Maison d'Ailleurs

Dossier pédagogique

Informations pratiques pour les écoles

Adresse

Maison d'Ailleurs
Place Pestalozzi 14
CH – 1400 Yverdon-les-Bains

+41 24 425 64 38
www.ailleurs.ch
maison@ailleurs.ch

Accès

En train :
Arrêt Yverdon-les-Bains. Le musée se trouve à cinq minutes à pied de la gare, face au Château d'Yverdon-les-Bains, sur la place Pestalozzi.

En voiture :
Autoroute A1, sortie Yverdon-les-Bains-Sud, suivre « centre-ville ». Parking payant à la place d'Armes, devant la gare.

Dans le musée, un ascenseur facilite l'accès aux personnes à mobilité réduite.

Horaires

Mardi-dimanche et jours fériés : 11h00 – 18h00
25 décembre et 1er janvier : fermé
Ouverture sur demande pour les écoles tous les jours, dès 9h30, sur réservation uniquement, supplément de CHF 50.- (offert dans le cadre d'une visite guidée)

Tarifs
Visite libre

Entrée enfant (6 à 16 ans) :	CHF 8.-
Entrée étudiant/AVS/AI :	CHF 10.-
Entrée adulte (dès 16 ans) :	CHF 12.-

Tarif de groupe (dès 10 personnes) : CHF 1.- de réduction par personne (*un accompagnant gratuit pour 10 élèves*).

Tarifs
Visite guidée

Écoles primaires et secondaires :	CHF 190.-
Écoles post-obligatoires :	CHF 270.-
Écoles primaires et secondaires d'Yverdon-les-Bains :	Gratuit*
Écoles post-obligatoires d'Yverdon-les-Bains :	CHF 150.-

Ces forfaits comprennent entrées, visite guidée et ouverture sur demande. Nous pouvons accueillir jusqu'à 25 participants par groupe.

*Dans nos horaires d'ouverture. En dehors de ces horaires, le montant de la visite s'élève à CHF 70.-

Bon à savoir

Toutes les classes, en visite guidée ou en visite libre, doivent s'inscrire sur notre site : https://ailleurs.ch/visites-ecoles/
Un vestiaire (non surveillé) est à votre disposition à l'accueil du musée. Il n'est pas autorisé d'entrer dans l'espace muséal avec un sac à dos.

Pour des raisons de sécurité des personnes et des œuvres exposées, ainsi que pour assurer une qualité de visite à tous les visiteurs du musée, nous remercions les enseignants d'accompagner leurs élèves tout au long de la visite.

Dossier pédagogique

Le présent document est destiné aux enseignants qui souhaitent travailler en classe des sujets abordés dans l'exposition en préparation à leur visite ou en prolongation de celle-ci. Il leur permet également de guider leur classe dans le musée de manière éclairée.

Visites guidées

Nos guides-animateurs proposent des visites guidées adaptées à l'âge des participants.

- Durée : 1h00 à 1h30
- Participants : max. 25 participants par groupe
- Langues : Français | Allemand | Anglais

Réservation obligatoire sur https://ailleurs.ch/visites-ecoles/

Ateliers d'écriture

Invitez votre classe à découvrir un auteur phare de la science-fiction. Pour s'initier à l'univers de H. P. Lovecraft ou de Jules Verne par le jeu et l'écriture créative.

- Durée : 2 x 45 minutes
- Participants : max. 25 participants
- Langue : Français

Réservation obligatoire sur https://ailleurs.ch/visites-ecoles/

L’expo en quelques mots

(Ré)volte !

Pierre Versins, le fondateur de la Maison d’Ailleurs, aurait eu 100 ans en 2023. Quel plus bel hommage pouvait-on lui rendre que d’imaginer une exposition accordant une place de choix aux sensibilités humaines qui refusent l’adhésion impensée aux dogmes et qui privilégient la critique constructive ? Dernier opus de la trilogie d’expositions amorcée par « Je est un monstre », puis « Transformations ! », « (Ré)volte ! » aborde les richesses de ces sensibilités qui, face à l’immobilisme normatif de nos sociétés, bousculent nos corps et nos âmes.

