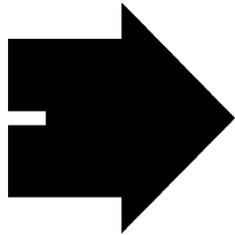


Maison d'Ailleurs



Horizons

Dossier de presse

Exposition ouverte du

15 février 2025 au 16 novembre 2025
Mercredi-dimanche 11h-18h

Conférence de presse

Me 12 février 2025, dès 10h

Vernissage

Sa 15 février 2025, dès 17h

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

Communication & Médiation

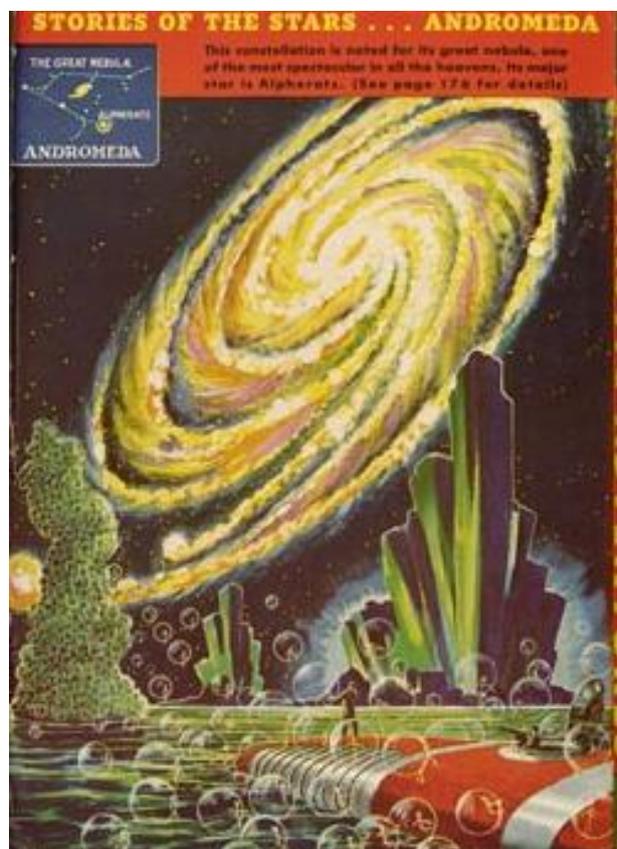
Valentine Charles
communication@ailleurs.ch

Direction

Frédéric Jaccaud
fjaccaud@ailleurs.ch

Images de presse HD : toutes les photos
doivent être publiées avec les crédits complets
mentionnés dans chaque dossier. Vous
trouvez les images HD ainsi que l'affiche à
l'adresse suivante :

https://drive.google.com/drive/folders/1rYuwB5r0jO92LOjhsI_fzC6gQGfufAH7?usp=sharing



Horizons

15 février 2025 au 16 novembre 2025

Sommaire

1. Communiqué de presse
2. Parcours de l'exposition
3. Autour de *Horizons*
4. Soutiens

« La science-fiction est un univers plus grand que l'univers connu. Elle invente ce qui a peut-être été, ce qui est sans que nul ne le sache, et ce qui sera ou pourrait être. Elle est avertissement et prévision, sombre et éclairante. Elle est le rêve d'une réalité autre et la réalisation des rêves les plus fous, donc les plus probables. »

Pierre Versins (1923-2001), fondateur de la Maison d'Ailleurs

1. Communiqué de presse

L'horizon au singulier, c'est l'immensité linéaire qui s'offre au regard et promet la découverte de territoires inconnus. Au pluriel, les horizons semblent contenir les sociétés et les cultures dans des cadres limitatifs. Ils portent aussi bien sur l'espace que sur le temps. Or, en poésie, ils fondent des espaces imaginaires où toutes les inventions paraissent possibles. **Chimères insaisissables, ces paysages potentiels sont alimentés par notre propre regard, nos rêves et nos espoirs.** Ils se perpétuent dans la pluralité même des définitions de ces horizons qui oscillent entre la contrainte et la liberté.

