

ATTRACTION

Attraction est une utopie, l'affirmation que le monde peut être réélabéré par soi-même pour ne pas le subir mais mieux l'éprouver, le penser, le vivre. Cette reconstruction poétique s'écarte des chemins tracés pour créer de nouvelles alternatives aux prêt-à-penser.

Théorie : Le monde est matière, il obéit à des lois physiques : flux, équilibres, énergies, espace- temps, gravitation, attraction... Johann Le Guillerm part de 0, du chaos originel. Il cherche à comprendre comment s'y fixent les formes, s'y différencient les trajectoires, s'y organisent les flux et les forces pour réorganiser le regard posé sur notre environnement. Cette vision singulière mêle la poésie des paysages rêvés au pragmatisme de l'intuition et de l'expérience pour perturber nos certitudes.

Principes : Johann Le Guillerm s'affirme comme praticien de l'espace des points de vue. Une philosophie qui pense « le tour d'un sujet » au pied de la lettre : Le monde est ce qu'on en voit et ce qui nous est invisible. Pour l'appréhender entièrement, il faut admettre une vision qui prenne en compte la multiplicité des points de vue - même contraires - portés sur lui. Le monde serait un volume dont on ne peut voir toutes les faces, la quête de Johann Le Guillerm est d'en découvrir chaque jour de nouveaux espaces.

Postulats : « Do it yourself » est son credo. Johann Le Guillerm mène ses expériences en laboratoire comme un scientifique mais avec les outils qu'il se crée. En autodidacte complet, il observe par lui-même, loin des savoirs établis, expérimente les lois naturelles, démontre par A+B, classe ses observations en chantiers autonomes mais reliés. L'organisation est rhizomique : acentrée, à points d'entrée et de sortie multiples. Les chantiers peuvent se ramifier, se transformer l'un l'autre, et parfois se traverser, sans ordre prédéterminé, ni hiérarchie. Une manière « nomade » de structurer les observations au sens où l'entendent Deleuze et Guattari « une forme de pensée qui suit une ligne de fuite et ne se laisse pas prendre dans les mailles des forces institutionnelles ».

Expérimentation : Dans son laboratoire, l'artiste expérimente ses hypothèses pour nourrir son paysage imaginaire lié à la physique, la génétique, l'astronomie, la botanique... Il ne pense pas par postulats mais par analogies pour créer sa propre mathématique des formes de l'Univers, une mathématique d'intuition, fondée sur l'expérimentation. Ses connaissances s'appuient sur des raisonnements très personnels mais nés d'observations précises pour lesquelles il a élaboré des nomenclatures, véritables cartes d'identités des phénomènes observés en fonction de leurs formes, de leur identité phonique, graphique ou morphologique et de leur mouvement. Rebelle aux ordres établis, l'artiste invente son propre vocabulaire. Ses chantiers ont pour nom « Architextures », « Aalu », « Mantines », « L'Irréductible » pour se démarquer de postulats scientifiques repérés et affirmer ainsi la valeur singulière de son interprétation du réel, invitant ainsi à réinterroger nos propres positions.

Effets : Les expériences menées créent un champ de connaissances qui trouvent leur concrétisation dans des formes variées : objets, spectacles, sculptures, performances, numéros, installations... Ces « monstrations », fruit des recherches accumulées sont comme une mise à vue d'un paysage en perpétuelle évolution, obstinément élaboré depuis 2001.

Actions : Attraction est un projet à géométrie variable qui prend place à l'échelle de villes entières dans les théâtres, sur les places, dans les musées, sur la piste ou dans les parcs. Le déploiement des différentes facettes du projet - spectacles, performances, sculptures, conférence, instruments d'observation - crée des liens et produit de nouvelles lectures qui enrichissent et transforment le regard sur Attraction.

Terces, spectacle sous chapiteau



Terces, du verbe *tercer* : labourer la terre pour la 3^{ème} fois est aussi l'anacycle de secret. Après *Secret* en 2003 et *Secret (temps 2)* en 2012, le spectacle connaît une nouvelle mutation, à l'image d'un monde en évolution perpétuelle qui appelle sans cesse de nouvelles lectures.

On pénètre dans *Terces* comme dans un laboratoire à vue dans lequel prennent place des phénomènes inédits nourris de nouveaux points de vue sur le monde.

