

## Fiction, un art qui joue les troubles-faits.////////////////////////////////////

newsletter 03 (octobre 2008)

avec la participation de Patrick J. Gyger, directeur / conservateur de la Maison d'Ailleurs.

« *Les fictions du jour sont [...] plus ambiguës qu'ambivalentes : elles ne sont ni des mensonges, ni des créations. Redoutables par là même, elles ne se distinguent radicalement, ni de la vérité, ni de la réalité, mais entendent s'y substituer.* » (Marc Augé, 2000, *Fictions fin de siècle*, suivi de *Que se passe-t-il ?* Fayard, p. 12)

La confusion entre réalité et les fictions modélisées et amplifiées par les différents supports de communication n'est pas nouvelle. Elle n'a toutefois jamais été aussi présente durant ces dernières années notamment avec le développement des mass média. Le champ de la création n'est pas en reste et témoigne d'un transit important de la réalité vers la fiction. Le fait d'emprunter au réel plusieurs éléments pour construire une fiction a largement inspiré certaines pratiques créatives. Le domaine de la littérature mais aussi du cinéma en sont des exemples probants au point d'être regroupés sous le terme de « fictions canoniques ». L'invocation récurrente du terme de fiction dans les arts visuels rend également compte de cet engouement pour l'immersion fictionnelle au sein des pratiques artistiques contemporaines. Cette démarche de "fiction artistique" vise à troubler les systèmes de perception, à remettre en question la vision que chacun se fait de son environnement, de son cadre de vie et par là même du rapport à la mémoire collective. L'un de ses paradoxes est que tout en cherchant à témoigner des processus fictionnels qui puisent dans les représentations factuelles, elle cherche aussi de manière complémentaire à souligner l'utilisation de la fiction dans la vie courante comme un acte conscient individuel ou collectif et parfois même critique.

Le travail de fiction est intimement lié à l'usage spécifique des représentations et par là même à l'imagination. Cette dernière doit être lue non pas comme une représentation à laquelle ne correspond pas d'objet réel, mais davantage comme une illusion consciemment inventée comme telle. Jean-Marie Schaeffer, dans *Pourquoi la fiction ?*, 1999, explique ainsi que « *la fiction est une mise en œuvre de représentations imaginaires où l'on est conscient de ce caractère imaginaire* ». Elle est utilisée en tant qu'activité "ludique", pour la satisfaction qu'elle est susceptible d'apporter dans une fin purement fictionnelle. Dès lors, elle forme une intersection avec certaines pratiques artistiques contemporaines qui revêtissent ce caractère "ludique". Les fictions artistiques ou "feintise partagées" naissent de ce croisement.

Souvent conçues comme un processus de simulation, contrairement aux productions imaginaires non fictionnelles, elles mettent en jeu des mécanismes d'immersion mimétique et de modélisation analogique. Elles ne cherchent non pas à tromper, ni même à induire en erreur, mais davantage à inviter dans l'univers de fiction. Selon les termes de Hume dans le Livre 1 du *Traité*, elles « *s'imposent à l'imagination sans influencer le jugement* ». Elles proposent une représentation fictionnelle "comme si" elle était une représentation factuelle afin d'inciter à l'appropriation et l'expérimentation. Cela se traduit non pas forcément par une reproduction physique hyperréaliste mais davantage par une imitation des modes de perception et de représentation de la réalité.

De nombreuses pratiques artistiques contemporaines vont alors au delà du travail d'imagination pour privilégier la recherche fictionnelle. Par la reconnaissance du caractère imaginaire des représentations fictionnelles et de leur potentiel ludique, elles cherchent à ouvrir des espaces de possible pour mieux appréhender et voir maîtriser le réel. Ils offrent des possibilités de simuler des comportements, des actions ou des réactions, des désirs compensatoires, des mondes alternatifs à la réalité instituée. Qui plus est, toutes ces expérimentations ne sont pas directement sanctionnées par le réel et ne nécessitent aucune adhésion de croyance.

////////////////////////////////////

### L'utopie comme fiction artistique:

- **Thomas Moore** avec *Utopia*
- **YKON** et les micronations
- **The Mud Office** ou l'économie de la boue

### Rencontre entre science et fiction:

- **David Lamelas** et son rapport au temps
- **Art Orienté objet**, un label science-fiction
- **La Conspiration d'Orion**, une réelle fiction

### L'art de la conspiration:

- la revue **Conspiration Dépressionniste**
- **Marc Lombardi** et ses cartes heuristiques
- **Police State** avec **Carnivore Pe**

Focus: **La Maison d'Ailleurs** avec Patrick J. Gyger.

