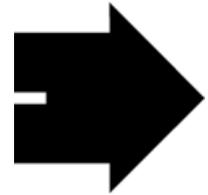


Maison d'Ailleurs – Musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires
Place Pestalozzi 14 - 1400 Yverdon-les-Bains – Suisse
T : + 41 24 425 64 38 – F : + 41 24 425 65 75 – @ : www.ailleurs.ch



Une autre vie ? & So Eighties

DOSSIER DE PRESSE / Informations pratiques

Maison d'Ailleurs

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

Place Pestalozzi 14
CH - 1400 Yverdon-les-Bains
T. : + 41 24 425 64 38
@ : www.ailleurs.ch

Expositions ouvertes

du 24 février 2024 au 5 janvier 2025
Mardi-dimanche, 11h-18h

Images de presse HD :

Toutes les photos publiées doivent être utilisées avec les crédits mentionnés sur chaque dossier. Vous trouverez les images HD des expositions ainsi que l'affiche à l'adresse suivante : https://drive.google.com/drive/folders/1UuPeW0edAVq3jq1qT_MtRiVOV7vjdJ_I?usp=sharing



©Antón de Macedo et Paul Hegi

SOMMAIRE

Les expositions

« Une autre vie ? », « So Eighties »

p. 3

Structure générale

p. 6

Quelques artistes

p. 7

Partenaires

p. 8



LES EXPOSITIONS

« Une autre vie ? » 24.2.2024 - 5.1.2025

L'exposition 2024 de la Maison d'Ailleurs vous propose de réfléchir aux fonctions anthropologiques de l'immersion fictionnelle – une expérience que nous vivons quasi quotidiennement dans les romans, les bandes dessinées, les films, les séries TV et les jeux vidéo. Après la mise en mouvement induite par l'exposition « (Ré)volte ! », qui cherchait à remettre en perspective nos habitudes – de pensée ou d'action –, « **Une autre vie ?** » propose d'aller plus loin dans la réflexion en invitant ses visiteurs, d'une part, à plonger dans d'autres vies et d'autres mondes ; et, d'autre part, à en ressortir afin de penser à ce qu'ils ont vécu, en particulier pour conscientiser que seule la sortie de l'immersion permet de prendre de la distance avec leur propre réalité. En effet, vivre une immersion sans jamais en ressortir, c'est condamner l'individu à rester prisonnier d'un discours devenu dogmatique et, ce faisant, à perdre sa liberté.

Comme on peut l'observer dans nombre de musées actuels, fiction et technologie se rejoignent fréquemment dans le but de créer des contenus culturels dits « immersifs ». Le visiteur est ainsi pleinement plongé dans un univers fictionnel et réduit, le plus souvent, à n'en être qu'un simple spectateur ; et, parfois, à y prendre part activement, notamment dans le cas des expériences de réalité virtuelle (VR). Or, c'est au moment où il ressort de cette expérience, de cette autre vie – ou plutôt dans le mouvement d'immersion-émersion dans un autre monde – que le spectateur devient capable de prendre de la distance vis-à-vis de sa propre existence et, par là même, de se rapprocher de la liberté. Voici l'originalité de la Maison d'Ailleurs : réfléchir ce à quoi la plupart des expositions « immersives » ne réfléchissent pas – soit la sortie de l'immersion – et refuser de se contenter à spectaculariser l'autre vie afin de penser ce que nous avons vécu et comment ce que nous avons vécu va nous impacter dans nos existences. L'exposition « Une autre vie ? » propose ainsi d'immerger le visiteur dans d'autres vies, dans des mondes fictionnels, en lui donnant la possibilité de refaire surface, d'y retourner et d'en revenir. Par ce mouvement créateur d'une distance réflexive, il sera possible de saisir comment la fiction nous permet d'expérimenter notre liberté et comment la fiction, contrairement aux idéologies politiques ou libérales, nous invite à travailler notre être-au-monde et, donc, à éprouver notre liberté.

« So Eigthies » 24.2.2024 - 5.1.2025

Comme ce fut le cas en 2022 avec « *Musclor et Les Maîtres de l'Univers* » (franchise *Masters of the Universe* de Mattel) et en 2023 avec « *Volte-face : des visages sous les masques* » autour des figurines de la franchise *Star Wars*, la Maison d'Ailleurs propose une nouvelle exposition dans l'Espace Jules Verne dédiée aux jouets, proposée par le conservateur du musée, Frédéric Jaccaud. Comme son titre l'indique, l'exposition « So Eigthies » est consacrée aux jouets des années 1980 liés à la pop culture de cette décennie, mais aussi à leur héritage dans les années 1990.

Durant cette décennie prolifique, on observe en effet une profusion de références à des cultures alternatives, des fusions inédites entre univers fictionnels et un métissage d'éléments singuliers autrefois incompatibles. Bien que considérés comme des objets de consommation mineurs, les *Transformers*, *Tortues Ninja* et autres *Cosmocats* marquent les esprits et deviennent des icônes cultes du nouveau millénaire à travers la bande dessinée, la télévision et le jeu vidéo. Aujourd'hui, ces jouets évoquent une atmosphère nostalgique, parfois kitsch, témoignant d'une époque où l'on pouvait librement exprimer des exubérances sans retenue, peut-être la dernière de ce genre.