Les machines fonctionnent seules, des forces jamais explorées s'exposent dans des objets sans technologies à énergie poétique ou utopique. Ces dispositifs qui semblent mus par leur seule force viennent rejoindre un monde de matière, nous invitant à reconsidérer par nous-mêmes cet univers sillonné par Johann Le Guillerm. *Terces* fait trace d'une pensée qui se concentre dans l'essentiel, se cristallise dans une matière. Le spectacle s'inscrit dans la pensée globale, d'Attraction, sorte de cirque mental où la pensée se décline dans le temps de l'expérimentation, de ses chemins, de ses avancées.

Les Imaginographes, instruments d'observation On touche, on voit, on réagit, on imagine

« Au commencement, les Imaginographes étaient mon laboratoire personnel où s'accumulaient mes outils, mes croquis, mes objets, tout ce qui me permettait d'observer le point. J'ai voulu à un moment que le public puisse en saisir les enjeux, qu'il se confronte à ces instruments d'observation, qu'il puisse les manipuler pour mieux appréhender les logiques dans lesquelles je l'entraînais. »

Les *Imaginographes* sont des machines-outils, nées d'observations et d'expériences éprouvées par Johann Le Guillerm autour du minimal, du pas grand-chose, du point. Ils sont le cœur du dispositif d'Attraction qui mêle connaissances éprouvées et nouveau regard porté sur le monde. Le spectateur entre dans un espace, ni vraiment laboratoire, ni non plus exposition. Une installation immersive qui invite à une posture active : on voit, on touche, on réagit, on imagine... Ensemble, les *Imaginographes* forment comme un protocole pour un autre regard sur notre environnement.

« En montrant qu'un regard peut en cacher un autre, j'espère introduire de la perturbation dans les certitudes de chacun.

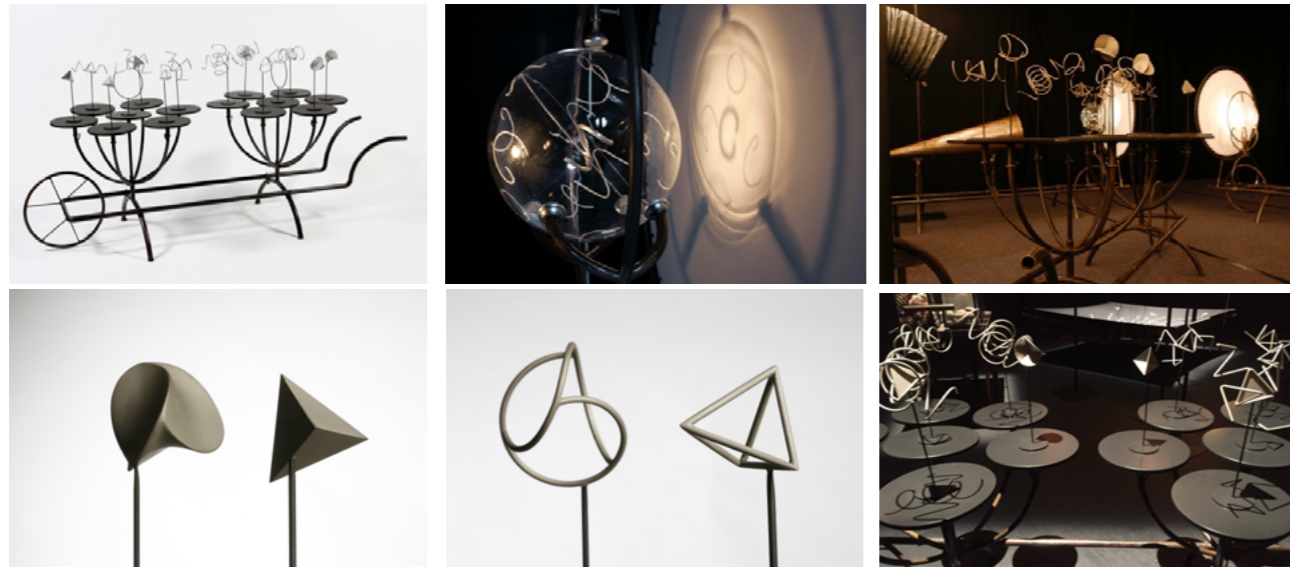
Il y a mille manières de voir, il y a aussi mille manières de ne pas voir (...).»

