit d'une musique dont l'interprétation suppose une certaine virtuosité, en particulier dans la maîtrise du respect du temps de chaque mesure. Or au bout d'un moment, alors que le noir se fait progressivement, les mesures ne s'enchaînent plus harmonieusement : certaines se répètent en boucle, comme si le disque de l'enregistrement était rayé, puis la musique semble hoqueter et se transformer en une composition électronique. On bascule ainsi du XVIII^e siècle au monde actuel. (On pourra faire remarquer aux élèves que Bach ne disparaît pas pour autant définitivement : les variations Goldberg ressurgissent plus tard dans le spectacle, lors d'un moment de jonglage, à l'image d'une des balles avec lesquelles jongle alors un des protagonistes et qui lui revient après l'avoir envoyée en coulisses).

Le spectacle commence par la répétition d'un déplacement en boucle : on voit les deux protagonistes traverser à tour de rôle un espace qui pourrait suggérer le couloir d'une entreprise. Dans un premier temps, ils apparaissent toujours à jardin et disparaissent à cour, à l'image d'un temps qui se déroule, dans une répétition des mouvements qui rappelle la routine du monde du travail dans l'entreprise.

Toutefois des variations apparaissent très vite dans la façon de porter la mallette puis dans la forme de la mallette elle-même. La mallette est d'abord portée à la main, puis sous le bras puis sur l'épaule. Enfin on la voit, seule, traverser le plateau sans être portée par un des personnages.

Dans un second temps, ces derniers, toujours dans la même marche de jardin à cour, portent cette fois-ci une mallette qui change de forme à chacune de leurs apparitions : plus longue, plus haute. Alors que la marche se répète dans un déplacement toujours identique, des objets incongrus finissent par remplacer la mallette, introduisant une bascule temporelle : on voit apparaître un vieux parapluie, la vieille lampe et la vieille radio, ou encore une vieille chaise dont certains pieds sont cassés. Ainsi différentes époques se télescopent. Et le couloir que les deux personnages ne cessent d'arpenter peut être perçu comme un couloir du temps dans lequel ils se sont égarés.

Ce temps dérégulé finit par les désorienter : la marche s'inverse, et ils finissent par se rencontrer.

DEUX PERSONNAGES SOUMIS À LA PRESSION DU TEMPS

Inviter les élèves à décrire le plus précisément possible les deux protagonistes : ils relèveront dans le début du spectacle ce qui permet de les caractériser en tant que personnages et ce qui indique qu'ils sont soumis à la pression du temps.

Même costume gris, même paire de chaussures marron, même chemise noire, même cravate assortie à la couleur des chaussures, même mallette, même marche rapide, même regard sur leur montre : si l'un est blond et l'autre, brun, les deux sont pour le moins similaires, arborant une tenue qui pourrait évoquer celle des cadres d'entreprise.

QUAND L'OBJET FAIT L'HOMME.

Le premier effet magique est lié à la mallette. Lors de la première traversée, l'un des deux protagonistes marque un temps d'arrêt pour regarder sa montre. Le geste, si symbolique de la pression exercée par le temps dans le monde du travail, entraîne le premier moment absurde lié un effet magique : quand il repart, sa mallette reste comme suspendue. Le deuxième personnage entre alors en scène, marque lui aussi une pause pour regarder l'heure et repart avec la mallette. Plus encore qu'elle peut changer de main, elle peut changer de cadre : c'est elle qui définit son identité professionnelle.

LA RENCONTRE DE DEUX HOMMES ÉGARÉS

Les cadres deviennent interchangeable et la scène du miroir qui intervient peu après en est la confirmation la plus éclatante : les deux hommes se retrouvent face à face, à faire exactement les mêmes gestes en miroir, les renvoyant à une identité singulière perdue.

Pour permettre aux élèves de mieux appréhender cette question, on leur proposera l'exercice du miroir : en les regroupant par deux, on les invitera à s'exercer à reproduire les mêmes gestes en miroir, l'un étant guide et l'autre reproduisant ses gestes, de telle façon qu'un témoin extérieur n'arrive plus à distinguer le guide du suiveur.

