

*Le lieu qui n'existe pas
Ce que nous construisons est une fiction*

Avant propos
à l'attention des ORGANISATEURS
merci de lire les règles du jeu du *Le Lieu qui n'existe pas*

Il est :
10:59

Le :
19/01/2017

A l'heure de mon ordinateur :

Ordinateur VAIO ©
MODEL PCG-1111M

© 2016 Trans Cosmos America, Inc.

"VAIO" is trademark of Sony Corporation.

Intel, the Intel logo, the Intel Inside logo and Intel Core are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

The use of the "VAIO" trademark is by the permission of and subject to license with VAIO Corporation.

J'écoute :

-Ludwig van Beethoven, *La sonate au clair de Lune*, n°14, op27, n°2, Presto agitato.
(source CD sur ordinateur)

-Curtis Fuller, *Five spot after the Dark* (1959). (source youtube, Google Société)

-Georges Brassens, *Je me suis fait tout petit*. (source CD sur ordinateur)

-Disney Compagny, *It's a small world*, © Disney © Disney•Pixar © & ™ Lucasfilm LTD © Marvel. Tous droits réservés (source youtube, Google Société)

-Erroll Garner, *Misty*. (source youtube, Google Société)

-Ludwig van Beethoven, *La sonate au clair de Lune*, n°14, op27, n°2, Agadio sostenuto.
(source CD sur ordinateur).

-Arcade Fire, *My body is a cage*. (source youtube, Google Société)

Je lis :

« Je m'inquiète peu du sort des miens, reprit Hythloday. (...) Ils ne plaindront pas, j'espère, de mon égoïsme ; ils n'exigeront pas que, pour les gorger d'or, je me fasse esclave d'un roi.

- Entendons-nous, mon ami, dit Pierre, je ne voulais pas dire que vous deviez vous asservir aux rois, mais leur rendre service.
- Les princes, mon ami, y mettent peu de différence ; et, entre ces deux mots latins *servire* et *inservire*, ils ne voient qu'une syllabe de plus ou de moins. »

Utopia, Thomas More, 1516.

lu dans l'ouvrage : *L'Utopie*
Discours du très excellent homme
Raphaël Hythloday
sur la meilleure constitution
d'une république
par l'illustre Thomas More

*Le lieu qui n'existe pas
Ce que nous construisons est une fiction*

vicomte et citoyen de Londres
noble ville d'Angleterre.

Thomas More

L'utopie

traduit de l'anglais

par Victor Stouvenel

préface de Claude Mazauric

Revu et annoté par

Marcelle Bottigelli

Librio

texte intégral

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

© 1966, 1982, Messidor / Editions sociales

© 1997, La Dispute

Achévé d'imprimer en Europe

à Pössneck (Thuringe, Allemagne)

en septembre 1999 pour le compte de E.J.L.

84, rue de Grenelle, 75007 Paris

Dépôt légal dans la collection : septembre 1999

Diffusion France et étranger : Flammarion

agencé par Daniel Monino

dans le présent DOCUMENT

*Pour des raisons artistiques liées au projet
je ne souhaite pas user du marketing et de l'image
pour vous faire acheter mon projet ou pour y participer.
Je ne veux pas être jugé/apprécié sur la qualité graphique/esthétique/commerciale de
mon projet.
Je veux être jugé/apprécié pour mes idées et celles de ceux qui bâtissent
avec moi ce projet.*

« La **collapsologie** est « l'exercice transdisciplinaire d'étude de l'effondrement de notre civilisation industrielle et de ce qui pourrait lui succéder, en s'appuyant sur les deux modes cognitifs que sont la raison et l'intuition et sur des travaux scientifiques reconnus » (Servigne & Stevens, 2015).

Son objectif est de nous éclairer sur ce qui nous arrive pour pouvoir discuter sereinement des politiques à mettre en place.

« Dans nos sociétés, très peu de gens savent aujourd'hui survivre sans supermarché, sans carte de crédit et sans station-service. Lorsqu'une société devient « hors-sol », c'est-à-dire lorsqu'une majorité de ses habitants n'a plus de contact direct avec le système-Terre (la terre, l'eau, le bois, les plantes, etc.), la population devient entièrement dépendante de la structure artificielle qui la maintient dans cet état. Si cette structure, de plus en plus puissante mais vulnérable, s'écroule, c'est la survie de l'ensemble de la population qui pourrait ne plus être assurée. » (Servigne & Stevens, 2015:125) »

*Le lieu qui n'existe pas
Ce que nous construisons est une fiction*

Source site : www.collapsologie.fr - DECOLL 2016
Copier-coller de la page d'accueil sans agencement
dans le DOCUMENT

