

Aleksi Briclot

Genèse : des croquis à l'œuvre

Dossier de location

TABLE DES MATIÈRES

03	Concept général et répartition dans l'espace
04	Thématiques sous-jacentes
04	Totem 1 - La chambre
05	Totem 2, 3, 4 - Briclot et la science-fiction
06	Totem 5 - Briclot et la mythologie
06	Totem 6 - Le jeu
08	Aleksi Briclot
10	Bibliographie sélective
10	Bande dessinée
10	Jeux de cartes et jeux de rôles
10	Couvertures de romans
10	Jeux vidéo (designer et directeur artistique)
11	Distinctions
11	Références
12	Fiche technique
12	Matériel d'exposition
16	Tarifs
17	Panaché presse
18	Annexes

CONCEPT GÉNÉRAL ET RÉPARTITION DANS L'ESPACE

Accompagnant le vernissage de *Souvenirs du Futur* – la nouvelle exposition permanente de la Maison d'Ailleurs –, *Genèse: des croquis à l'œuvre* propose aux visiteurs du musée yverdonnois de découvrir le travail d'un artiste français de renommée mondiale, tout en assistant aux balbutiements d'un « art nouveau»: l'art numérique. Celui-ci regroupe en effet des techniques encore largement inconnues du grand public et nous montre vers quoi nous nous dirigeons. Or, qui n'a pas rêvé d'assister à une telle éclosion? Qui n'a pas espéré être présent lors des premières esquisses d'une nouvelle forme d'expression artistique?

Formé initialement aux arcanes de l'art traditionnel, Aleksí Briclot nous montre par la richesse de ses images et la parfaite maîtrise de son travail, l'orientation qui sera de plus en plus suivie par les artistes de demain: tout comme la photographie il y a quelques années, l'art traditionnel va sans nul doute céder le pas aux nouveaux outils et supports numériques. C'est à cette esthétique visionnaire que l'exposition *Genèse: des croquis à l'œuvre* se dédie, en présentant un cheminement original en six stations – chacune d'entre elles explorant une facette du travail artistique d'Aleksí Briclot, de la source d'inspiration au résultat final. En suivant le parcours de l'artiste et grâce aux différentes techniques exposées, le public assistera à la transformation d'un monde de plus en plus investi par l'image numérique.

Les six stations sont marquées par six totems - des plaques d'aluminium de 100 cm de haut par 70 cm de large.

Six totems

1. La chambre: les origines
2. La science-fiction
3. La terreur
4. Monstres et Aliens
5. La chapelle: La SF et (les) Dieu(x)
6. Jeux et croquis, travaux expérimentaux

THÉMATIQUES SOUS-JACENTES

Totem 1 - La chambre

La première salle est à considérer comme la source de l'imaginaire artistique d'Aleksi Briclot, puisqu'elle expose des photographies issues des premières années de création de l'artiste : la maturité artistique ne pouvant bien se mesurer qu'à l'aune de l'évolution – technique, intellectuelle, personnelle – accomplie, ce sont aux étapes antérieures de cette dernière que « La chambre » est dédiée.

Reproduisant métaphoriquement l'intimité de Briclot et le point de départ de sa créativité, cet espace permet au visiteur de s'imprégner de l'univers de l'artiste et de découvrir ou de comparer les différentes techniques qu'il a utilisées durant sa carrière.

Remember Me

Visuel jaquette du jeu vidéo

“Remember Me”

© 2012 Capcom

(développé par DONTNOD Entertainment)



Totems 2, 3 et 4 – Briclot et la science-fiction

Après dix ans de pratique au niveau professionnel, Aleksi Briclot a changé le visage de la production d'images liées à la science-fiction, en France et au-delà. En effet, grâce à la reconnaissance de sa virtuosité technique, cet artiste est entre autres réclaté par toutes les importantes sociétés de production de jeux vidéo à travers le monde : il dispense donc son imagination et impose sa vision esthétique à de nombreux projets.