Le principe de perfectibilité est devenu omniprésent tant dans nos rapports de productions, de communications et de déplacements. Mais son premier champ d'action, davantage théorique que physique, fut l'humanité en tant que telle. Le projet ou rêve d'une humanité meilleure, d'un ailleurs, d'un monde alternatif à la réalité instituée est la première forme de fiction utopique. Cette dernière se définit comme une projection d'un autre modèle, contre-modèle, voir anti-modèle, vis à vis de ce qui est préexistant. Elle se veut en rupture avec l'histoire et tout espace-temps effectif. Elle ne cherche pas à se concrétiser mais se revendique davantage comme un germe de possibles qui prendrait racine dans l'existant.

L'un des premiers récits utopiques ou voyages imaginaires fut rédigé par **Thomas Moore** en 1516 sous le titre d'*Utopia*. Par un dialogue politique, l'auteur y dénonce les insuffisances d'une société anglaise inégalitaire et individualiste au profit d'une cité nommée Utopia où les hommes seraient « rendus à leur véritable nature » dans une harmonie sociale complète. De nombreuses tendances utopistes se sont développées au cours des siècles en passant par des formes soit militante ou davantage inscrite dans un avenir potentiel comme avec les uchronies, ou encore



*Utopia, carte de l'île et alphabet utopien (édition de Louvain, 1516).*

fondées sur des spéculations conditionnelles vis-à-vis de l'histoire. Dès le début du XXe siècle, elles connaîtront un véritable essor vis-à-vis du grand public par l'intermédiaire de la littérature puis plus tard du cinéma. Certaines pratiques artistiques ne tardent pas à explorer ce champ de l'utopie et à utiliser son potentiel alternatif, ou de remise en cause de systèmes institutionnalisés. Les mouvements d'avant-gardes artistiques du XXe siècle (cubisme, futurisme puis Bauhaus) ont été fortement marqués par l'influence utopique. Ils seront suivis en 1960 par des réflexions plus sociologiques avec notamment l'écotopie, courant idéal où coexiste la terre «mère» et les Hommes, et les utopies féministes qui oscillent entre égalitarisme, tolérance ou suppression du rapport aux hommes.

Avec la notion de "communauté virtuelle", du développement des outils de communication et de télé-communication comme Internet, des démarches artistiques contemporaines prennent la forme de fictions utopiques afin de formuler la revendication, le désir ou l'espérance d'un ailleurs. Cette projection d'un autre espace, d'un autre temps se note avec le phénomène des micronations, républiques auto-proclamées comme Sealand, State of Sabotage ou Ladonia. Le collectif **YKON**, formé en 2005 à la suite du premier sommet des micronations qu'ils ont organisé à Helsinki en Finlande pendant le festival Amorph! (août 2003) en est un très bon exemple. Cette association à but non lucratif cherche à rendre compte et à défendre



*Collectif YKON.*

des « nations non représentées, des pays expérimentaux, des penseurs utopiques ». Dans cette optique, elle développe tout un travail de médiation et de diffusion avec notamment "la boîte à outils Ykon", qui rassemble « des échantillons des meilleures pratiques, des nouvelles idées communautaires, des visions de différentes utopies et d'architectures sociales alternatives ». Elle prépare actuellement le deuxième sommet des micronations qui se déroulera en 2013 sur l'île de Brioni en Croatie. Ce lieu servait de résidence d'été à Tito (président de la République fédérale socialiste de Yougoslavie jusqu'en 1980), il y reçut les chefs d'états étrangers et y réalisa le NAM, Non-Aligned Movement. YKON a donc lancé un appel à participation, invitant toutes personnes, groupes, structures, organisations utopiques ou micronations pour collaborer à l'élaboration de cette rencontre internationale. Ce projet de contre-modèle présente un caractère hautement projectif où des représentations imaginaires cherchent à être reconnues et donc réalisables. Ce type de fiction utopique souligne le fait que tout ordre ou structure peut être changé voire renversé de manière fictionnelle et parfois même factuelle.

Dans un esprit similaire, **The Mud Office** propose un monde alternatif à la réalité. Fondé en 2005 par Charlie Jeffery et Dan Robinson, cette organisation fictive oscille entre bureaucratie, entreprise et plate-forme de réflexion autour de la matière naturelle qu'est la boue. Portant non plus sur des structures étatiques ou nationales mais davantage sur des systèmes économiques et commerciaux, ces deux artistes soulignent par la fiction utopique le fonctionnement bureaucratique. Ils tournent en dérision « les pratiques sociales et organisationnelles des sociétés occidentales ». Ils font de la boue, ce composant organique élémentaire, un produit de vente autour duquel se structure une "économie organique". De manière absurde, ils s'approprient cette matière première qui n'est pas encore exploitée à des fins lucratives et qui semble quasiment accessible à tous. Ils imaginent son potentiel de vente dans la structure du marché actuel, ils en extrapolent tout un support de recherche au travers d'un manifeste et d'une réglementation définissant les objectifs et le fonctionnement de ce bureau. Leur travail est polymorphe, ils utilisent aussi bien le principe d'affiche, la performance, l'installation, la vidéo, que le média Internet. Tous ces moyens sont exploités afin de présenter les potentiels d'une fiction économique structurée sur la boue et par la même de remettre en cause des systèmes rationnels de la vie courante.