Grâce au travail de dix artistes et à une scénographie immersive, l’exposition « (Ré)volte ! » propose un dispositif original articulé autour de l’interaction entre œuvres artistiques et effets numériques – des effets qui suggèrent le mouvement – pour inspecter comment la culture populaire peut former des « contre-cultures », soit des cultures qui refusent d’accepter le réel tel qu’il est et qui cherchent à le réenchanter. Réenchanter le réel par le mouvement, par la volte, c’est oser une révolte qui refuse la violence pour préférer la douceur de la dignité, seule capable de nouer le dialogue et d’avancer vers la liberté.

Volte-face : des visages sous les masques

En bientôt cinquante ans d’existence, la grande narration induite par *Star Wars* infuse durablement la culture populaire au travers du cinéma, de la télévision, du *comic book*, du jeu vidéo et des jouets. Parmi ces derniers, les figurines articulées de la marque Kenner ont marqué de leur empreinte l’histoire moderne de l’industrie du jouet. Vendues à plus de 300 millions d’exemplaires à travers le monde, celles-ci attisent la convoitise des fans et des collectionneurs. Basée sur les collections du musée et sur celles de particuliers, l’exposition « Volte-face : des visages sous les masques » cherche à interroger ces figurines qui, masquées, anonymes ou héroïques, proposent un visage alternatif qui permet à chacun d’entre nous de s’incarner librement, de se singulariser et, par là même, de s’émanciper, voire d’opérer une volte-face.

Les artistes

Benoît Lapray (France)

Dans la série photographique « Monuments », Benoît Lapray remplace les statues parisiennes – qu'on ne regarde plus – par des héros de la pop culture. Un hommage aux créateurs de ces personnages qui font aujourd'hui partie intégrante de l'héritage culturel mondial.

https://www.benoitlapray.com/

110 Industries (Suisse)

Oui, il existe des productions de jeux vidéo AAA Suisse ! L'entreprise de production et de divertissements « 110 Industries », basée dans le Canton de Vaud, présente son premier jeu vidéo, *Wanted : Dead*, sorti le 14 février 2023. Le joueur entre dans un univers cyberpunk pour combattre des zombies dans la ville de Hong Kong.

https://www.110industries.com/

Sabrina Ratté (Canada)

À la frontière entre le réel et le virtuel, la vidéo *House of Skin* de Sabrina Ratté explore des thèmes tels que l'influence de l'environnement numérique sur notre perception du monde et la fusion entre technologie et monde organique.

https://sabrinaratte.com/

Thurstan Redding (Angleterre)

Photographe de mode et sociologue de formation, Thurstan Redding explore les mouvements subculturels dans ses travaux artistiques. Dans « Kids of Cosplay », il photographie des cosplayers dans des lieux du quotidien pour proposer un regard nouveau sur cette passion de la transformation.

https://www.thurstanredding.com/

Plonk et Replonk (Suisse)

Les éditeurs de La Chaux-de-Fond, spécialisés en photomontage et en détournement de cartes postales Belle Époque, s'amusent de tout avec une fantaisie irrésistible. Ils puisent dans leur important fonds d'archives 1900 et conçoivent des photomontages en y intégrant des photographies personnelles, en les colorisant ou en y ajoutant une kitschissime « swiss retouch » de nonsense, notamment dans la légende.

https://www.plonkreplonk.ch/

MurWalls (Angleterre)

Le collectif anglais de *street artists* MurWalls, fondé en 2019, prend possession des murs du musée ! Une création spéciale pop culture avec *My Little Pony*, *Transformers*, *Power Rangers* et *Dungeons & Dragons*.

https://murwalls.com/

Adrien M & Claire B (France)

Fondée en 2011 par Claire Bardainne et Adrien Mondot, la compagnie Adrien M & Claire B crée des formes à la croisée des arts visuels et des arts vivants. L'installation-expérience immersive « Dernière minute » présentée à la Maison d'Ailleurs vous plonge dans un mouvement essentiel, pur, presque existentiel.

https://www.am-cb.net/

Première approche

« (Ré)volte ! » est une exposition qui cherche à nous mettre en mouvement ! Cette révolte est à comprendre dans son sens philosophique plutôt que politique : le propos de l'exposition est en effet de montrer comment le geste artistique peut mettre en mouvement nos idées préconçues et nos habitudes mentales. Elle est également l'occasion d'observer comment les mouvements contre-culturels refusent les normes majoritaires et remettent en question l'ordre établi.