Durant ce face à face, les deux hommes ne se parlent pas mais néanmoins, après le moment du miroir, ils échangent par des gestes, des attitudes, des postures.

En partant des souvenirs qu'ils gardent de cette scène, on pourra proposer aux élèves d'écrire le dialogue qui aurait pu être celui de leur rencontre. Que se disent-ils ? Comment se présentent-ils ? Que se demandent-ils ?

Dans CloC, Jérôme Helfenstein et Maxime Delforge recourent au théâtre gestuel. Que disent leurs mouvements, leurs états de corps, les expressions de leur visage ? L'exercice, par la confrontation des résultats, permettra aux élèves de percevoir le caractère polysémique du théâtre gestuel, offrant aux spectateurs différents champs d'interprétation liés à différents imaginaires.

Autre possibilité, on pourra proposer un exercice d'improvisation théâtrale autour de la rencontre. Il s'agit d'inventer ce que les personnages se disent, ce que cette rencontre va changer.

On pourra demander aux élèves de se répartir en deux files indiennes face à face. L'élève en tête de la première file vient à la rencontre de son vis-à-vis et doit lancer l'improvisation en se nourrissant de ses souvenirs du spectacle. L'autre doit s'adapter à la proposition. Quand il le souhaite (ou quand l'enseignant le décide), l'un des élèves part et se remet derrière la file indienne. Alors celui qui reste lance une nouvelle improvisation avec son nouveau vis-à-vis.

On préviendra les élèves qu'ils ne doivent pas avoir peur des silences.

DEUX RIVAUX

Après la scène du miroir, l'espace scénique réapparaît modifié, et l'action se construit autour de la relation de rivalité entre les deux personnages. Une chaise pour deux, un journal pour deux. Les deux objets sont les marqueurs de la rivalité. Les posséder en propre devient l'enjeu du rapport entre les deux hommes.

En ce qui concerne la chaise, il n'y a pas d'effet magique à proprement parler : la chaise est dépliable, extensible, modulable et peut se faire fauteuil, ou banquette. Si les deux la convoitent en tant qu'objet symbolique de pouvoir et ne cessent de s'en chasser mutuellement, elle offre pourtant la possibilité de les accueillir l'un et l'autre, et c'est bien le caractère absurde de cette rivalité qui est suggéré. La magie intervient en revanche directement dans la manipulation du journal. Quand il paraît complet dans les mains de l'un des deux personnages, il en manque toujours un morceau qui est dans les mains de l'autre, et ainsi aucun des deux ne peut lire l'article au complet.

On invitera les élèves à décrire le plus précisément possible la photo ci-dessous et à dégager ce qu'elle induit comme regard sur les deux protagonistes.

Au delà de la similitude des postures, les élèves auront sans doute remarqué un travail très précis de cadrage. Les cadres définis par le morceau de journal pour l'un et la fenêtre dans la double page pour l'autre, en empêchant de voir les personnages dans leur intégralité, semblent découper certaines parties de leurs corps. Chacun a une partie de son visage masquée par le morceau de journal qu'il brandit devant lui, et non seulement ces morceaux semblent pouvoir s'associer exactement, mais encore la partie visible du visage de l'un est exactement le complémentaire de la partie visible du visage de l'autre.



MAGIE ET DRAMATURGIE

LA MAGIE AU SERVICE DE L'ABSURDE : QUAND L'HOMME DEVIENT OBJET

Nouveau tableau, nouvelle configuration de l'espace. Certains pans verticaux basculent pour former une sorte de barrière opaque derrière laquelle évoluent les personnages, ne laissant voir que le haut de leurs corps, voire leurs seules têtes.



On demandera aux élèves quel autre art du spectacle utilise une installation scénique de ce type, et ce que l'on peut en déduire sur la caractérisation des personnages.

Cette configuration n'est pas sans évoquer un castelet simple pour marionnettes à gaine, qu'il est probable que certains élèves aient découvert lors d'un spectacle de Guignol. Or dans cette scène, c'est l'intégrité des personnages en tant qu'être humain qui est sans cesse interrogée. Tour à tour, les personnages y apparaissent avec une radio, un parapluie, une lampe en lieu et place de leur tête, voire ne sont plus que des mannequins sans tête. L'homme devient ainsi objet, marionnette manipulée parfois par les objets eux-mêmes dans un univers absurde qu'il tente désespérément de contrôler.