La possibilité de décalage et l'ouverture sur de nouvelles approches voire des mondes parallèles sont le propre de fictions artistiques basées sur l'utopie. Elles proposent de potentielles alternatives vis à vis de ce qui existe, des contre-modèles à la réalité instituée. Parfois ces "ailleurs" sont loin d'être désirés et prennent davantage la forme de dystopies, d'anti-modèles. Le plus souvent dans un climat de scepticisme, elles cherchent à rendre compte d'éventualités à éviter. Ces mises en garde contre le futur et ses probabilités d'évolution sont fréquemment liées à des innovations techniques supposées. Ce mélange de fictions utopiques et de faits scientifiques se répandit dès le début du XXe siècle sous le terme de science-fiction notamment avec la littérature. Des auteurs comme Jules Verne (*Les cinq cent millions de la Bégum* en 1879), Georges Orwell (*1984* en 1949), Ray Bradbury (*Fahrenheit 451* en 1953), Adolpho Bioy Casarès (*L'invention de Morel* en 1940), Philip K. Dick (*Le Maître du Haut-Château* en 1962) en sont quelques exemples.

#### Liens internet:

##### - Utopia de Thomas Moore

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Utopie>

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Thomas\\_More](http://fr.wikipedia.org/wiki/Thomas_More)

[http://classiques.uqac.ca/classiques/More\\_thomas/more\\_thomas.html](http://classiques.uqac.ca/classiques/More_thomas/more_thomas.html)

[http://agora.qc.ca/mot.nsf/Dossiers/Thomas\\_More](http://agora.qc.ca/mot.nsf/Dossiers/Thomas_More)

##### - YKON

<http://www.ykon.org/>

<http://www.pixelache.ac/2007/democracy-diy/installations-2007/ykon/>

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Archipel\\_des\\_Brijuni](http://fr.wikipedia.org/wiki/Archipel_des_Brijuni)

##### - The Mud Office

<http://www.mudoffice.eu/>

La fiction qui se projette dans le futur et qui imagine les probabilités d'évolutions scientifiques se propage aussi bien au travers des romans que de la bande dessinée, des films que des séries télévisées, et bien entendu des jeux vidéo. Elle présente rarement une vision optimiste des choses, au contraire elle répertorie davantage nos méfiances, nos angoisses. Cette démarche d'extrapolation des progrès scientifiques cherche davantage à extraire voir expulser nos fantasmes ou peurs dans un principe de catharsis collective. Elle offre de nouveaux modes d'appréhension de la réalité dans un souci de distance et de réflexion critique. La notion de science-fiction prit une telle ampleur courant du XXe siècle dans de multiples domaines de la création qu'**Harald Szeeman** lui consacra en 1967 une exposition au Kunsthalle de Berne en Suisse.

De nombreux films témoignent de cette évolution d'hypothétiques progrès scientifiques dans le domaine artistique et plus précisément dans le cinéma. L'un des précurseurs fut **Méliès** avec ses techniques de trucage comme par exemple dans *Voyage dans la Lune* 1902 où se multiplie les illusions photographiques. De nombreux réalisateurs le suivirent tel que Fritz Lang avec *Metropolis* 1926, Inoshiro Honda avec *Godzilla* 1954 ou encore



*The invention of Doctor Morel de David Lamelas, 1999.*

Chris Marker avec *La Jetée* 1963. **David Lamelas**, considéré comme l'un des pionniers du cinéma conceptuel des années 70, développe toute une recherche sur le temps dans la vidéo fiction *The invention of Doctor Morel* 1999. Cet objet-ovni reprend le roman éponyme de l'écrivain argentin Bioy Casarès de 1940: un homme condamné à mort par un tribunal s'évade et arrive dans une somptueuse demeure, il y rencontre le docteur Morel et Faustina. Ces êtres aux apparences de chair et d'os ne sont pourtant pas réels. Ce savant fou, pour préserver son amour du passage du temps, invente une "caméra anthropophage" volant le corps et la vie des personnes qu'elle filme. Elle les reprojete ensuite sous forme d'hologramme et répète à l'infini les mêmes scènes de la vie quotidienne du couple. L'espace-temps est totalement troublé et fait place à tout un système cyclique. L'évadé lui-même ne sait plus s'il est encore physiquement vivant ou s'il n'est qu'une image de lui-même. David Lamelas offre ainsi une réflexion sur le temps et l'immortalité via les techniques de représentations. Par cette adaptation en vidéo-fiction, support on ne peut plus linéaire, il réfute la linéarité du temps au profit de la boucle, d'une répétition en dehors du temps.

