

TERRAIN D'ENTENTE / COMMON GROUND

« Pour le poète, c'est l'or et l'argent; mais pour le philosophe, ce sont le fer et le blé qui ont civilisé les hommes et perdu le genre humain. »

Jean-Jacques Rousseau, « Discours sur l'origine de l'inégalité » (1755)

« TERRAIN D'ENTENTE / COMMON GROUND » est une oeuvre in-situ pour le *Jardin habité*. Transposition d'un plateau de jeu de stratégie militaire, le paysage devient un 'théâtre des opérations fictionnelles'.

Le jeu de société «*RISK*», édité initialement sous le nom de « Conquête du monde » en 1959, se joue sur un 'terrain à l'échelle du monde', l'objectif étant de 'conquérir le monde entier en éliminant tous les adversaires'. (extraits de la règle du jeu)*

Le jeu vu comme une représentation métaphorique du monde, vaste jeu de société où se déroule une lutte violente et sanglante pour le pouvoir et la domination.

Les états-majors des armées utilisent des représentations à échelle réduite des zones d'affrontement, sur lesquels ils élaborent des scénarios afin de préparer leurs opérations de guerre: le jeu dépasse la fiction et rejoint la réalité...

Sur la colline, point culminant, qui surplombe le hameau de la Brousse, sont plantés 6 mâts hauts de 9 mètres sur lesquels flottent des bannières monochromes aux 6 couleurs du plateau de jeu *RISK* symbolisant chacune un continent. Ils sont disposés selon le diagramme propre au jeu (représentation déformée d'un planisphère), agrandi à l'échelle du lieu, un terrain vaste d'environ 30 mètres de côté, en respectant l'orientation des points cardinaux.

Planter un drapeau est l'acte premier qui matérialise la conquête d'un territoire. C'est le geste, parfois dérisoire, par lequel un individu, un groupe, marque la possession, l'emprise qu'il a -désire avoir- sur le monde.

Ce geste renvoie aussi à la privatisation de l'espace public, envahi par les panneaux publicitaires, injonctions à acheter, placés à des endroits stratégiques, autre lutte féroce de conquête du territoire physique (les rues, les villes) et symboliques (les slogans qui envahissent notre 'parler commun').

Brandir un drapeau, ce peut être encore l'expression d'une révolte politique ou sociale, d'une revendication identitaire.

Les bannières que je propose pour le *Jardin habité* sont vierges de toute inscription, elles n'ont pas de message à délivrer, ou plutôt elles ont la potentialité de délivrer 'tous' les messages individuels, d'espoir, de rêve, de paix.

Ludivine Caillard, mars 2011

* Guy Debord et les Situationnistes (et avant eux Marcel Duchamp avec le jeu d'échecs) utilisaient le jeu comme mode d'action et geste artistique - et critique. Il avait ainsi imaginé en 1965 un jeu de stratégie militaire : « Le Jeu de la Guerre » (*Kriegspiel*).