Trois salles sont donc dédiées aux diverses productions artistiques d'Aleksis Briclot, ressortissant toutes à l'esthétique de la science-fiction : dessins originaux, reproductions, carnets. Ces trois salles forment un florilège de ce que fait Aleksis Briclot dans cette famille esthétique comprenant aussi bien des images de dystopies (utopies totalitaires), d'anticipation ou d'uchronies (mondes alternatifs). De plus, ces salles trouvaient leur écho dans les autres espaces de la Maison d'Ailleurs, musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires : l'exposition permanente *Souvenirs du Futur* proposait en effet d'accompagner les travaux de l'artiste contemporain en présentant des œuvres qui appartiennent à la tradition historique de la science-fiction. Le visiteur avait donc la possibilité de comprendre le travail d'Aleksis dans un contexte plus vaste et au regard de l'esthétique traditionnelle de la science-fiction.

La troisième salle consacrée à la science-fiction offre aux visiteurs le travail accompli par l'artiste sur les diverses mutations : une galerie de zombies et autres créatures issues des recherches scientifiques (biotechnologies) ou des grandes catastrophes (post-apocalyptique), a été imaginée. Elle introduit la thématique de la salle suivante – la quatrième –, puisque celle-ci est consacrée aux monstres extraterrestres, aux aliens et aux habitants d'autres univers. Ces « autres » représentent alors une passerelle naturelle pour s'interroger sur les divinités dans la création de Briclot : la science-fiction n'a pas d'autres limites que celles de l'imaginaire.

Totem 5 - Briclot et la mythologie

Aleksi Briclot revisite les mythes et se les approprié avec la plus grande dextérité. Ainsi Merlin, un livre en collaboration avec Jean-Sébastien Rossbach, prend une dimension épique digne des plus grandes mises en scènes hollywoodiennes. Les divinités traitées par Aleksi Briclot concernent aussi bien les super-héros - nouveaux dieux populaires - que les créatures sorties de l'enfer, comme le personnage de bande-dessinée *Spawn*.

En sa qualité de « Chapelle », la cinquième salle bénéficie du haut plafond et de la charpente apparente du bâtiment : cette salle est réservée à tous les travaux traitant de la mythologie et des légendes. Alors que de très grandes reproductions (format 1,80 mètres par 1,10 mètres) sont placées de part et d'autre de la salle (voir la mise en espace en annexe), une vitrine expose une sculpture en volume qui rythme la circulation. Les espaces deviennent monumentaux lorsqu'ils sont travaillés par Aleksi.

Totem 6 - Le jeu

Le jeu vidéo est le support privilégié de la transformation numérique : le monde de demain sera d'ailleurs constitué de ce nouveau rapport à l'image et à l'information. Aleksi Briclot peut à ce propos être considéré comme un des artistes phares de cette période charnière : grand consommateur de jeux et de cinéma, c'est surtout le domaine du jeu vidéo qui lui permettra de s'épanouir et d'atteindre sa maturité artistique actuelle. En effet, les pressions et contraintes liées à cette industrie le poussent à développer une technique rapide, faite de touches successives. Cette même technique fait de lui un des artistes les plus courtisés au monde.

La sixième salle est par conséquent réservée au jeu, par la présence de postes informatiques offrant la possibilité de jouer à *Remember Me*, le jeu développé par DontNod, lancé en juin 2013. Sur l'écran vidéo, une interview d'Aleksi Briclot est projetée et évoque des thèmes généraux : sources de l'œuvre, manières de travailler, relations à la science-fiction, etc.

Spawn: Architects of Fear

Couverture du *graphic novel* du même nom

© 2011 Todd McFarlane Productions



ALEKSI BRICLOT

Né en 1978, l'artiste français Aleksi Briclot est considéré aujourd'hui comme un des plus grands créateurs graphiques - que ce soit dans le domaine du jeu, en tant que *game designer* ou de l'illustration professionnelle. Sa contribution est recherchée par les plus grands studios mondiaux (*Cryo interactive, Kalisto Entertainment, Duran, etc.*) ainsi que par les galeries d'art françaises.