D'autres travaux artistiques entrent directement en résonance avec les innovations en biotechnologies et nanotechnologies. Ils cherchent à amener une réflexion sur la manipulation génétique d'être humain, la biosub



*Pioneer Ark d'Art Orienté objet, 2001.*

jectivité et l'auto-eugénisme. Ces pratiques corporelles ne concernent plus l'apparence du corps mais directement sa matière, son génotype. **Art Orienté objet**, composé de Marion Laval-Jeantet et Benoît Mangin, explore la relation humain-animal et revendique une forme de label "science-fiction". Leur pièce *Pioneer Ark* (L'arche pionnière), présentée à l'exposition *Néo Futur* aux Abattoirs de Toulouse en mai 2008, témoigne de cette recherche. Sous la forme d'un mobile suspendu, un réseau de tubes, rempli d'animaux transgéniques en porcelaine blanche, se rejoint au niveau d'une Arche de Noé futuriste. Ces organismes modifiés ont été inspirés par le travail d'une ferme "pionnière" en Australie qui regroupe les animaux mutants issus aussi bien d'une pollution chimique ou toxique que de changements spontanés naturels. Cette pièce à mi-chemin entre fiction et découverte scientifique interroge la relation entre nature, progrès technique et civilisation. Tout en faisant transiter des faits réels dans des représentations fictives, **Art Orienté objet** trouble la réalité par ses installations chimériques.

Les avancées en sciences ont également ouvert le champ de l'espace et de sa conquête tout en favorisant de nombreuses spéculations comme la vie extraterrestre et l'ensemble des théories en exobiologie. Le roman *La Guerre des mondes*, écrit en 1898 par **Herbert George Wells**, est l'un des premiers ouvrages de science-fiction dans le genre. Sa diffusion aux États-Unis le 30 octobre 1938 (veille d'Halloween) par Orson Welles et la troupe du théâtre Mercury sur le réseau radio CBS entraîna même,



*La Conspiration d'Orion de Seb Janiak.*

sois-disant, la panique de certains auditeurs ayant vraiment cru que la Terre et Mars étaient en guerre. Au fil des années, cette fiction d'être vivant en dehors de notre planète prit de plus en plus d'ampleur au point de devenir un fait de la vie courante. Le mouvement d'ufologie couplé à une myriade de théories de manipulation et de désinformation relèvent de ce mouvement de la fiction vers la réalité. Le film **La Conspiration d'Orion** (*The Orion Conspiracy*) de Seb Janiak témoigne très bien de cette évolution et, comme son nom l'indique, souligne une éventuelle

conspiration menée au travers de certaines recherches scientifiques. Ces dernières pourraient être affiliées à des projets quasi militaires dont les applications seraient peu médiatisées voire secrètes. Il met notamment en avant le projet américain **Haarp**, "High-frequency Active Auroral Research" (recherches dans le domaine des hautes fréquences appliquées aux aurores boréales). Ce projet de 30 millions de dollars de coût annuel est présenté comme une recherche sur l'ionosphère à des fins non-militaires alors que les commanditaires effectifs sont la Navy, l'Air Force et le Département de la Défense américaine.

La fiction et plus précisément la fiction artistique n'a donc cessé d'infiltrer le domaine de la recherche, à la fois pour mieux en témoigner mais aussi pour mieux en anticiper les potentialités. Au travers de démarche contemporaine, la notion de dérive fictionnelle scientifique est développée sous ses formes les plus esthétiques, les plus imaginatives mais aussi les plus extrêmes. Proche d'une fonction cognitive, cette "feintise ludique" basée sur la science met en avant un large panel de déviations possibles. Elle permet ainsi de mieux appréhender ces innovations techniques sans que ces expérimentations fictives ne soient directement sanctionnées par le réel.

#### Liens internet:

##### - Harald Szeeman

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Harald\\_Szeeman](http://fr.wikipedia.org/wiki/Harald_Szeeman)

##### - Georges Méliès

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Georges\\_M%C3%A9li%C3%A8s](http://fr.wikipedia.org/wiki/Georges_M%C3%A9li%C3%A8s)

##### - David Lamelas

<http://collection.fraclorraine.org/parcour/showtext/1?wid=361&lang=fr>

<http://www.lespressesdureel.com/ouvrage.php?id=792>

##### - Art Orienté objet

<http://www.artorienteobjet.com/>

<http://www.lesabattoirs.org/blog/?tag=art-oriente-objet>

##### - Herbert George Wells

[http://fr.wikipedia.org/wiki/La\\_Guerre\\_des\\_mondes](http://fr.wikipedia.org/wiki/La_Guerre_des_mondes)

##### - La Conspiration d'Orion

<http://www.theorionconspiracy.com/>

##### - Le projet Haarp

[http://fr.wikipedia.org/wiki/HAARP#cite\\_note-1](http://fr.wikipedia.org/wiki/HAARP#cite_note-1)

[http://www.grip.org/pub/rapports/rg98-5\\_haarp.pdf](http://www.grip.org/pub/rapports/rg98-5_haarp.pdf)

<http://gaelle.hautetfort.com/archive/2008/05/12/le-projet-haarp.html>

Toute une série de théories sur la conspiration découle de ces fictions scientifiques et plus précisément de celles basées sur l'étude extra-terrestre. Elles fonctionnent généralement sur un trouble de l'information et, de facto, des rapports de communication dans les relations humaines. Les notions de secret, de peur, de voir de paranoïa y sont récurrentes. La fiction artistique investit alors ce domaine de la conspiration non pas comme une idéologie préfabriquée mais davantage comme une pratique. Elle cherche aussi bien à rendre compte des différents types et natures de manipulation qu'à faire prendre conscience des rouages qu'elle met en œuvre.