« Une autre vie ? »



©Antón de Macedo et Paul Hegi



©Arturo Castro



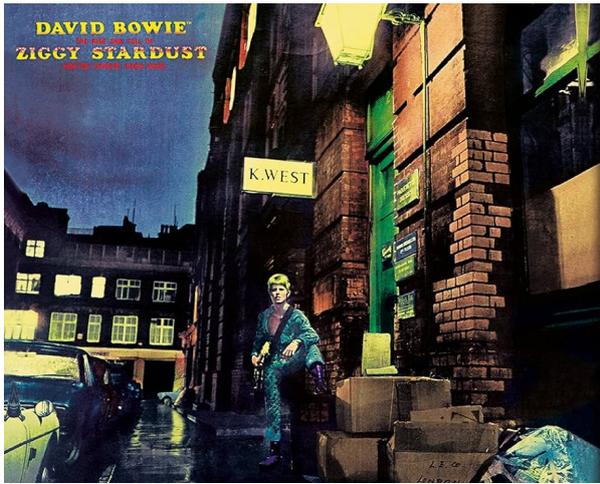
©Thomas Villepoux



©Lumen Créations



©Lumen Créations



David Bowie, *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars*



©Gwenaël François



©Antón de Macedo et Paul Hegi

« So Eighties »



Coll. Maison d'Ailleurs



Coll. Maison d'Ailleurs



Coll. Maison d'Ailleurs

STRUCTURE GÉNÉRALE

L'exposition « Une autre vie ? » est un projet d'envergure qui instaure un dialogue entre jeux de lumière, créations sonores, vidéomapping, réalité virtuelle, une scénographie immersive monumentale créée par L'illustre Atelier et des effets numériques imaginés spécialement pour l'occasion, afin de travailler la notion de « l'immersion » sous toutes ses formes.

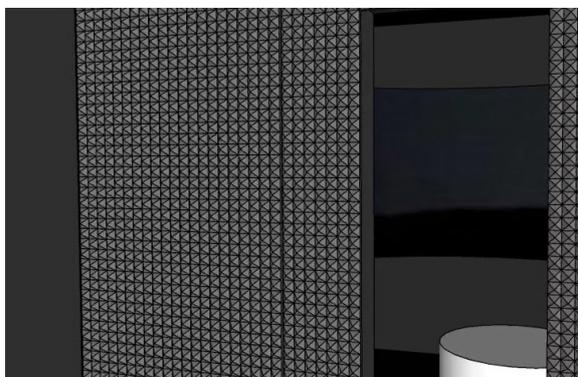
Les projets et artistes exposés :

- (Mur d'entrée : Une autre vie ?) Installation *Faces* d'Arturo Castro (Allemagne)
 - (Salle 1 : Quand la fiction brise l'immersion ?) Extraits de films et de jeux vidéo pour illustrer la notion de « métalepse narrative »
 - (Couloir 1) Hommage : les films de science-fiction
 - (Salle 2 : Visiter des chefs d'œuvre) Expériences en VR du projet *Hors-Cadre* de la RTS et DNA Studios (Suisse)
 - (Salle 3 : S'immerger dans la fin du vivant) Installation basée sur le livre d'art *3038 (50.97)* d'Antón de Macedo et Paul Hegi (Suisse)
 - (Couloir 2) Hommage : les BD de science-fiction
 - (Salle 4 : S'immerger dans le temps) Expérience immersive et interactive
 - (Salle 5 : S'immerger dans le son) Installation basée sur l'interaction son-image
 - (Couloir 3) Hommage : la musique de science-fiction
 - (Salle 6 : Quand le vide se fait plein) Sélection d'expériences VR : *Over the Rainbow* (Taïwan, 2023), *Errances* (Luxembourg, 2023), *Jailbirds* (Belgique, 2023), *Perennials* (Suisse, 2023), *Marionettes* (Suisse, 2023) et *Fujii* (USA, 2019)
 - (Salle 7 : Nous sommes des êtres de fiction) Fresque monumentale mappée
 - (Couloir 4) Hommage : les romans de science-fiction
-
- Scénographie : L'illustre Atelier (Suisse)
 - Effets numériques et mapping : We are the show (Suisse)

Quelques images de la scénographie réalisée par l'illustre Atelier :