Le titre de l'exposition est un clin d'œil au romancier Alain Damasio, cofondateur de la maison d'édition La Volte, qui explique que, aujourd'hui, au vu des périls du monde contemporain, il est impératif de se révolter, mais sans la violence du phonème /ré/.

L'affiche de « (Ré)volte ! » a été réalisée, quant à elle, par l'artiste français Benoit Lapray, photographe et retoucheur, qui propose de voir la Maison d'Ailleurs comme centre de résistance contre l'immobilisme normatif de nos sociétés et la pop culture (évoquée par les différents symboles placés sur l'affiche) comme une des façons de rester en mouvement, alors même qu'on la réduit à du pur divertissement.

Le parcours de l'exposition est un chemin conçu pour épouser la libération de l'esprit : la première salle symbolise l'immobilisme complet, alors que la dernière salle fait entrer le visiteur dans le mouvement le plus pur, le plus existentiel possible.

Dans l'Espace Jules Verne, relié au bâtiment principal par une passerelle, une seconde exposition est dédiée aux figurines articulées de la franchise *Star Wars* : « Volte-face : des visages sous les masques ». Cette exposition met en lumière non seulement les différents types de figurines produites depuis 1977, mais également le rapport des collectionneurs à leurs pièces et à l'élaboration de leurs collections.

Quelques repères pour visiter l'exposition

LA PRISON DE L'ÂME (salle 1.1)

Et si le confort et l'illusion de la sécurité étaient nos prisons ? Dans le couloir sombre qui mène au début de l'exposition, prenez le temps de lire les citations tirées d'œuvres littéraires dystopiques, explorant des thèmes tels que l'enfermement, la prison et la mort de l'âme. La première salle de l'exposition a été conçue comme un salon témoin, kitsch et cosy, dans lequel on ressent un certain malaise : la pièce n'a pas de fenêtre et la télévision placée dans le salon présente un écran brouillé. Ce petit salon nous rappelle que, si nous pensons être libres dans l'ameublement de notre foyer, nous ne faisons qu'agencer des éléments standardisés ; surtout, il est une *métaphore* de notre enfermement dans un confort qui nous rassure, au prix du sacrifice de notre liberté. En choisissant la conformité et l'illusion de la sécurité, en s'empêchant de penser et de créer, nous abandonnons notre liberté, notre mouvement intérieur – en somme, ce qui fait de nous des êtres vivants.

En appuyant sur le bouton placé sur la table basse, le visiteur active la projection d'un extrait du film *V pour Vendetta*, inspiré du roman graphique éponyme scénarisé par Alan Moore. V, un personnage mystérieux, met en garde le spectateur, impliqué dans le dispositif par un jeu de miroir subtil : le choix du confort nous enferme et nous sommes responsables des conséquences d'un tel choix, comme les habitants de Londres qui ont élu un gouvernement totalitaire. Conscientiser, c'est le début du mouvement, de l'affranchissement, de la révolte.

Quelques thèmes à explorer avec vos élèves

Philosophie : sécurité et liberté / société de contrôle / système totalitaire
Français : enfermement / dystopie
Anglais : *V pour Vendetta* / roman graphique / adaptation
Histoire : gouvernement totalitaire (passé / présent / futur)

« MONUMENTS » (salle 1.2)

La série photographique « Monuments » de Benoit Lapray a été choisie pour montrer comment le geste artistique crée du mouvement : ce geste remplace ici les statues parisiennes par des icônes de pop culture. En modifiant des statues que nous ne regardons plus, dans une ville-musée devenue figée, l'artiste crée en nous une émotion en convoquant nos souvenirs et en rendant hommage à ces

personnages de films, de jeux vidéo ou de bandes dessinées, qui font aujourd'hui partie de notre héritage culturel.

Au niveau technique, Benoit Lapray réconcilie technique classique et nouvelles technologies : les photographies sont réalisées avec un appareil argentique, puis numérisées et retouchées afin d'en retirer les statues d'origine. Quant aux figurines des personnages de la pop culture, elles sont photographiées sous tous les angles pour pouvoir les modéliser en 3D, et retouchées afin de leur donner un aspect de statue. Ce n'est qu'ensuite qu'elles sont insérées dans les images.