Après des études dans le graphisme et en communication visuelle, ce jeune artiste commence rapidement à travailler dans le monde de l'illustration et s'oriente dans le design et la direction artistique pour le jeu vidéo, notamment pour le studio DontNod, dont il est l'un des fondateurs. Artiste pluridisciplinaire spécialisé dans les domaines du fantastique, de la fantasy et de la science-fiction, il manie aussi bien les jeux vidéo, l'illustration que la conception de bandes dessinées.

Jusqu'à ce jour, aucun musée n'a encore pris l'initiative d'exposer l'œuvre d'Aleks Briclot : la Maison d'Ailleurs s'est proposée de remédier à cet état de fait et de présenter à tout public, une rétrospective artistique originale et attendue par un large public.

Azzar'hi

Visual concept pour une statue Haute Qualité avec le studio Tsume

© 2012 Aleksis Briclot



Bibliographie sélective - Bande dessinée

- *Alone in the Dark*, adaptation du jeu vidéo *Alone in the Dark 4*, en collaboration avec Randy et Jean-Marc Lofficier (scénario), Matt Haley (illustration), Paris : Semic, 2001
- *Spawn : Simony*, Alex Nikolavitch (scénario), Paris : Semic, 2004
- *Spawn : Architects of Fear*, Todd Mc Farlane Production, 2009
- *Les Légendes de la Table Ronde, Première prouesse*, Paris : Soleil, 2005
- *Les Légendes de la Table Ronde, Le Cerf blanc*, Paris : Soleil, 2006
- *Merlin*, Jean-Luc Istin (scénario) et Jean-Sébastien Rossbach (illustration), Paris : Soleil, 2009

Jeux de cartes et jeux de rôles

- *Les Métabarons*, livre de jeu de rôle, West End Games & Yeti Entertainment, 2001
- *Nephilim*, [3ème édition], livre de jeu de rôle, Multisim, 2001-2003
- *Vampire : le Requiem*, livre de jeu de rôle, Hexagonal [White Wolf Publishing], 2004
- *World of Warcraft*, jeu de cartes, Upper Deck, 2006
- *Magic, l'assemblée*, jeu de cartes, Wizards of the coast, [1ère édition] 1993

Couvertures de romans

- *Le Livre des mots*, Aleksy Briclot, Guillaume Fournier, J.V. Jones, tome 1 et 2, Paris : Calmann Lévy Fantasy, 2005-2006
- *Histoire de la terre du milieu*, J.R.R. Tolkien, Paris : Pocket, 2006
- *La Faille entre les mondes*, Marion Zimmer Bradley, Paris : Pocket, 2007
- *Le Cycle d'EA*, David Zindell, Paris : Pocket, 2008

Jeux vidéo (designer et directeur artistique)

- *Egypte 2 : La Proohétie d'Héliopolis*, Cryo Interactive, 2000
- *Cold Fear*, Ubisoft, 2005
- *Splinter Cell : Double Agent*, Ubisoft, 2007
- *Dungeon Runners*, NCsoft, 2007
- *Haze*, Ubisoft, 2008
- *Remember Me*, Capcom, 2013

Distinctions

- Le **Prix Art&Fact** en 2005
- Un **Silver Award** dans l'anthologie fantastique *Spectrum 16* en 2009 pour *Annihilation : Conquest*
- Le **Grand Prix de l'Imaginaire 2011**, catégorie Artiste /illustrateur pour l'ouvrage *Worlds and Wonders*.
- **Master Award** (Catégorie Comics/Manga) 2012, dans l'antrhologie d'art digital Exposé 10 (Ballistic Publishing)
- **Master Award** (Catégorie Fantasy) 2012, dans l'anthropologie d'art digital Exposé 6 (Ballistic Publising)

Références

Worlds and Wonders, Aleksi Briclot, Marko Djurdjevic (préf.), Paris : CFSL ink, 2010

Site officiel de l'artiste : www.aneyeoni.com

Site officiel de DontNod : www.dont-nod.com

Rose of Sarifal
Illustration de couverture
du roman éponyme
dans le monde de
Dungeons and Dragons / Forgotten Realms
© 1995 - 2010 Wizards of the Coast LLC
a subsidiary of Hasbro, Inc.
All Rights Reserved



FICHE TECHNIQUE

Matériel d'exposition

Liste résumée du matériel (inventaire complet sur demande).