Une véritable sous-culture de la conspiration est apparue depuis le milieu du XXe siècle. Elle a lié des sphères aussi éloignées que celle de la politique, l'armement, les recherches médicales, les systèmes économiques, l'ufologie, la culture des drogues, l'ésotérisme et bien d'autres encore. L'industrie cinématographique et notamment américaine en est l'une des expressions les plus populaires. Les techniques de réseau, tel Internet, semblent désormais être devenues les nouveaux supports de diffusion mais aussi d'amplification des rumeurs et autres fictions de manipulation. De nombreuses pages web y sont consacrées comme notamment **conspiration.cc** qui dénonce un complot contre la civilisation; il recense toute une série d'articles et de publications sur un ensemble de désinformation allant aussi bien de la santé à l'énergie en passant par les micropuces de surveillance et de contrôle. Dans un esprit plus ironique, un collectif québécois s'est formé sous le nom de **La Conspiration Dépressionniste**. Autour d'un site et de publications irrégulières, avec une



Revue *La Conspiration Dépressionniste*.

facture qui se veut en dehors des normes typographiques, ils éditent de courts essais impertinents proches du "diagnostique social". Cette « revue qui s'aliène son lectorat » se joue de la notion de conspiration tout en mettant en avant les mécanismes qui la produisent. De manière fictive ou réfléchie, elle n'a de cesse de discréditer voire de dévaloriser des faits du quotidien. Elle perturbe à l'instar d'un activiste la désinformation et le manque d'esprit critique. Leur travail ne va pas sans rappeler la loi du rasoir d'Hanlon: « *Ne jamais attribuer à la malignité ce que la stupidité suffit à expliquer* ». C'est à dire que la stupidité ou plus largement des erreurs de jugement expliquent plus facilement certains faits que de complexes théories pour lesquelles les causes seraient volontaires, comme par exemple les théories de la conspiration.

Certaines démarches artistiques contemporaines se sont notamment penchées sur l'organisation de ces flux d'information continus qui véhiculent ou produisent des théories conspiratives. Le travail de **Mark Lombardi** pourrait se définir comme des mappings de réseaux. A partir d'informations publiques, article de presse pour la plupart, il construit sur un modèle de structure narrative des diagrammes qui lient différentes personnes et faits entre eux. Ces "cartes heuristiques" soulignent alors

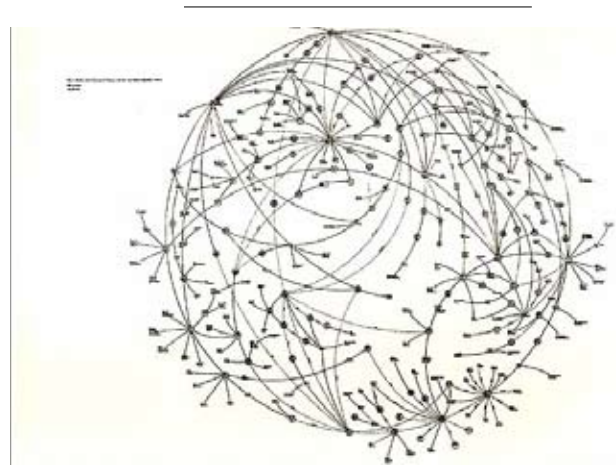


Diagramme de Mark Lombardi.

les différents rapports de causalité et de force sous-jacente aux principaux scandales politico-financiers des dernières années. L'une de ces pièces, exposée au Whitney Museum de New York, fut même étudiée de près par le FBI au lendemain du 11 septembre. Exécutée en 2000, elle reprend le scandale de la banque BCCI et fait apparaître dans une partie du diagramme les réseaux de noms, de banques et d'institutions qui liaient la famille Bush à la famille saoudienne des Ben Laden via un certain R. Bath, homme d'affaire texan. En aucun cas **Mark Lombardi** n'a suivi une formation de journaliste ou de détective, il a juste été un bibliothécaire dont l'habitude était de faire des fiches. Il explique sa technique de la manière suivante: « *Après avoir passé soigneusement en revue la somme d'informations, je condense alors les points essentiels en un assortiment de notation et brèves remarques ponctuelles d'où commence à émerger une image. Tout au long du processus, mon intention est d'interpréter les faits en juxtaposant et regroupant les notations en ensemble unifié et cohérent. Parfois, j'utilise plusieurs lignes parallèles pour établir une chronologie. Les relations hiérarchiques, les flux monétaires et autres détails-clés sont ensuite indiqués par un système de fléchage rayonnant, de lignes brisées, etc.* ». Sa mort en 2000 par pendaison porte même à controverse, officiellement l'explication du suicide a été retenue mais certains prônent davantage la théorie du meurtre.