Johann Le Guillerm

Équilibres, formes, métamorphoses et point de vue font l'objet de très nombreux développements enrichis tout au long de la recherche atypique et protéiforme de Johann Le Guillerm. Et c'est non sans humour que leur matérialité nous est présentée sous forme « d'instruments d'observation » aux noms qui ouvrent déjà tout un monde : *Les Mantines, La Serpentine, L'AALU, L'Irreductible, Les Entrelacs, L'Infermable...*

L'Architéra

En lien avec l'AALU c'est à dire la Spire et la nomenclature des points de vue



L'Architéra met en parallèle le monde droit et le monde courbe à partir de volumes équivoques. Le tétraèdre est fait de quatre faces tendues par quatre points et fait naître l'intérieur et l'extérieur. Le tétrarond n'existe pas dans les formes géométriques connues. Johann Le Guillerm invente un équivalent au tétraèdre dans la géométrie de la courbe : le tétrarond. L'Architéra permet de comparer les formes dans la géométrie de la droite et dans la géométrie de la courbe puis de chercher les équivalences entre ces deux mondes dans les différents modules présentés.

Pour regarder cette nouvelle forme entièrement (le tétrarond), Johann Le Guillerm décide d'en observer la moitié et cela sous tous les angles possibles. La moitié du tétrarond devient un segment d'hélice. L'observation de ce segment d'hélice, la spire, fait naître LAALU : Alphabet À Lettre Unique et aux multiples caractères et la nomenclature des points de vue.

L'AALU : Alphabet À Lettre Unique et aux multiples caractères

Montre une nomenclature des points de vue à partir d'une lettre (spire)



En regardant la spire de différents points de vue celle-ci se modifie pour créer différentes formes issues pourtant de la même. Comment le mouvement influ sur la forme et inversement ?

Les Mantines

Répertorient en apla ou en volume les possibilités de déploiement de la surface totale d'une sphère, autrement dit d'une clémentine.

Les Bibliothèques



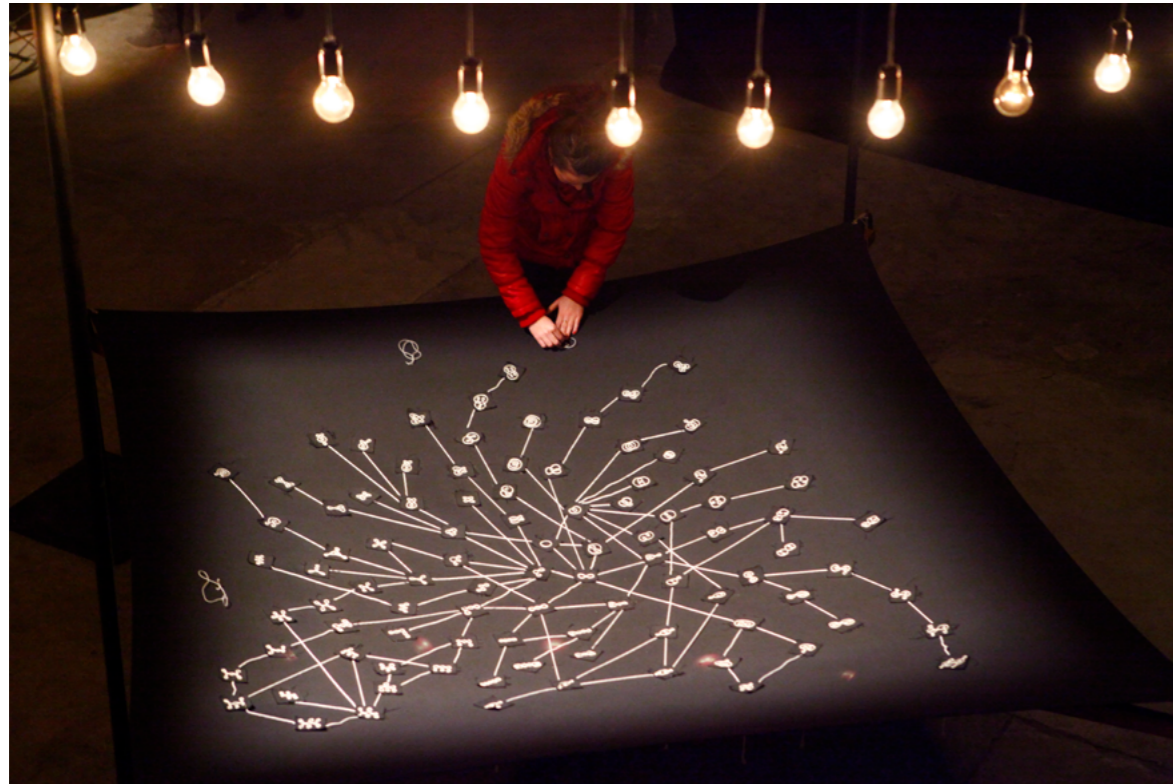
Les Bocos



Les Bibliothèques présentent 4 séries en apla : les chemins, les mots, les cyclopes et les animaux. Les Bocos présentent quelques prototypes en volume. Tous ont en commun d'être égal à la surface d'une sphère : une peau de clémentine.