Carnets de croquis

- Dix-huit carnets contenus dans dix-huit boîtes

Boîtes en Plexiglas pour les carnets de croquis

- Quatre boîtes de 45x35.5 cm
- Deux boîtes de 45x32.5 cm
- Deux boîtes de 45x36 cm
- Sept boîtes de 25x21 cm
- Trois boîtes de 25x19.5 cm

Originaux encadrés

Acrylique

- Un 70.5x60.5 cm
- Deux 55x40 cm
- Un 50x41 cm
- Un 44.5x32.5 cm

Aquarelle

- Un 32.5x24.5 cm

Encre

- Un 32.5x45 cm
- Neuf 32.5x24 cm
- Un 53x43 cm
- Onze 44.5x32.5 cm

Crayon

- Trois 32.5x24 cm
- Deux 24.5 x32.5 cm
- Quatre 44.5x32.5 cm
- Un 32.5x23.5 cm
- Un 32x24 cm
- Un 43x53 cm

Images plaquées sur aluminium

- Cinq 110x180 cm
- Un 80x100 cm
- Cinq 50x50 cm
- Quatre 100x70 cm
- Trente-huit 80x60 cm
- Onze 60x80 cm

Images numériques encadrées

- Un 50x50 cm
- Un 50x40 cm
- Un 35x75 cm
- Onze 70x50 cm
- Un 60x50 cm
- Un 55x45 cm
- Un 30x60 cm
- Cinq 40x30 cm

Statue 3D

- Une statue de 30x30x50 cm

Vidéo de présentation

- Un DVD de 2h

Jeu vidéo *Remember Me*

- Jeu vidéo Remember Me
(fonctionnant sur PS3 ou PC)

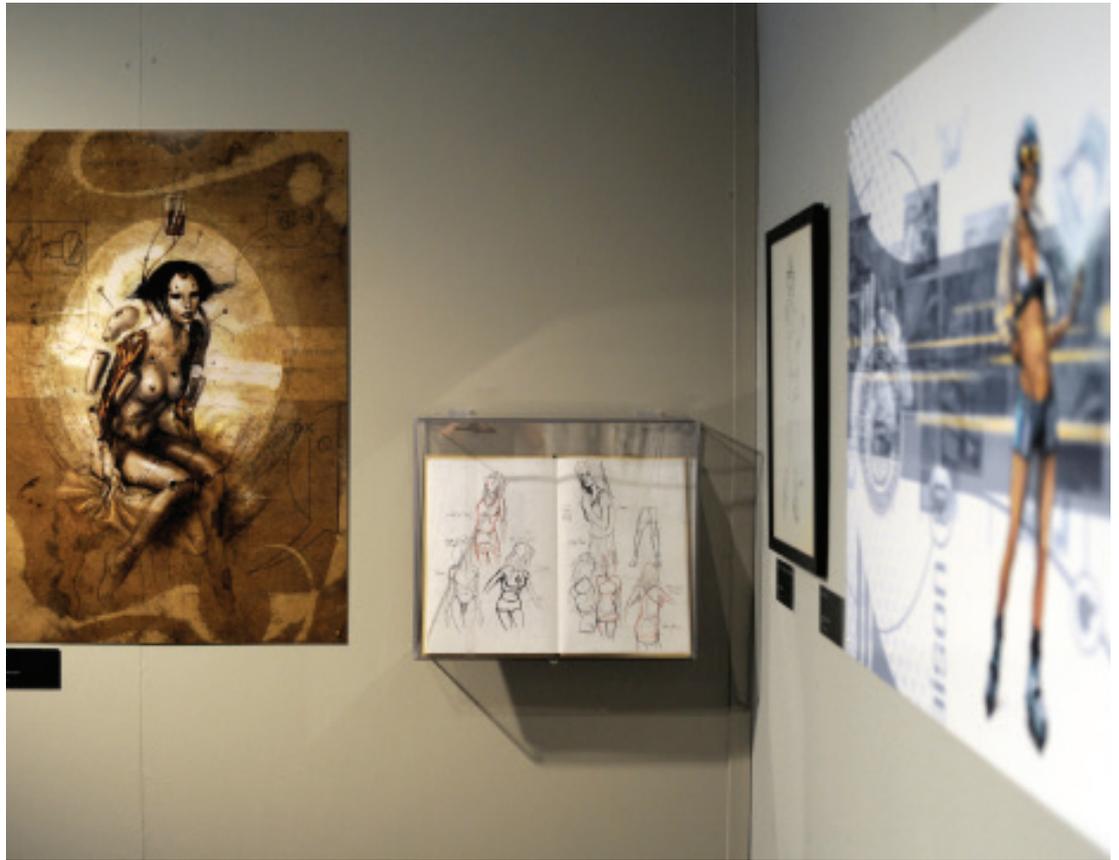
Textes d'exposition:

- Huit panneaux de 100x70 cm présentant l'exposition
- Un panneau de présentation de la Maison d'Ailleurs
- Cartels de toutes les œuvres : 6x12 cm chacun

Matériel d'accompagnement:

- Fiches pédagogiques à télécharger sur : <http://www.ailleurs.ch/mediation-culturelle/dossiers-pedagogiques/>
- Catalogues d'exposition disponible selon le solde des ventes au 25 août 2013.





Tarifs

La location de l'exposition Genève: des croquis à l'œuvre est à CHF 6'000.- (ou 5'000 €)

Le montage et le démontage sont inclus dans les tarifs.

Les transports (aller et retour) et les assurances clou à clou sont à charge du loueur.

Il est également à la charge du loueur d'inviter deux personnes du musée pour monter l'exposition et participer au vernissage de cette dernière. Les frais de voyage, d'hébergement et les *per diem* sont également à la charge du loueur.

Souvenez-vous, c'était demain

Yverdon-les-Bains. La Maison d'Ailleurs, l'un des deux seuls musées de la science-fiction au monde, fait peau neuve. Et propose une expo consacrée à l'illustrateur Aleksii Briclot.

ANNICK MONOD

Rien que (et La Maison d'Ailleurs, à Yverdon-les-Bains, a fait sa «révolution culturelle» selon son conseil d'administration. Entendez que le musée de la science-fiction, de l'imaginaire et des voyages extraterrestres a remis à neuf ses locaux, et repensé sa manière de mettre en valeur de ses collections. Avec ce nouvel décor, la Maison d'Ailleurs espère stabiliser sa fréquentation au niveau record de 13 000 visiteurs annuels, enregistré en 2011 avec Planète. L'expo consacrée aux jeux vidéo, Et s'écrire ainsi à un public plus large qui ne soit pas nécessairement initié à la cause de la science-fiction.



De croquis à l'image finale, l'expo temporaire permet de se glisser dans l'atelier d'Aleksii Briclot, illustrateur. © Aleksii Briclot

«La plupart de ces pièces n'avaient encore jamais été montrées au public»

«L'espace Jules Verne, consacré aux prémices de la science-fiction au XIX^e siècle avec la littérature des voyages extraordinaires, est intégré au concept. Là aussi, le contenu des vitrines évoluera au gré des expositions. Cette façon, nous pourrions présenter des œuvres contemporaines mettant leur nez dans la perspective dans l'histoire du genre au XIX^e et XX^e siècles, indique le directeur. Sans cela, le trophée était grand qui au bout de quelques semaines, plus personne ne vienne visiter l'expo permanente.»

Plus de 120 000 objets
Avec un rythme de deux temporaires par an, Marc Atallah propose de faire chaque année 500 pièces différentes des siècles pour les présenter au public. Et la maison n'est pas prête d'être épuisée à ce point. La Maison d'Ailleurs, qui reçoit l'un des deux seuls musées au monde dédiés à la science-fiction et à l'imaginaire, accueille plus de 12 000 livres, affiches et objets divers dans son imposante collection.