L'exposition *Horizons* engage les ressources patrimoniales de la *Maison d'Ailleurs* dans la description d'un vaste paysage imaginaire. Elle propose de parcourir, en cinq grandes étapes, des panoramas issus d'univers lointains, numériques, utopiques et construits. Cette invitation au voyage s'entend comme la proposition d'une autre forme d'immersion par la contemplation. Elle sensibilise les publics sur la complexité des relations et interactions que nous entretenons avec des écosystèmes. Elle pousse les visiteurs à observer, à explorer, à expérimenter, à s'interroger sur les grands axes de l'imaginaire fictionnel mondial, entre illustrations kitsch du rock progressif des années 1970 et urbanisme futuriste des années 1930 à 1950, gravures anciennes illustrant les histoires de Jules Verne et images hyperréalistes du monde numérique.

Jouant sur les rapports entre horizontalité et verticalité, les paysages issus d'époques et de supports hétérogènes, *Horizons* crée un lien entre le passé et le présent en vue d'interroger notre réalité. Elle met au jour une histoire des ailleurs imaginaires aussi désirables que fragiles.

Maison d'Ailleurs – musée de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction

Fondée sur un patrimoine s'articulant autour de l'idée de la conjecture et de l'utopie, la *Maison d'Ailleurs* apparaît comme une singularité muséographique. Les collections du musée constituent un vaste ensemble d'éléments jusque-là désolidarisés qui, sous la forme d'un système complexe, tissent la structure des univers qui auraient pu, peuvent ou pourraient exister par l'intermédiaire de la fiction. Loin d'une idée archivistique d'accumulation du savoir, elle est un potentiel qui invite à l'exploration. **Utopie, voyages extraordinaires, science-fiction, ces univers fictionnels participent, à commenter, à imaginer, à façonner, à remotiver le monde qui nous entoure.**

Depuis 1976, la *Maison d'Ailleurs* se positionne comme un lieu d'échanges et de projets autour de la mémoire culturelle, de la question du vivant, des arts et de la technologie. Elle engage ses collections dans des expositions ouvertes sur le monde, en se consacrant à des thèmes contemporains dans le but de promouvoir la confrontation des idées et la transmission culturelle. Son travail d'exploration du champ des possibles a fait de la *Maison d'Ailleurs* un musée dynamique et vivant qui accueille et engage toutes les générations. En ce faisant outil de médiation entre le passé et le présent, elle offre des clefs de compréhension à notre monde en mouvement.

2. Parcours de l'exposition

L'exposition *Horizons* se déploie au travers des cinq salles principales du musée réparties sur les trois étages du bâtiment des Anciennes Prisons et se termine dans l'Espace Jules Verne situé dans le bâtiment de l'Ancien Casino. Chaque salle propose l'exploration d'un horizon particulier, centré sur une thématique forte. Les visiteurs sont invités à découvrir des pièces patrimoniales originales et à s'immerger dans des paysages singuliers. L'exposition offre à voir, à contempler et à partager la diversité des horizons imaginés par les artistes, écrivains et illustrateurs dont les œuvres ont marqué les cultures de l'imaginaire.

1 – Horizons de l'altérité

Les horizons fantastiques sont des promesses d'une rêverie qui se nourrit des potentiels de notre imaginaire collectif. Cet espace expose une sélection de pochettes de disques vinyles dont les illustrations résonnent avec l'altérité des œuvres picturales naïves du début du XXe siècle, oscillant entre l'exotisme bigarré d'un Douanier Rousseau et les collages surréalistes d'un Max Ernst.

Véritable invitation au voyage contemplatif, les objets présentés s'ouvrent sur des paysages merveilleux et colorés. De grandes reproductions sur bâches tendues permettent aux visiteurs de se perdre dans des panoramas fantasmés, des écosystèmes magiques qui font écho à l'appel vertigineux de l'abyme.

Le caractère utopique de cette première salle entraîne le visiteur sur une frontière oscillant entre réel et irréel. Disposés au centre de la salle, les vinyles sont ceints de larges reproductions panoramiques flottant contre les murs.

Focus sur l'œuvre de William Roger Dean, peintre et illustrateur né en 1944, qui a conçu une centaine de pochettes vinyles pour des groupes de rock progressif, entre les années 1970 et 2020.