Les Elastiques

Mutation morphographique



Le chantier des élastiques est une cartographie de mutations morphographiques. L'opération consiste à infliger des torsions, plis et replis à des boucles qui se transforment en d'autres boucles pour constituer une écriture de formes. Un jeu sans fin ni progression qui forme une cartographie inachevée et inachevable de signes que l'on peut repérer dans la nature ou toutes autres cultures et dont la lecture signe l'utopie d'un langage calligraphique universel.

médiation

Le projet de médiation de la compagnie s'est construit avec comme objectif, non pas de sensibiliser ou d'expliquer le travail de Johann Le Guillerm mais de tenter avec chaque personne rencontrée de partager la philosophie d'un projet artistique qui repose sur 2 principes : penser par soi-même autrement dit comment le projet artistique peut traverser chaque élève, chaque personne et l'interroger dans son propre cheminement et la multiplication des points de vue pour tenter d'appréhender notre environnement dans ce qu'il est comme dans ce qu'on ne sait pas encore de lui.

L'objet est donc pour nous que les personnes que l'on croise puisse éprouver *Attraction* dans le sens de mettre à l'épreuve, de le connaître par une expérience personnelle.

Rencontre, échanges , expérimentation avec les équipes pédagogiques

2 demi-journée - Intervenante : Charlotte Dezès + 1 suivant le programme établi

Programme prévisionnel :

Rencontre (si disponibilité) avec Johann Le Guillerm

1 - le cirque de Johann Le Guillerm

2 - Présentation de la recherche *Attraction*

3 - Présentation des instruments d'observation (*Imaginographes*) accueillis dans l'établissement scolaire + recherche de pistes de réflexion

4 - Expérimentation l'équipe pédagogique des ateliers proposés par la compagnie aux élèves

5 - Réflexion sur la trace du projet (correspondance avec les autres établissements scolaires)

Les Ateliers

- **Atelier de pratiques artistique autour du mouvement, du corps et de l'objet dans l'espace des points de vue. 2h - 2 intervenants Charlotte Dezès / Mathias Dou**
Évoluer dans l'espace des points de vue, se placer, être présent de face comme de dos.
Choisir un objet, l'observer, le transformer, chercher l'ensemble de ses possibles. Travailler le mouvement de l'objet et celui du corps, qui évoluent ensemble, comme s'ils ne faisaient qu'un.
- **Discuter, confronter les thématiques de recherche de Johann Le Guillerm - Ateliers philo art 1 à 2h / atelier suivant le cycle et l'âge des participants - 2 intervenantes Charlotte Dezès / Zelda Attali**
Les ateliers philo-art jonglent entre moments de pensée et de mise en jeu afin d'expérimenter le « penser par soi-même » comme une traversée. Chaque chemin emprunté est exploré collectivement pour naviguer, dériver, faire des détours, s'agiter au grès des idées.

Cycle d'atelier sur les notions de risque, d'erreur/échec, de la création, de la science de l'idiot (celui qui ne sait pas mais qui tente le savoir).
- **Montage de Chapiteau (histoire et montage) 2h - en demi groupe - 2 intervenants Charlotte Dezès / Franck Bonnot**
La manipulation de la maquette nécessite de limiter le nombre de participant. Un groupe peut réaliser le montage de la maquette la première heure pendant que l'autre suit l'histoire du chapiteau et les groupes peuvent s'inverser sur la deuxième heure.

Traverser l'histoire du cirque par son architecture : de la toile de tente, en passant par les cirques stables, les semi construction, les cirques en dur et enfin le chapiteau traditionnel et contemporain.
Expérimenter le montage technique d'un chapiteau en prenant en compte les contraintes climatiques et de sécurité.
- **Atelier autour des Architextures 2h - intervenante Charlotte Dezès**
À partir de la combinaison de 3 éléments identiques (carrelets de bois) considérés comme éléments minimaux, chaque élève devra expérimenter les différentes possibilités d'enchevêtrements stables. Puis faire une recherche sur les combinatoires afin de créer de plus grandes structures Une recherche sur l'équilibre, la forme et le mouvement.