Quelques thèmes à explorer avec vos élèves

Histoire : toucher à des figures historiques / déboulonnage de statues par la *cancel culture* / ériger des statues de figures historiques dans les villes / le passé est figé mais l'histoire est en mouvement

Arts visuels : techniques de la photographie

FREE YOUR MIND (couloir rez)

Pour se mettre en mouvement, il faut conscientiser, libérer son esprit : comme Néo, le héros de *Matrix*, lorsqu'il doit sauter d'un immeuble à l'autre. Ce film de 1999 part d'un postulat inquiétant et qui pousse à la réflexion : notre monde est une simulation, qui nous maintient dans un état léthargique et nous refuse l'accès à la vérité. Mais ce modèle est une construction, pleine de potentialités, et ne peut empêcher l'être humain de se volter, de se mettre en mouvement, notamment grâce à l'art qui nous permet de prendre conscience et remettre en question nos enfermements. Il en va de même pour les mouvements contre-culturels, avant qu'ils ne soient récupérés par le système et réemployés, souvent de manière commerciale.

Quelques thèmes à explorer avec vos élèves

Philosophie : simulation / société de contrôle

Anglais : *Matrix*

Histoire : mouvements contre-culturels

REFUSER LA CONTAMINATION (salle 2)

La science-fiction n'est pas à considérer comme une description d'un avenir plus ou moins proche, mais comme une critique de notre société à travers la construction d'une image déformée, en général futuriste. Cette critique n'a pas pour objectif de

rejeter les transformations de notre monde, mais de combattre ce qui nous contamine et nous empêche d'être libre. Le courant cyberpunk est un exemple particulièrement éclairant de ce processus critique : il imagine des humains hybridés aux machines pour évoquer, métaphoriquement, nos dépendances aux technologies, comme le smartphone, par exemple, devenu un prolongement du corps qui l'anéantit, le limitant à devenir une interface pour son immersion dans le réseau informatique. Et si l'hyper-connexion symbolisait avant tout une déconnexion à nous-mêmes et au réel ?

Quelques thèmes à explorer avec vos élèves

Philosophie : hyper-connexion / fuir le corps / réseaux sociaux / zombie
Anglais : productions cyberpunk
Français : littérature cyberpunk et post-cyberpunk
Histoire : modifications de la société depuis l'apparition de technologies
Arts visuels : esthétique cyberpunk à travers différents médias

REVIVIFIER SON CORPS (salle 3)

L'installation « House of Skin », de l'artiste québécoise Sabrina Ratté, est une exploration de l'hybridation entre technologie et chair, et la matérialisation de ce devenir que nous construisons : le posthumain, l'humain qui bannit son humanité. Cette œuvre s'inspire de l'ambiance et des thèmes des films de David Cronenberg.

Quelques thèmes à explorer avec vos élèves

Philosophie : posthumain / hybridation
Arts visuels : David Cronenberg

CRITIQUER PAR… LE RIRE (couloir 1er)

La critique de nos sociétés passe également par la forme parodique, qui déforme la réalité pour nous montrer l'absurdité de nos fonctionnements et en poussant nos contradictions à leur paroxysme : une bonne manière de mettre du mouvement dans notre pensée ! Il devient impossible de fermer les yeux sur les problématiques de ce monde lorsqu'elles sont tournées en ridicule : la parodie, comme la science-fiction, permet de mettre de la distance entre le réel et notre perception, pour critiquer des situations dramatiques.

Quelques thèmes à explorer avec vos élèves

Philosophie : parodie / rire

Histoire : esthétique Belle-Époque / inventions scientifiques

LE VENT DES MOTS (salle 4)

Les citations projetées dans cet espace montrent comment des auteurs, en l'occurrence de science-fiction, peuvent nous marquer, voire modifier notre vision du monde par des phrases puissantes, qui nous interrogent, nous mettent en mouvement, et nous sortent bien souvent de notre zone de confort. La dimension souvent contestataire de ces mots a une portée réelle : en s'adressant à notre sensibilité, en critiquant nos systèmes, ces citations nous interpellent et nous bouleversent, nous secouent. Mais, pour ressentir cet ébranlement, il est nécessaire de ne pas *consommer* la culture et la littérature, mais de prendre le temps de s'y arrêter et de réfléchir à ce qu'elles nous transmettent. Cette salle est également dédiée aux théories d'Yves Citton, selon qui la littérature possède un pouvoir de contestation en refusant les scénarios imposés par l'idéologie dominante et en proposant des contre-scénarisations, des scénarios révoltés qui nous invitent à regarder le monde autrement.