2 – Horizons numériques

Depuis les années 1980, la culture numérique s'est déployée tant dans les mondes fictionnels que dans notre réalité. **Désormais, les paysages et territoires issus des univers virtuels inondent le quotidien. Jeux-vidéos, géographies digitalisées ou photographies retouchées, les origines de ces images sont diverses et exposent la dualité de la création digitale.**

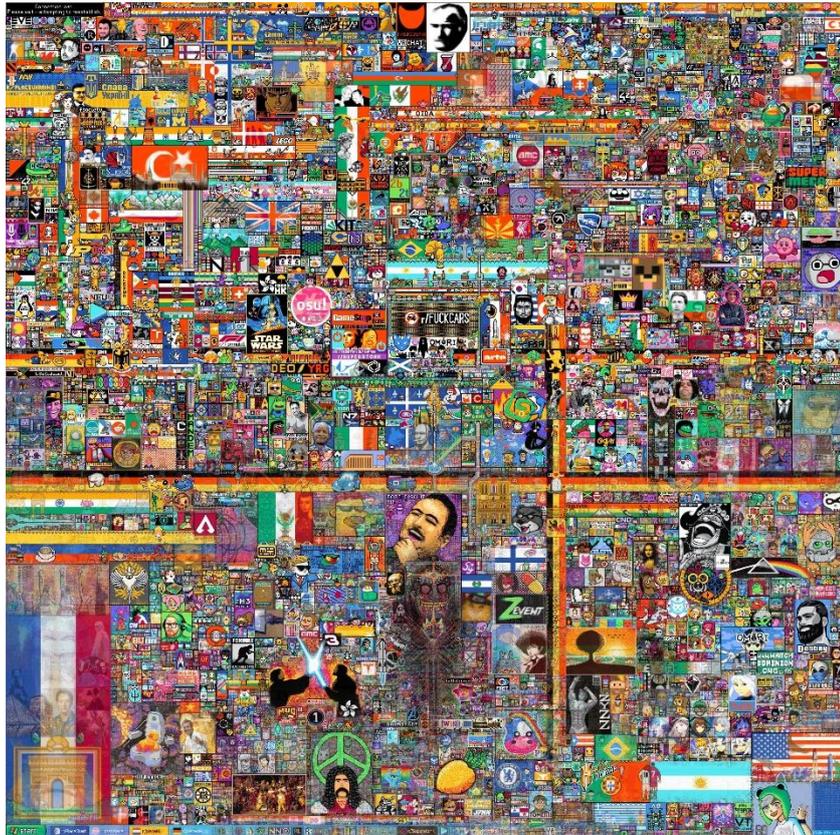
D'une part, les territoires numériques tendent vers une forme figurative dont l'hyperréalisme concurrencent le réel. L'art digital tente de reproduire et de surpasser l'image du monde en construisant des horizons qui vont au-delà du réalisme. D'autre part, le numérique s'étend comme un territoire en soi, c'est-à-dire qui travaille son propre matériau binaire et pixelisé. Exempts de la contrainte d'imiter, les arts numériques se développent en toute indépendance esthétique.

Une grande reproduction de la fresque numérique éphémère *r/place* (2022) montre la diversité des références culturelles, politiques et sociales composant cette œuvre collective digitale. Unique en son genre, elle donne à voir un instantané de la culture populaire. Une projection divulgue l'évolution créatrice de la fresque.

Focus sur le projet *r/place* conçu comme une œuvre collective limitée dans le temps et l'espace. En trois jours, 10,5 millions d'utilisateurs ont placé 2 millions de pixels par heure, donnant ainsi naissance à une tapisserie contemporaine de références hétérogènes.



Yes, *Tales from Topographic Oceans*, 1973.
Coll. Maison d'Ailleurs



Source : [r/place](https://www.reddit.com/r/place), www.reddit.com, 2022.
Capture d'écran

3 – Horizons urbains

Les sociétés humaines s'emparent des écosystèmes et remodelent leurs horizons. Les paysages façonnés par la présence humaine expriment les espoirs et les visions d'une humanité progressiste. Ces illustrations sont tirées de journaux, magazines, flyers et autres revues, supports populaires publiés pour une lecture de l'instant, dont l'éphémère présence échappent trop souvent aux lieux d'archives. Ces images traduisent l'atmosphère technophile et positiviste des années 1930 et 1950.