J'aimerais réfléchir à une œuvre d'art sous la forme d'un laboratoire d'idées collectives et accessible librement. Mais je ne suis pas un scientifique, alors je dirais plutôt que c'est un jeu. Récemment j'ai entendu que les artistes devaient divertir le peuple. Du pain et des jeux, voilà ce que j'ai entendu. Alors voici mon jeu, en réponse à cette injonction de divertissement qui m'est faite. Pour le pain on verra. *Le lieu qui n'existe pas* est une aventure littéraire, qui part de la lecture (comme vous le faites maintenant) vers l'incarnation dans un monde miniature de playmobils (une modélisation), puis l'exploration de ce monde grâce à la mise en commun d'un canevas, c'est-à-dire du déroulé envisagé d'une représentation ou performance. Les représentations sont jouées par les artistes et le public à la suite de l'élaboration d'un scénario et ce n'est qu'un début, car le jeu va grossir par l'accumulation d'idées et de DOCUMENTS. Le jeu peut paraître complexe ou déroutant, tant il semble confusant, c'est qu'il est à l'image du monde que je vois. Ma mission d'artiste est de parler du monde, alors je regarde ce qu'il se passe et fais pareil. Comme un bon perroquet qui mange ses graines *vertes*¹ en gazouillant. Et puis j'ai aussi une voiture², ma maison est chauffée au fioul³, j'utilise de l'électricité le matin en prenant ma douche, puis les transports électriques, électricité venant de centrales électriques fonctionnant au fioul, au charbon et à l'uranium pour la plupart, mais aussi au vent et au soleil grâce à des terres rares. Tout à coup, j'ai commencé à m'intéresser à mes pratiques de consommation. J'ai moins pris la voiture et les transports en commun. J'ai même acheté un vélo. Mais c'est rien. Je ne suis pas un décroissant, j'essaie, mais c'est dur. Je ne sais pas ce que je serai demain, qui je serai, je sais que nous verrons des choses inimaginables. J'aime bien l'imaginaire, c'est mon domaine, ça et la dramaturgie. Je me dis qu'il faut bien des gens un peu fous pour réfléchir un peu à l'avenir, celui qui est loin, très loin et que jamais nous ne toucherons. Alors voilà, je fais tout ça pour ça. Et aussi parce que ça m'amuse :-).

*la dramaturgie
est la science de la composition dramatique⁴.
Ici, elle est poussée pour créer un jeu qui flirte
entre le réel et l'imaginaire.*

Les playmobils me hantent depuis toujours. Lorsque j'étais enfant, je passais des heures dans mon grenier à y jouer, m'inventer des histoires et rêver d'un autre monde. Ces jouets représentent à eux seuls le monde de l'enfance dans notre culture occidentale. C'est un objet industriel que l'on peut trouver presque partout.

Comme dit le slogan de la marque : en avant les histoires. Ces jouets sont donc des objets à histoires. En somme, une matière idéale pour un artiste qui travaille sur la narration (écriture, littérature, théâtre), l'objet (matière, marionnettes) et la modélisation

1 Aucune information disponible sur la traçabilité des graines soit disant vertes.

2 Dokker Dacia Silver Line SCE 100 (essence) 6CV de couleur noire immatriculation : EH 933 RJ (1ère immatriculation le 20/12/2016).

3 Demande d'éclaircissements : je vis dans 3 logements, à Paris, Montpellier, Montferrier sur Lez. Deux types de chauffage : fuel, électricité.

4 Source: <https://fr.wiktionary.org/wiki/dramaturgie>

*Le lieu qui n'existe pas
Ce que nous construisons est une fiction*

(scénographie, arts visuels et performatifs).

Les playmobils sont aussi de petits êtres humains. C'est nous, en miniature. J'ai beaucoup utilisé les playmobils dans mon travail d'artiste. Depuis 2014, je noue un lien singulier avec ces objets. Ils sont, pour moi, un miroir de notre humanité. Je souhaite pousser cette idée à son paroxysme avec *Le Lieu qui n'existe pas* en transformant les spectateurs/PARTICIPANTS en Playmobil. Depuis notre point de vue omniscient sur la civilisation des Playmobil nous verrons peut-être des réponses aux problématiques d'avenir auxquelles nous sommes confrontés (changement climatique, tensions internationales, transhumanisme, libéralisme, capitalisme, communisme, collectivisme, décroissance, extinction).

Un jour, j'ai lu divers ouvrages sur l'anthropocène, la collapsologie, l'écologie et la décroissance. J'ai fini par trouver au fur et à mesure de mes lectures que ces jouets, faits en plastique, pouvaient vivre environ 1000 ans.

Je ne vivrai pas autant qu'eux : mes histoires vivront plus longtemps que moi. Ces jouets (quelques 1,5 milliard de figurines dans le monde) peupleront la terre dans dix siècles.

Aujourd'hui je suis hanté par le fantôme que je laisserai dans ces jouets, je suis hanté par le devenir de notre monde que l'on nous présente de façon catastrophique (cf problématiques d'avenir exposées plus haut). Dans 200 ans, ces jouets seront encore là, et nous ? Et dans 1000 ans, lorsqu'ils seront, peut-être, au bout de leur vie d'objet, que verront-ils de notre monde ? Les hommes seront-ils toujours là ? Joueront-ils aux Playmobils ? Que deviendra ma collection personnelle de Playmobil ?

*PLAYMOBIL® France
12 rue des Pyrénées
ZAC du bois Chaland
CS 80338*

91029 LISSES CEDEX

Tel : 01 69 11 27 30

capital social : 4 000 000 €

numéro d'identification au RCS : B 324 896 091

numéro d'identification à la TVA : FR 81 324 896 091

Plateforme de règlement extrajudiciaire des litiges en ligne :

Conformément à la norme Nr. 524/2013, la Commission Européenne a mis en place une plateforme européenne de RLL (Règlement en Ligne des Litiges) facilitant le règlement indépendant par voie extrajudiciaire des litiges en ligne entre consommateurs et professionnels.

Vous pouvez accéder à cette plateforme en cliquant sur le lien suivant :

<http://ec.europa.eu/consumers/odr/>

source : www.playmobil.fr – mentions légales

Le lieu qui n'existe pas est un jeu qui cherche à envisager l'avenir de notre civilisation à travers différents scénarii alimentés par les opinions et réflexions des spectateurs/joueurs. Cette performance lie l'écriture et l'oralité à d'autres formes d'arts et de technologies.