«Pour cette première expo «new look», le musée a tout naturellement choisi le thème de la genèse. De La Guerre des Mondes (1908) à la première bande dessinée de Superman (1938), on y voit donc la naissance d'un genre qui évoluera... jusqu'à faire par sa complexité et la littérature générale, dans le sillage d'un Houdini (La Possibilité d'une île, 1905) et pas de la science-fiction. Des livres donc, mais aussi : le musée d'Ailleurs destine à la bande dessinée, à la musique et au cinéma. La nouvelle mise en scène volontairement sobre et aux couleurs neutres, fait écho à la vision du futur dessinée par la science-fiction, souligne Marc Atallah. «Raconter radicalement, planté classique, froid et fonctionnel.» L'ouvrage dépendant qu'il y ait un peu

de répliques pour accompagner le visiteur dans la découverte des visuels. De la genèse à l'illustration, par Pro Helvetia par exemple, l'art numérique a-t-il réellement conquis son égalité face aux arts plastiques traditionnels? Pas sûr. «Un numérique qui se contente de la valeur de la valeur», précise Aleksii Briclot. «Comment vendre une pièce dont il n'existe pas d'original? S'il attire l'attention la rapidité d'accès au travail numérique, il soulève aussi cette réalité du marché: «une bande dessinée ne peut tirer 30% de son revenu de la vente de planches originales.»

La bande dessinée et l'art numérique
Le Français, qui crée essentiellement avec des outils numériques, développe pour la première fois ses carnets de croquis. «C'est une occasion de montrer que je suis aussi dessinateur en vrai», plaisante l'artiste. La robe est d'une courtoisie de dessinateur bloqué. «Aleksii Briclot est



Exposition A voir jusqu'au 25 août Yverdon voyage dans le temps à la Maison d'ailleurs

YVERDON-LES-BAINS. son lac, ses thermes, sa douceur helvétique et sa Maison d'ailleurs.

C'est ici, en plein centre-ville, dans ce qui fut en partie la prison de la ville, que vit cette maison-musée consacrée à la science-fiction.

Il faut d'abord remonter le temps pour comprendre l'histoire de ce drôle de lieu.

Au début, dans les années soixante-dix, une collection de Jules Verne ou le trésor exceptionnel de l'Américain Malcolm Willis et ses milliers de «pulp» magazines, journaux de SF bon marché devenus aujourd'hui aussi recherchés que fragiles. C'est un autre Français, Marc Atallah, qui dirige désormais la Maison d'ailleurs.

«Souvenirs du futur», visible depuis quelques jours, est la nouvelle exposition permanente mais mouvante présentée dans les salles de la maison. Un regard en livres, affiches, films et objets divers sur notre XX^e siècle et la façon dont il a imaginé son avenir défilant ou pas. «L'une des idées, c'est :

alors, vous ne connaissez rien aux robots et à la SF, alors on va vous raconter. Avec les 120 000 documents qui sont ici, il y a de quoi raconter beaucoup de choses.»

Parallèlement à cette nouvelle installation, une exposition temporaire consacrée au dessinateur français Aleksii Briclot occupe l'étage supérieur.

La création est partout dans cette Maison d'ailleurs et, parfois, dans des lieux inattendus. Comme l'ascenseur mis en scène, ou plutôt en lumière, par l'artiste vaudois Daniel Schläpfer.

Pour le reste, il est temps de monter dans sa soucoupe pour atterrir sur la planète Yverdon. Les indigènes ne sont pas hostiles.

Philippe SAUTER
«Souvenirs du futur», exposition Aleksii Briclot jusqu'au 25 août. Maison d'ailleurs, place Pestalozzi à Yverdon-les-Bains. Ouvert du mardi au vendredi, de 14 h à 18 h, et les samedis et dimanche, de 11 à 18 h.

La Liberté - Presse journ./hebdomadaire.
02.03.2013

L'Est Republicain - Presse journ./hebdomadaire.
11.03.2012

La SF change de dimension

La Maison d'Ailleurs inaugure un nouvel espace permanent qui valorise ses collections

Michel Pralong Texte
Olivier Allenspach Photos

Fermée depuis décembre, la Maison d'Ailleurs a profité de ce temps pour opérer une mue radicale. Finie cette impression de galerie; place à un vrai musée. Grâce à une scénographie entièrement repensée par son directeur, Marc Atallah, et réalisée par le muséographe Stéphane Kläffer.