Reflet de l'air du temps, ces illustrations participent à la construction de stéréotypes d'une utopie urbaine encore persistants aujourd'hui. Image de villes et de banlieues idéalisées, de champs productifs et de déserts reverdis, les illustrations de science-fiction dépeignent les rivages d'un urbanisme triomphant. À l'apogée de cette esthétique, les photographies du pavillon *Futurama* de la General Motors à l'exposition de la *World's Fair* (1939) à New York troublent la frontière entre le rêve d'un avenir proche et la concrétisation de projets visionnaires.

Dans cette perspective, une projection d'extraits de films des années 1930 à 1950 permet d'observer la diversité des horizons urbains matérialisant le futur proche. La ville préside finalement au destin de chacun, comme le présupposait Debord. **L'urbanisme moderne échappe à l'homme qui, à défaut de modeler son territoire, se laisse lui-même conditionner par sa propre architecture.**

Focus sur le *Futurama*, lorsque les visiteurs quittaient le pavillon, ils recevaient un badge sur lequel figurait ce slogan : *I have seen the future.*

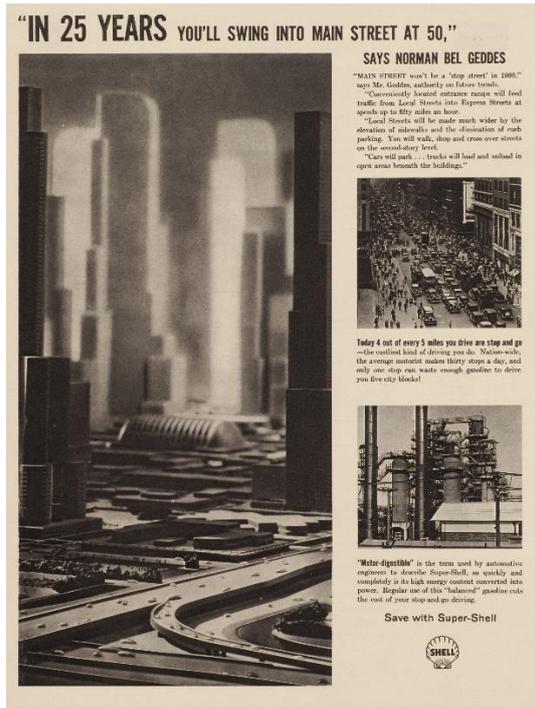
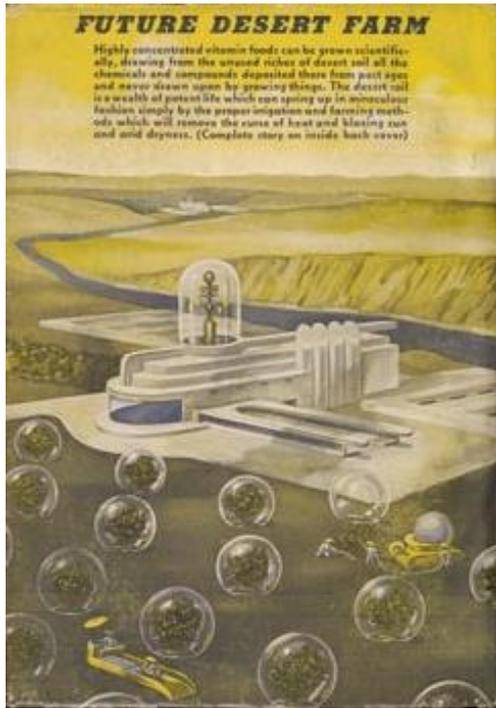
4 – Horizons lointains

Au-delà des horizons visibles, l'espace, les étoiles, les planètes et des objets encore indéfinissables occupent la complexité de notre univers. **Ces ailleurs lointains et inatteignables sont source de désir et d'inspiration.**