Ici encore la magie est mise au service de la dramaturgie : la pluie semble générée par la radio et l'un des deux protagonistes finit par comprendre qu'il suffit de taper dessus pour arrêter l'averse, tandis que l'autre réalise qu'en la frappant à nouveau, la pluie revient. Les objets eux-mêmes peuvent changer d'identité : ainsi le parapluie se fait lampadaire.

LA MAGIE AU SERVICE DU TRAGIQUE

Inviter les élèves à dégager le point commun des multiples effets magiques qui se succèdent à partir du quatrième tableau.

Les cigarettes se multiplient dans la bouche et les oreilles des protagonistes, se font pipe et cigares dégageant une fumée pour le moins envahissante, au point de faire disparaître le visage du personnage joué par Jérôme Helfenstein. Si l'absurde demeure, et on pourra citer l'exemple de la radio qui se fait source de feu pour allumer les multiples cigarettes, les objets deviennent de plus en plus inquiétants.

La scène du stroboscope voit les personnages apparaître et disparaître en un éclair. On pourra également évoquer la scène de jonglage où les balles viennent frapper de façon répétée le front du jongleur, se multiplient et reviennent quand il les envoie en coulisse.

Le corps du personnage joué par Maxime Delforges se démembre peu à peu et prend place dans une caisse de carton s'élevant comme en lévitation. Une corde de pendu fait son apparition. La menace se fait croissante, et le destin se dessine.

Après un dernier mouvement, toutes les parois tombent les unes après les autres, parfois dans un grand fracas. Dès qu'un des deux personnages soulève l'un des objets présents au plateau, du sable s'en échappe indéfiniment. Le sable finit également par tomber du ciel sur chacun, les recouvrant progressivement d'une fine poussière. Ils se mettent alors face à face et s'inclinent lentement l'un vers l'autre, le corps droit, en un mouvement qui, naturellement du fait des lois de la gravité, devrait entraîner leur chute. Si ce n'est que le noir se fait avant qu'ils n'aient atteint le sol.



RÉSONANCES

On pourra évoquer avec les élèves de multiples univers artistiques qui entrent en résonance avec CloC, et constituent des références pour Jérôme Helfenstein et Maxime Delforges.

C'est le cas en particulier des créations de Philippe Genty dont on pourra par exemple montrer des extraits de ses spectacles *Boliloc*¹¹ et *Voyageurs immobiles*¹².

On pourra également proposer à un groupe d'élèves de travailler sur l'œuvre de Magritte, et en particulier certains tableaux comme *Golconde* et son évocation si singulière de la condition humaine, à un autre de présenter la série de bande dessinée *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves* créée et réalisée par Marc-Antoine Mathieu et à un dernier, quelques œuvres du plasticien français Philippe Ramette, où les lois de la gravité et de la logique sont aussi bousculées.

¹¹ Disponible en ligne à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=XxGW_kG6js4

¹² Une captation intégrale du spectacle - dans lequel on retrouve un carton similaire à celui de CloC - est disponible à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=z4lwo-oYdAg>

ANNEXE 1. PRÉSENTATION DU PROJET ARTISTIQUE DE JÉRÔME HELFENSTEIN ET MAXIME DELFORGES

« Sommes-nous des indisciplinés ?

Quoiqu'il en soit, le théâtre que nous voulons défendre se trouve à la croisée des arts.

Nous croyons en la transversalité des disciplines comme moteur de création, en prônant la magie, notre discipline de base, qui cherche à « représenter » des réalisations artistiques plutôt que de présenter des numéros aux performances incroyables [...].

Sans cesse en quête de distorsion des codes traditionnels, nous parlons d'une magie offrant de nouvelles formes de théâtralité [...].

Tout comme le cirque a fait sa révolution, la magie, est à ce jour également en pleine renaissance.