Désormais, les étages inférieurs accueillent 250 objets parmi les 120 000 de la collection du musée. Ils sont choisis en relation avec l'exposition temporaire du moment. Comme il y en aura une tous les six mois, ce sont donc 500 objets différents qui l'ont décorés chaque année. Et toujours dans le même esprit: quatre salles consacrées au livre, à la BD, à la musique et au cinéma.

Ainsi, le musée se préoccupe désormais davantage du fond que de la forme. Grâce à des écrans électroniques et des textes projetés sur les murs, les descriptions des œuvres présentées sont gérées par ordinateur. En parcourant ces salles décorées de miroirs et peintes dans des tons volontairement chromatiques (bleu, vert, de salle d'opéra), les visiteurs sont maintenant qu'il est dans un musée.

L'étage supérieur de la Maison d'Ailleurs est réservé à l'exposi-



L'artiste français Aleksii Briclot fait des croquis préparatoires avant de créer ses personnages sur ordinateur, comme cette image pour le film Hulk 2.



Les collections du musée ont trouvé un nouvel écrin.

tion temporaire. L'artiste français de 34 ans Aleksii Briclot, dont c'est la première rétrospective mondiale, ouvre les yeux. Cet illustrateur administrateur de film, a notamment créé des images pour le jeu de cartes Magic l'Assemblée, travaillé sur la série comics Spynn, pour Marvel, ou le jeu vidéo, dont le prochain Remember Me, qui sortira en mai, développé par DooMoo, son propre studio. Si son outil principal est l'ordinateur, Aleksii Briclot trace les premières esquisses de ses personnages de science-fiction, de fantasy ou ses superhéros sur des carnets de croquis. Le musée présente une vingtaine de ceux-ci, mis en

relation avec ses œuvres finales, ce qui permet de voir que le numérique ne se charge pas de tout le travail.

La genèse de la SF

Grâce à la nouvelle scénographie du musée, l'artiste expose un peu plus isolé de son contexte. Les pièces de la collection permanente présentées pour l'occasion traitent de la genèse de la science-fiction au XIX^e siècle. On y retrouve des superhéros, des affiches de Star Wars, de 30 000 livres aux murs ou des romans d'Isaac Asimov dont les échecs résonnent dans les dessins de Briclot. La deuxième exposition de 2013 sera

consacrée au film Suller d'Andrei Tarkovski et au thème de l'apocalypse.

Pour fêter son renouveau, la Maison d'Ailleurs organise, samedi 2 mars de 14 h dans ses locaux et sur la place Pestalozzi à Yverdon, une grande manifestation gratuite avec démonstration de robots, dédicaces d'Aleksii Briclot, concerts. Et visite des expositions.

Yverdon-les-Bains, Maison d'Ailleurs
«Souvenirs du futur» et Aleksii Briclot. Genèse des croquis à l'ordinateur. Du 2 mars au 25 août 2013. Ouvert de 14 h à 18 h, et les samedis et dimanche, de 11 à 18 h.
www.ailleurs.ch

Le 24H - Presse journ. / hebdomadaire.
28.02.2013



SANTÉ
Accidents en altitude
 Les problèmes cardio-vasculaires sont la deuxième cause des accidents en altitude. Causés par des facteurs de risques tels que le tabagisme et le cholestérol. **PAGE 16**

LE MAG

YVERDON La genèse de la science-fiction à la Maison d'ailleurs. Souvenirs du futur



Cosmos merveilleux d'Alfred Brückner

À Yverdon, la guerre déclenchée en juin 1917 entre les hommes sous les cieux. Les machines des pulvis magiques des années 1930 entraînent des créatures cyberpand. Et même si les robots ont essaimé vers les étoiles High-tech, les films utopiques de Thomas More font toujours rêver... Bienvenue à la Maison d'ailleurs, musée qui a été entièrement rénové pour accueillir la première exposition permanente au monde dédiée à la science-fiction des 20^e et 21^e siècles.