Quelques thèmes à explorer avec vos élèves

Philosophie : Yves Citton / contre-scénarisation

Français : pouvoir de la littérature / la science-fiction comme une critique du monde et non comme une littérature d'évasion

RÉENCHANTER LE MONDE (salle 5)

Lorsqu'on pense aux contre-cultures, on pense rarement à la pratique du cosplay – le fait de créer soi-même les costumes des personnages de la pop culture. Pourtant, la série photographique « Kids of Cosplay » de l'artiste anglais Thurstan Redding permet de nous rappeler que l'une des premières caractéristiques des mouvements contestataires est celle d'un habillement différent de la majorité. Cette caractéristique est utile, d'une part, pour marquer notre appartenance à un groupe et, d'autre part, pour signifier notre rejet des normes sociales majoritaires. L'habillement est en effet porteur d'un message et exprime des valeurs, jusqu'au moment où les marqueurs d'un style vestimentaire sont absorbés par le système et

perdent leur dimension contestataire (on peut penser au keffieh, réutilisé par Balenciaga au début des années 2000).

Les cosplayers de Redding peuvent être considérés comme des ferments de réenchantement du monde, qui visent à se différencier dans un monde bien uniforme. Toutefois, leurs regards sont empreints d'une profonde tristesse, comme s'ils étaient conscients que l'uniformité – représentée par les papiers peints – ne peut que gagner : les mouvements contre-culturels sont toujours phagocytés par le système, et leurs représentants finissent presque toujours par « rentrer dans le rang » en s'adaptant au cadre social imposé par la majorité.

Quelques thèmes à explorer avec vos élèves
Histoire : mouvements contre-culturels
Arts visuels : esthétique cosplay / manga

SORTIR DES SENTIERS BATTUS (salle 6)

Pour se (ré)volter, la Maison d'Ailleurs met en mouvement la notion même de musée et de catégorie artistique en faisant entrer dans ses murs un art profondément contestataire et initialement tributaire de la rue : le graffiti. Cette salle permet plus concrètement de remettre en question la vision habituelle du *street art* comme un acte de vandalisme et de le voir comme un geste créatif.

Sortir des sentiers battus, c'est aussi proposer un hommage à Pierre Versins, le fondateur du musée, qui aurait eu 100 ans en 2023 ; un homme qui a connu l'enfer des camps de concentration. Après la libération d'Auschwitz, Pierre Versins bénéficie d'un programme de soins en Suisse. C'est à cette époque qu'il découvre la littérature de science-fiction et qu'il est pris de passion pour cette esthétique. Il fonde alors la Maison d'Ailleurs en 1976, avec pour valeur centrale la liberté de pensée. Partez à la découverte de sa sensibilité en plongeant dans sa correspondance avec de grands noms de l'art ou de la science-fiction, tels que René Magritte, Dino Buzzati, Raymond Queneau, René Barjavel ou encore les frères Bogdanoff.

Et pour comprendre ce parallèle entre graffiit et Pierre Verins, il faut se rappeler que, dans les années 1970, la littérature de science-fiction est un peu à la littérature ce que le graffiti est aux pratiques artistiques traditionnelles.

Quelques thèmes à explorer avec vos élèves

Arts visuels : graffiti / statut de l'art

Français : littérature de science-fiction / rapports avec d'autres mouvements littéraires

Histoire : rôle de la Suisse après la Seconde Guerre mondiale

Philosophie : liberté

DEVENIR MOUVEMENT (salle 7)

Dans ce parcours vers la mise en mouvement, l'exposition se termine avec le mouvement le plus pur, le plus existentiel, le plus abstrait aussi, grâce à l'installation-expérience « Dernière minute » de la compagnie Adrien M & Claire B.

Télécharger le dossier pédagogique de *Dernière minute* pour tout savoir sur cette installation exceptionnelle.

SUR DEMANDE

L'intégralité des citations littéraires projetées dans l'exposition est disponible sur demande par e-mail à : mediation@ailleurs.ch.