Jusqu'à présent, elle n'était qu'une discipline technique se suffisant à elle-même, et les magiciens étaient le plus souvent de simples « montreurs de tours ». Mais ne vous y trompez pas, le mouvement de cette magie émergente s'affirme au-delà comme une pratique et un langage artistique autonome et foisonnant.



Dans le passé, la magie a connu plusieurs (R) évolutions. Ainsi au milieu du 19^e siècle, Jean-Eugène Robert-Houdin, surnommé par la suite le père de la magie moderne amène la prestidigitation de la rue au théâtre en réinventant l'art magique avec son célèbre cabinet des curiosités. Georges Méliès, le « cinémagicien » use de ces ruses de prestidigitateur pour réinventer le cinéma grâce à ses créations d'effets spéciaux.

Aujourd'hui, nous pensons qu'il est temps de réhabiliter la magie. Cet anagramme d'« image »

auquel on doit beaucoup de nos rêves a des possibilités expressives et créatives immenses et pourtant délaissées.

Cette magie qui fait sens, que certains nomment aujourd'hui « magie nouvelle », s'impose pour nous comme une nouvelle façon de créer et figurer l'impossible, non comme une fin en soi, mais plutôt comme un support au service du propos.

« Faire de la magie autrement » en inventant du possible dans l'impossible. »

ANNEXE 2. EXTRAIT DU DOSSIER DE PRÉSENTATION DU SPECTACLE

« Clock » sans « k », comme un « bug » dans une matrice temporelle à l'origine d'un dérèglement...

Cette notion de temporalité se trouve être le fil conducteur de cette pièce qui conte les déboires de deux individus aveuglés par un quotidien aux allures surréalistes et très vite piégés par les rouages de la routine et du temps qui passe.

Faute de trop courir après, celui-ci se dérègle pas à pas, voire même se fige... plongeant les personnages dans un univers peuplé d'illusions... juste à côté de la réalité, qu'ils vont ensuite pouvoir maîtriser et détourner.

Un réel déformé au profit de l'absurde et du déroutant, flirtant avec l'étrange et l'incongru, dans un monde fragile et éphémère où matière modelante, objets rétros et intérieur multi-forme se côtoient.

L'apparente monotonie du quotidien des personnages s'efface au fil du temps qui s'égraine pour laisser place à un chaos esthétique, parfois poétique, où folie et imagination sont là en « temps » qu'échappatoires.

CloC se trouve à l'intersection de plusieurs disciplines (le théâtre gestuel, la jonglerie, mouvement chorégraphique).

Une des lignes directrices réside dans l'idée de réaliser une combinaison singulière en plaçant l'art magique en point d'ancrage autour ces disciplines.

Des arts qui peuvent se marier en différentes combinaisons offrant ainsi un champ large, voire infini de création(s).

De ce fait, la manipulation d'objets qui en temps normal cherche à défier les lois de la gravité se verrait aussi défier les lois de la logique.

Le comédien sans voix se jouerait davantage des objets qui ne cessent d'apparaître, disparaître, se transformer et des situations autant insolites qu'impossibles.

Un travail corporel où la notion d'équilibre en mettant en relation son corps avec les forces physiques de manière inconcevable et irréalisable (la gravité, la force centrifuge, rotation...)

Cette alchimie originale est le fruit d'une formation approfondie aux techniques secrètes de l'illusionnisme sous toutes ses formes et à l'intérêt que nous portons aux autres arts du spectacle.

Nous souhaitons que cette osmose ait une place dans le paysage du spectacle visuel contemporain.

Un questionnement profond a toujours été porté sur la « nature intime » du temps : propriété fondamentale de l'univers, ou plus simplement produit de l'observation intellectuelle et de la perception humaine.

Ce temps énigmatique, responsable de tout ou partie de la folie des Hommes est mis en toile de fond tout au long de la pièce.

La totalité du dossier de présentation du spectacle est accessible à cette adresse : <http://www.cie32novembre.com>



ANNEXE 3. PORTRAIT DES DEUX ARTISTES

JÉRÔME HELFENSTEIN

Jérôme Helfenstein est originaire d'Annecy (Haute-Savoie).

En 1994 il commence une formation au sein de l'école de Cirque d'Annecy.