Dans un dédale de passerelles et de salles labyrinthiques - nous sommes dans les entrailles gothiques d'Yverdon durant du 19^e siècle -, le parcours propose un voyage fantastique à travers les âges, les continents. Une exposition est consacrée à l'artiste suisse Alfred Brückner, considéré comme l'un des meilleurs illustrateurs suisses. Autour de lui, de plus vieux de canon à jouer, il est temps à la fois au service de la science-fiction et de l'art romantique, « l'ère de l'homme ». Les autres salles, au fil de 17^e siècles, racontent la genèse de la SF à travers le livre, le film, le cinéma, la musique. Clé de voûte de l'exposition : les super-héros de Brückner, ses monstres, ses créatures merveilleuses se succèdent à l'habillage futuriste, de Jules Verne à David Bowie, qui sera lui aussi réinterprété l'esthétique de la SF. La musée peut dans ses collections, uniques en Europe : éditions originales de « La Guerre des mondes » de 1897, planches de BD cultes, affiches de cinéma vintage. Au balcon de l'étage, le 25 août, Brückner fera place aux œuvres graphiques, éditoriales qui sera elle aussi mise en perspective avec la littérature, le film, le cinéma et la musique, mais à travers une iconographie respectée. En jouant sur la dynamique entre les expositions, le musée veut séduire tout le public autour d'un art encore trop souvent méconnu. **© L'EXPRESS/STUDIO**



Espace d'Alfred Brückner



Le super-héros selon Brückner

Les super-héros de Marvel font désormais partie de l'imagerie romantique.
 YVES CHAMBERLAIN



TROIS QUESTIONS À...



MARC MILLAUD
 DIRECTEUR DE LA MAISON D'AILLEURS, YVERDON, COMMISSAIRE ET DE RECHERCHE ASSOCIÉ À L'UNIVERSITÉ DE VALAIS

Votre exposition est une première mondiale. Pourquoi ?

Il me semblait, moi. Dans la plupart des musées, il y a les expositions temporaires d'un côté, et les permanents de l'autre. En 2010, on n'avait le droit de rien. Il faut réinventer l'exposition pour les publics, utiliser la science pour mieux comprendre le passé, voilà le rôle du musée. La SF en est un excellent exemple : des idées et des concepts valables, c'est aussi des mises en forme d'aujourd'hui, d'ailleurs. C'est un champ qui fait partie de notre quotidien.

Dans quelle mesure peut-on se dire porteur d'un art spécifique ?

Il y a une différence entre un collectionneur d'art et un artiste. Un artiste se positionne par rapport au monde, mais il ne s'agit pas de le créer - les objets artistiques - mais de les impliquer dans un monde existant. Pour comprendre ses réflexions il faut à la fois saisir le monde tel qu'il est et montrer à la tradition de la SF. Mais la SF elle-même n'est pas un genre littéraire, c'est une manière de penser le monde.

Comment choisir à voir ses multiples processus créatifs ?

Il y a en fait trois expositions. Dans tout le monde, nous travaillons sur la genèse du processus créatif dans le 20^e siècle (Joseph-Louis Fourier, au 20^e siècle Joseph Beuys, du futur et au 21^e siècle Joseph Brückner). Ces œuvres sont créées les uns après les autres par un processus continu. Les œuvres sont créées de la SF.

REPÈRES

LA SF Festival de SF à 20^e inauguré avec dimensions de science de films, concerts, dragages, festival de théâtre...

LE LIVRE La SF est née pour la première fois un catalogue de collection comprenant quelque 20 000 documents couvrant les siècles de la Renaissance à aujourd'hui.

LES EXPOSITIONS Avoir du 1^{er} mai au 25 août, Maison d'ailleurs, Yverdon, place Perrenod 14, www.maison-d-ailleurs.ch 04 42544 38

Chez Brückner, son caractère toujours par un couple. **©**

Maison d'Ailleurs

*Musée de la science-fiction, de l'utopie
et des voyages extraordinaires*

Place Pestalozzi 14

Case Postale

CH - 1401 Yverdon-les-Bains

T : +41 24 425 64 38 F : +41 24 425 65 75

www.ailleurs.ch - maison@ailleurs.ch

Personne de contact

Marc Atallah, directeur de la Maison d'Ailleurs

T : +41 79 552 94 45 - matallah@ailleurs.ch