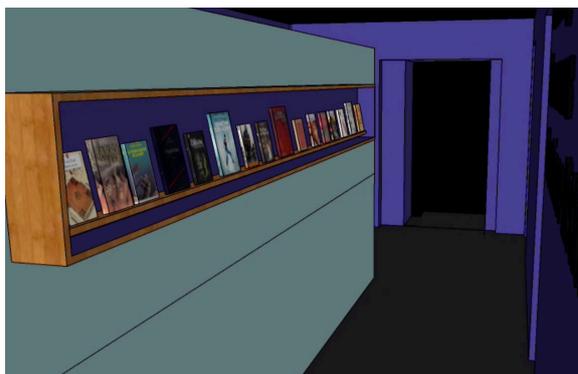
Salle 2



Salle 5



Salle 6



Couloir 4

QUELQUES ARTISTES

Arturo Castro, *FACES* – mur d'entrée

Faces est une œuvre interactive de substitution faciale : le visage du visiteur est capté et diffusé sur l'écran – qui joue ici le rôle d'un miroir –, après avoir été mélangé au portrait d'une célébrité, telle que Marilyn Monroe ou Salvador Dalí par exemple. L'expérience étonnante d'« être » une autre personne, tout en se reconnaissant, peut provoquer des réactions de rire, de surprise ou de répulsion ; le visiteur se reconnaît peu à peu en tant que quelqu'un d'autre, tout en conservant ses propres expressions faciales, néanmoins altérées par un jeu d'imperfections de texture et d'éclairage. Le *face tracking* du logiciel de *Faces* a été conçu par Kyle McDonald, artiste et programmeur collaborant avec Arturo Castro.



©Arturo Castro



©Arturo Castro

Paul Hegi et Antón de Macedo, *3038 (50.97)* – salle 3

Tiré à seulement 300 exemplaires en janvier 2024, le livre *3038 (50.97)* résulte de la collaboration entre les artistes Paul Hegi et Antón de Macedo, respectivement photographe et écrivain basés à Genève. Ce Livre d'art radical, produit par l'association Dousomssine (projet protéiforme d'Antón de Macedo), est entièrement généré par une Intelligence Artificielle : de cette tentative de communication entre l'Homme et la machine est née un monde imaginaire, hypothétique et post-civilisationnel, mettant en perspective l'extinction du vivant et notre rapport à la technologie. Un ouvrage qui met en dialogue de subjuguantes images et de curieux éléments graphiques dans une mise en page brute et sans concession. Un livre témoin d'une époque déjà révolue, avalée par les insatiables futurs à venir. Dans « *Une autre vie ?* », les visiteurs pourront s'immerger dans cinq images tirées du collectif genevois – des images qui prennent vie grâce à un travail vidéo unique.



©Antón de Macedo et Paul Hegi



©Antón de Macedo et Paul Hegi

Riverbed Theater, *Over the Rainbow* – salle 6

Renonçant à une narration linéaire, cette expérience VR réaliste ne propose pas un message clair : les séquences s'enchaînent sans que le spectateur ne puisse identifier un sens particulier. L'envie de Craig Quintero, directeur artistique du Riverbed Theater, est d'inviter le public à plonger dans l'incertain et l'inconnu en se laissant porter, s'interroger sur notre vie, dans une sorte de voyage surréaliste et dans une exploration de soi-même.



©Riverbed Theater



©Riverbed Theater

Thomas Villepoux, *Jailbirds* – salle 6

Jailbirds est une adaptation en court-métrage VR de la bande dessinée de Philippe Foerster *Paulot s'évade (Fluide Glacial, 1988)*, un auteur au style très sombre, ironique et poétique à la fois. Pour Thomas Villepoux, réalisateur de *Jailbird*, la VR offre à la fois la possibilité d'enfermer le spectateur dans une cellule et de le faire s'évader dans de grands espaces. Avec son personnage, dont les yeux se détachent pour voyager hors de sa cellule, cette histoire est une métaphore de la VR basée sur la mise en abyme du medium.



©Thomas Villepoux



©Thomas Villepoux

RTS et DNA Studios, *Hors cadre* – salles 2 et 6

Hors-Cadre est une série de courts-métrages à 360° dédiée à la découverte et la mise en valeur d'artistes suisses et de leurs histoires, plongeant les visiteurs dans chaque œuvre avec une narration originale. L'idée derrière ce projet est d'utiliser la VR pour rapprocher l'art et la culture suisses du public, afin de maintenir ou d'élargir la visibilité d'artistes nationaux, en proposant une version réimaginée des œuvres présentées.

PARTENAIRES

DIRECTION DU PROJET

Maison d'Ailleurs

Direction - curation
Administration
Conservation
MarCom & événements
Médiation culturelle & Community manager
Technique
Accueil

Marc Atallah
Jenifer Thévenaz
Frédéric Jaccaud
Valentine Charles
Mélinda Iuliano
Michaël Thévenaz
Jonathan Malgioglio

Scénographie

Graphisme

Conception multimédia

L'illustre Atelier
Notter+Vigne & Valentine Pernet Charles
We are the show

Traductions

Diana Sobolewska (EN)
Georges Wyrsh (DE)

--

PARTENAIRES DE L'EXPOSITION

Partenaires principaux

Ville d'Yverdon-les-Bains
Loterie romande
Travys

Partenaires officiels

Banque Cantonale Vaudoise
Retraites Populaires
Canton de Vaud
Famille Sandoz
Université de Lausanne
Arts Visuels Vaud

Partenaires culturels

NIFFF

Partenaires

Artgraphic Cavin SA
Ted Support

Soutiens

Cave des Viticulteurs de Bonvillars
Boxer SA
La Semeuse
AMDA

Partenaires médias

RTS
Le Matin
La Région