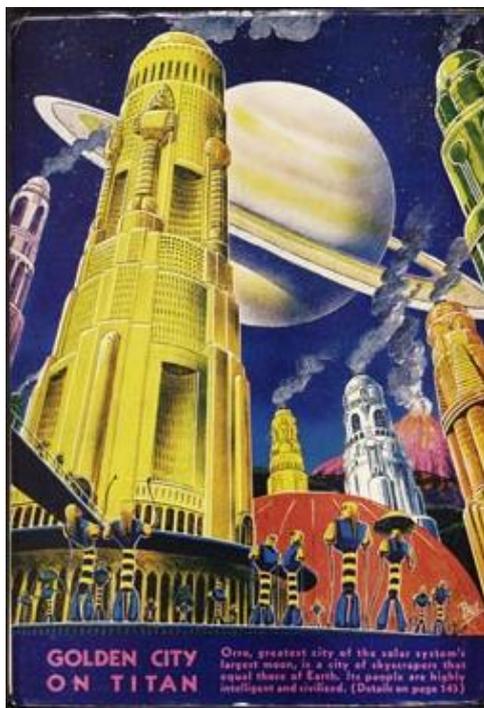
Après le pas d'Armstrong sur la lune, cette dernière n'est plus qu'un astre mort recouverte d'une poussière portant l'empreinte conquérante de l'homme. Les images *pulps* présentées dans cette salle réinsufflent un peu de poésie dans un horizon désormais aux mains de la science spatiale. À défaut de réifier les astres, ces projections graphiques, tour à tour fantasmées ou prospectives, jouent avec les apories du savoir pour générer des représentations d'écosystèmes différents.

Au centre de la salle, quatre tulle pendent du plafond sur lesquels sont projetés un extrait de film offrant à contempler la démesure de l'espace, des étoiles et des univers distants (Robert Zemeckis, *Contact*, 1997). **Un socle muni d'un large bouton posé devant la projection incite les visiteurs à actionner un système de ventilation qui agite alors les tulle. Cet effet de brouillage montre la fragilité des écosystèmes qui nous entourent.**

Focus sur les *pulps magazine*, périodiques bons marchés, imprimés sur du papier de basse qualité, contenant des séries d'histoires courtes. Edités massivement entre les années 1880 et 1950, les *pulps* popularisent les genres littéraires tels que la science-fiction, le polar et le western. Leur exubérance s'exprime dans les illustrations qui ornent leur couverture.



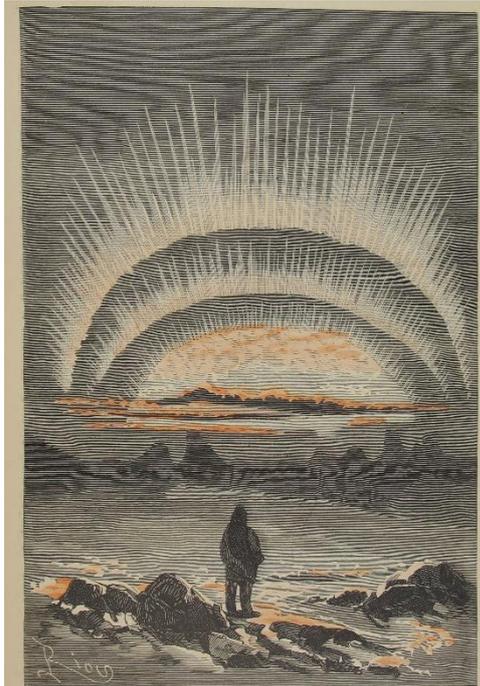
1. *Fantastic Adventures Quarterly*, v2 #2, printemps 1943.
 2. Publicité Shell, 1937.
- Coll. Maison d'Ailleurs



1. *Amazing Stories*, v15 #11, novembre 1941.
 2. *Amazing Stories*, v15 #12, décembre 1941.
- Coll. Maison d'Ailleurs

5 – Horizons exotiques

Les récits de Jules Verne s'ouvrent sur des horizons nouveaux et inexplorés. Ces territoires exotiques sont une source d'émerveillement et de découverte. Lorsque l'éditeur Pierre-Jules Hetzel propose à Jules Verne de collaborer à une œuvre au long cours qui portera le titre générique de « Voyages Extraordinaires », ils ne se doutent certainement pas qu'ils synthétisent le double point de vue de leur époque, transformant ainsi l'antagonisme entre nature et science en un formidable catalyseur à idées. Les récits qui composent cette série littéraire se fondent à la fois sur cette fascination pour la démesure d'un monde incertain et sur ce positivisme qui s'acharne à le circonscrire pour mieux le définir. Les « Voyages Extraordinaires » agissent comme une métaphore active d'une humanité qui croit au progrès. Les inconnus géographiques, temporelles et métaphysique semblent se réduire, inexorablement. L'Espace Jules Verne dévoile les principaux romans de l'auteur qui mettent au jour de nouveaux horizons tout au long du XIXe siècle. Les gravures ornant les premières éditions exposées en vitrine permettent d'illustrer la richesse des espaces explorés dans cet imaginaire qui reste au contact du réel. **« Rien ne s'est fait de grand qui ne soit une espérance exagérée », disait Jules Verne. A l'aune d'un XXIe siècle qui voit grandir la tension entre rêve et désenchantement, les fictions imaginaires du passé participent aux débats sur les préoccupations contemporaines**