Très vite c'est le coup de foudre, il fonde avec cinq passionnés la compagnie « Éclats de Cirque » et enchaîne les formations AFDAS pour élargir ses compétences (mise en scène, danse contemporaine, théâtre gestuel).

De petits spectacles en manifestations plus importantes (Championnats du Monde de Freestyle - la Clusaz, Festival International du Cinéma d'Animation - Annecy...), il se lance en douceur dans le spectacle visuel.

Les récompenses suivent : 1^{er} prix aux Championnats de France de Magie, Étoile d'Or au Festival Magique de Grenoble, Meilleure création magique aux Monté-Carlo Magic Stars... la machine est en marche !

Remarqué par des médias locaux puis nationaux, il participe à l'émission de France 2 « Le Plus Grand Cabaret du Monde » avec son numéro « Ombres et Lumières ». Numéro mélangeant la discipline ancestrale des ombres chinoises et les techniques modernes de l'image.

En l'espace de 3 ans, ce numéro a fait le tour du monde et fut récompensé en 2006 sur la chaîne Paris Première pour son aspect créatif par un « Mandrake d'Or ».

2006 fut l'année d'une nouvelle création. Celle de la compagnie « Les Z'enfants Terribles » et du spectacle « Voyageurs égarés ». Spectacle créé en collaboration avec son complice Claude Brun et destiné aux programmations familiales (Festival « Au bonheur des mômes » 2010) [...].

2010, une nouvelle création dévoilée dans une émission « La magie autrement » sur France 4 et au théâtre Bobino : les « Chapeaux Blancs ». Numéro visuel contant les aventures de deux hommes en costume blanc sur fond noir, utilisant les techniques de magie et théâtre noirs. Une nouvelle tournée internationale commence.

2012, il est récompensé par ses pairs lors des championnats du monde de magie qui ont lieu tout les trois ans. Il obtient dans sa catégorie, le titre de vice-champion du monde de magie avec les « Chapeaux Blancs ».

Adeptes du mélange des genres, Jérôme Helfenstein fait aujourd'hui partie de cette jeune génération d'artistes pluridisciplinaires qui tendent à faire exploser les cadres traditionnels de la magie. Son propos, montrer que l'art magique peut sortir des planches du Music-hall pour rejoindre le cercle du nouveau cirque et du théâtre contemporain.

MAXIME DELFORGES

Maxime Delforges est un artiste atypique : très jeune il s'intéresse à l'art de l'illusionnisme, de la comédie et aux techniques du spectacle.

Ainsi, parallèlement à l'apprentissage des techniques d'illusions de magie rapprochée et de scène, Maxime s'essaie à la danse classique et moderne ou encore au mime grâce à l'école de mime Marceau.

Curieux de tout, il développe un vif intérêt pour l'art de mettre en lumière un spectacle. Il se forme à l'Institut Général des Techniques du Spectacle à Grenoble. Cette formation de 2 ans en alternance au Centre Dramatique National des Alpes (CDNA) au sein de la Maison de la Culture de Grenoble (MC2) lui a permis de participer au processus de création lumière des spectacles des metteurs en scène Laurent Pelly et Jacques Osinski.

Il continue, conjointement à ses études, de créer autour de l'illusion. Il devient alors vice-champion de France de magie en 2006, champion de France en 2010 et champion d'Europe en 2011. Remarqué par les médias en 2010, il participe, avec le numéro visuel « Parenthèse Cubique », au « Plus Grand Cabaret du Monde » sur France 2 et la célèbre émission anglaise « Fool us ». En 2011, Il obtient en Chine le « Gold Prize » au Shanghai International Magic Festival organisé par le département des arts du ministère de la culture chinoise.

En 2012, il est récompensé par ses pairs lors des championnats du monde de magie qui ont lieu tout les trois ans. Il obtient dans sa catégorie, le titre de vice-champion du monde de magie avec « Parenthèse Cubique ».

Aujourd'hui, artiste professionnel, Maxime Delforges fait partie de cette génération naissante de magiciens qui souhaitent créer une approche nouvelle autour de l'outil magique afin d'emmener cet art vers de nouveaux horizons.



© Compagnie
32 Novembre