Parallèlement à ces théories de conspiration, une véritable culture de la peur voire de la psychose a été produite. Elle a alors servi de terreau fertile pour une multiplication des formes de surveillance mais aussi de contrôles et de suivi des flux d'informations. Le FBI a ainsi développé un programme, nommé Carnivore et désormais rebaptisé DCS 1000, qui permet de "mettre sur écoute" un réseau informatique. Il analyse, enregistre et contrôle toute l'activité en ligne d'une ou de plusieurs personnes comme l'historique des navigations Internet, l'ensemble des courriers reçus et envoyés et tout les téléchargements et échanges de fichier. En réponse à cette situation, une équipe d'artistes, réunis sous le nom de **RSG** (Radical Software Group), a créé en 2000 **CarnivorePE**, PE pour « Personal Edition ». Il fonctionne en tant que "serveur" pour surveiller un réseau informatique défini, mais contrairement au FBI, l'ensemble des informations collectées deviennent un matériau de base pour des installations ou des fictions artistiques. Jonah Brucker-Cohen a ainsi développé **Police State**, un "client" qui interprète les données envoyées par CarnivorePe. Il traduit ces informations par des déplacements de voitures de polices miniatures; selon l'artiste: « *Les informations "fouinées" par les autorités sont les mêmes que celles utilisées pour contrôler les véhicules de police. La police devient une marionnette de sa propre surveillance* ». La surveillance d'ac-

tivité secrète devient le support de spectacle artistique.

La fiction de conspiration est donc clairement entrée dans notre quotidien et a produit des attitudes on ne peut plus effectives. En résonance à cette situation, des démarches artistiques se sont développées sous la forme de véritables extrapolations fictionnelles rendant compte des rouages omniprésents de la manipulation dans notre société. Pour ce faire, elle use aussi bien d'ironie, que d'études approfondies quasi scientifiques ou encore de détournements voire de réappropriations des supports et des théories conspiratives. Tout en jouant le jeu de ces dernières, elle offre une distance critique face à la désinformation et aux dysfonctionnements collectifs comme par exemple la psychose terroriste. Cette "feintise partagée" est d'autant plus active que son principal support d'investigation, les médias numériques, est aussi son outil de diffusion.

#### Liens internet:

##### **- Conspiration.cc**

<http://www.conspiration.cc/>

##### **- Conspiration Dépressionniste**

<http://www.consdep.info/>

<http://www.ababord.org/spip.php?article49>

##### **- Mark Lombardi**

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Mark\\_Lombardi](http://fr.wikipedia.org/wiki/Mark_Lombardi)

<http://www.petillant.com/article144.html>

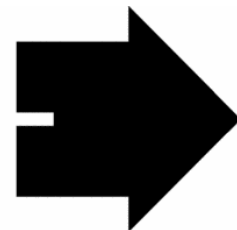
##### **- Police State avec CarnivorePE**

<http://r-s-g.org/carnivore/>

<http://www.arte.tv/fr/Echappees-culturelles/cultures-electroniques/En-ligne/397644,CmC=397648.html>

<http://www.mee.tcd.ie/~bruckerj/projects/policestate.html>

# Maison d'Ailleurs



*Logo de la Maison d'Ailleurs.*

Focus sur la Maison d'Ailleurs, Musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires avec la collaboration de son directeur, conservateur Patrick J. Gyger:

La Maison d'Ailleurs - Musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires - est une institution publique unique en son genre implantée à Yverdon-Les-Bains en Suisse. Elle est entièrement consacrée à la notion de fiction et plus précisément de science-fiction avec son histoire, sa généalogie et ses influences. Cette fondation à but non-lucratif développe aussi bien une programmation d'exposition grand public qu'un centre de recherche spécialisé. Par cette double vocation, elle cherche à témoigner des potentiels de la science-fiction comme source de création, de production et de fiction artistique dans des domaines aussi variés que la littérature, le cinéma, la bande dessinée et les médias numériques.