1. Jules Verne, *20'000 lieues sous les mers*, 1869.
 2. Jules Verne, *Aventures du Capitaine Hatteras au Pôle Nord*, 1866.
- Coll. Maison d'Ailleurs

3. Autour de l'exposition

A – Visites guidées

La Maison d'Ailleurs propose des visites guidées ouvertes au public, sur inscription. Celles-ci offrent aux visiteurs une exploration plus approfondie des thématiques et des œuvres exposées.

Pour les groupes scolaires, la Maison d'Ailleurs organise des visites guidées spécialement adaptées aux différents niveaux d'enseignement: écoles obligatoires, post-obligatoires ou formations professionnelles.

Un dossier pédagogique est également mis à disposition des enseignants et des élèves, permettant de préparer leur venue en amont.

B – *Rendez-vous d'Ailleurs 2025*

Les *Rendez-vous d'Ailleurs* sont des activités ponctuelles, soigneusement pensées pour toucher tous les publics : adultes, enfants et familles. Ces événements offrent des expériences variées, mêlant créativité, découverte et partage, au cœur de la Maison d'Ailleurs.

Ateliers interactifs et créatifs, expériences immersives, soirée découverte ou rencontres : chaque *Rendez-vous d'Ailleurs* est une invitation à explorer des univers différents, en rendant la culture accessible et ludique pour chacun.

C – Création du label *Capsules 72*

À partir de 2025, la Maison d'Ailleurs introduit les *Capsules 72* : des événements variés qui métamorphosent le musée le temps d'un week-end. Ces alliances éphémères enrichissent les thématiques du musée en s'ouvrant sur des univers inattendus toujours liés à l'ADN même du musée.

INKvasion, la convention de tatouage annuelle, incarne cette volonté de décroiser l'art et la culture en créant des ponts multidisciplinaires.

Les tarifs d'entrée aux *Capsules 72* sont ceux pratiqués par le musée en tout temps.

D – K.R.A.K.E.N

Une Escape Room autour de l'œuvre de Jules Verne

Niché au sommet du musée, ce jeu d'enquête plonge les participants dans les profondeurs marines, s'inspirant de l'univers de Jules Verne et de ses célèbres voyages extraordinaires. En intégrant l'équipage du Nautilus, les joueurs devront réparer le sous-marin en moins d'une heure pour échapper aux tentacules du redoutable Kraken.

Deux scénarios disponibles, l'un adaptés aux publics adultes et l'autre aux enfants à partir de 8 ans.

Chaque réservation pour l'Escape Room inclut également un accès à l'exposition.

Partenariat avec KubiQ Room www.kubiqroom.ch.



Rendez-vous d'Ailleurs « La Nuit des Étoiles »



Atelier « Mini-Mondes »



Escape Room K.R.A.K.E.N



Capsule 72 « INKvasion »

4. Soutiens

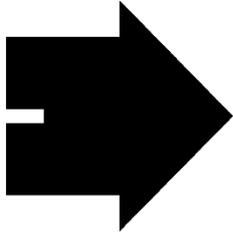
Avec le soutien de



Partenaires



Maison d'Ailleurs



Exposition *Horizons*

Curation & Scénographie

Frédéric Jaccaud, Jérôme Vernez & Maison d'Ailleurs

Direction

Frédéric Jaccaud
fjaccaud@ailleurs.ch

Communication & Médiation

Valentine Charles
communication@ailleurs.ch

Administration

Isabelle Renaut
admin@ailleurs.ch

Avec la collaboration de

Caterina Martini, médiation
Maxime Schertenleib, graphisme
Jérôme Vernez, scénographie et régie technique

Maison d'Ailleurs

Place Pestalozzi 14
1400 Yverdon-les-Bains
Suisse

+41 24 425 64 38
maison@ailleurs.ch