La Maison d'Ailleurs est l'une des expressions de l'engouement du public dès le milieu du XXe siècle pour la science-fiction. Pierre Versins fonde alors à Lausanne le Club Futopia avec quelques autres passionnés en la matière. A partir d'octobre 1957, ils éditent la revue «Ailleurs» et voient leur nombre de membres augmenter en peu de temps. Certains parmi eux, dont bien entendu Pierre Versins, sont des collectionneurs acharnés qui n'auront de cesse d'accumuler tout ce qui se rapporte à leur passion (livres, bandes dessinées, films, affiches et objets en tous genres). Une collection à la fois variée et rare se forme, elle fera même en partie l'objet d'une exposition à la Kunsthalle de Berne en 1967: Science-Fiction organisée par Harald Szeeman. Pierre Versins, dans un souci de diffusion, décide de donner l'ensemble de sa collection à la ville d'Yverdon-Les-Bains qui en échange s'engage à en offrir l'accès au public. Le 1er mai 1976 est donc inauguré le musée de la Maison d'Ailleurs en rappel à la revue des Futopiens avec environ 50 000 documents rassemblés en 25 ans de passion et Pierre Versins comme conservateur jusqu'en 1981. Au fil des années et malgré de nombreuses difficultés, la Maison d'Ailleurs a poursuivi son activité. En 1991 sous la direction du journaliste Pierre Gaillard, elle s'installe dans les anciennes prisons de la ville qui ont été réhabilitées à cette occasion. Les temps se faisant de plus en plus durs, une fondation est créée en 1998 pour gérer le musée et confie l'année suivante sa direction à l'historien Patrick J. Gyger.

La Maison d'Ailleurs se présente comme un double outil. Forte de 70 000 pièces relatives à la science-fiction, à l'utopie et aux voyages extraordinaires, elle poursuit un rôle de diffusion via des expositions temporaires (deux à trois par an) et bientôt une exposition permanente de sa collection. Par ailleurs, elle réalise des expositions itinérantes pour d'autres organisations muséographiques. En parallèle, elle offre un centre de documentation consultable par les chercheurs, les bibliothécaires, les commissaires d'exposition, les universitaires, les éditeurs spécialisés pour leurs recherches de documents iconographiques

et bien entendu les passionnés. Elle met à disposition, en collaboration avec l'Agence Martienne (Marseille), une photothèque sur la science-fiction et ses sujets connexes. Elle a également mené avec l'Agence Spatiale Européenne (ESA) et la Fondation OURS une étude des technologies décrites dans les œuvres de SF. Cette recherche a pour but de répertorier les inventions imaginaires touchant au domaine de l'astronautique et des techniques associées à la conquête spatiale. La publication d'une brochure par l'ESA témoigne de ce travail sur le site [www.itsf.org](http://www.itsf.org). Par ces multiples activités, la Maison d'Ailleurs arrive à financer quasiment la moitié de son fonctionnement.

Le 4 octobre 2008, elle s'est agrandie avec l'inauguration de l'Espace Jules Verne. Cette extension fait suite au don, en 2003, par Jean-Michel Margot de sa collection entièrement consacrée à l'œuvre de Jules Verne. Elle regroupe plus de 20 000 documents dont la totalité des Voyages Extraordinaires ayant appartenu à la petite-fille de Pierre-Jules Hetzel, l'éditeur de Jules Verne. Cette nouvelle attribution rend compte de l'engagement de la Maison d'Ailleurs à diffuser et témoigner de l'influence de la science-fiction, de l'importance de la fiction artistique dans notre société.



La Maison d'Ailleurs et l'Espace Jules Verne (Photo: Yves Bosson).

#### Discussion avec Patrick J. Gyger:

En 1998 une fondation reprend la gestion de la Maison d'Ailleurs; quelle est elle? qui l'a fondée? qui la dirige? subventionne-t-elle l'activité du musée?

**P.G** - La fondation de la Maison d'Ailleurs a été créée par la ville d'Yverdon-les-Bains et les Amis du musée suite aux difficultés politiques du musée au milieu des années 1990. C'est l'organe directeur du musée: la fondation gère donc la Maison et les collections qui appartiennent à la ville. C'est elle qui est subventionnée par la ville d'Yverdon à hauteur de CHF 250'000 à 300'000.- par an. Nous trouvons le reste des montants nécessaires à nos activités (env. 40% de notre budget). La fondation compte 7 à 9 membres, parmi lesquels deux membres des Amis du musée, et des représentants de la municipalité.

A la suite de cette fondation vous avez été mandaté pour la direction de la Maison d'Ailleurs; qu'est ce qui a motivé cette décision? quelle était votre position vis-à-vis de cette structure et de sa ligne de conduite?

**P.G** - J'ai été proche du musée depuis 1987 environ et j'ai suivi de près son transfert dans les nouveaux locaux en 1991 et les activités jusqu'à la crise de 1995. En tant qu'historien et historien de l'art avec une bonne connaissance de la science-fiction, j'ai estimé avoir le bagage pour reprendre le musée. En arrivant, j'ai décidé de remettre

l'accent sur les collections et les activités de recherche, tout en imaginant des expositions attractives.

La diffusion et le choix des expositions semblent donc essentiellement gérés par vos soins, dépendez-vous toutefois de demandes ou d'attentes extérieures? au niveau de la commune ou autre?

**P.G** - Non, il n'y a aucune demande extérieure dont nous devons tenir compte. La fondation est indépendante et en l'occurrence je vais les choix des expositions sans pression. Ce choix se fait selon ce que j'estime important de montrer au musée, mes goûts personnels, une volonté de diversifier les expositions et d'étendre le champ de perception usuelle de la science-fiction...

Développez-vous des actions culturelles en parallèle à ces démarches de monstration, comme la sensibilisation ou la médiation d'un ou de plusieurs publics?

**P.G** - Nous organisons un ou plusieurs symposiums par année (par exemple *Dark Designs* ou *Imaging the Future*), ainsi que des événements ponctuels (concerts, etc.). Il y a parfois des rencontres d'artistes ou des ateliers pour les enfants, ainsi que des conférences. Mais le musée ne se prêtait pas tellement à cela, question infrastructure. Ce sera bien plus simple avec l'Espace Jules Verne, qui est également un lieu de conférence et de rencontres. En gros, notre activité principale hors des expositions au musée et de la documentation/recherche, ce sont les expositions à l'extérieur: une demi-douzaine à une dizaine par année dans le monde entier, du petit accrochage très simple à des choses assez ambitieuses...

Votre travail de partenariat semble diversifié, continuez-vous à travailler avec l'ESA? si oui de quelle manière? comment ce partenariat est-il né?

**P.G** - Le mandat avec l'ESA s'est terminé cette année 2008; il avait été initié en 1999 sur une simple prise de contact de leur part et nous leur avons suggéré que nous pouvions mener une recherche sur la SF. Avec de telles institutions, beaucoup de choses dépendent de politique interne, et des personnes en place. (...) De plus, nous avons amorcé à l'ESA toute une réflexion liée à la culture en général (et non à la SF). Une partie de ce travail a été attribué assez récemment à une agence d'art contemporain qui a réussi à proposer les projets les plus abscons et à donner l'impression que l'art conceptuel contemporain est la seule forme de culture valable. L'ESA a donc mis en sommeil ses projets culturels. Dommage.

La Maison d'Ailleurs semble offrir un outil pointu à différents chercheurs (spécialisés ou non), est-ce une chose importante pour vous? défendez-vous à travers cette démarche le statut de chercheur ou de scientifique amateur? comme aux 18e et 19e siècles?

**P.G** - Il y a deux types de chercheurs ici, les universitaires «standards», mais également les fans, en effet. Je n'avais pas fait le rapprochement avec le 18e ou 19e, mais pourquoi pas... Dans ce domaine de genre populaire comme la SF, le milieu académique est peu présent, ou alors récemment. Toutes les premières recherches sont venues des passionnés, des collectionneurs. C'est important de leur permettre d'avoir accès aujourd'hui encore à notre fonds.

Vous semblez être mandaté par Pro Helvetia pour réaliser une exposition itinérante sur les artistes Suisses travaillant dans le milieu du cinéma et du film, est-ce le cas? si oui comment organisez-vous cela? sous quelle for-

me et quelle ligne conductrice?

**P.G** - «Swiss Design in Hollywood» est un gros projet qui vient d'être finalisé. L'exposition va être montrée en Ukraine, puis en Espagne et devrait être montrée à travers le monde entier. Le principe est celui d'une exposition numérique sur panneaux: les fichiers sont imprimés dans chaque pays et les organisateurs sont libres de faire qqch de relativement important (avec projections, etc.) ou de plus restreint. C'est un modèle flexible qui fonctionne bien. La ligne conductrice est double: montrer l'impact des individus, des artistes, dans une production cinématographique (matte painters, animateurs, concepteurs, etc.) et souligner l'apport de quelques suisses clefs dans ce domaine (Giger., Howe, Ferrand, Scheurer, etc.)

Suite à l'ouverture de l'espace Jules Verne, avez-vous déjà défini un ou plusieurs axes de diffusion propres à cette nouvelle collection?

**P.G** - C'est encore ouvert, mais nous sommes proche du milieu des chercheurs verniens et des universités.

Existera-t-il des partenariats spécifiques pour l'outil de recherche que vous mettez à disposition pour le travail de Jules Verne?

**P.G** - Nous avons un réseau informel avec l'Uni de Lausanne, l'EPFL et quelques autres. Une tâche importante serait de cristalliser un partenariat avec les hautes écoles mais cela prendra sûrement du temps et de l'énergie. On y travaille!

Liens internet:

**- Maison d'Ailleurs**

<http://www.ailleurs.ch/>

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Maison\\_d%27Ailleurs](http://fr.wikipedia.org/wiki/Maison_d%27Ailleurs)

**- ESA**

<http://www.itsf.org/>

**- Dark Designs**

<http://www.dark-designs.net/>

**- SWISS DESIGN IN HOLLYWOOD**

<http://www3.pro-helvetia.ch/expo/sdih/fr/index.html>