



# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

destiné aux enseignants, accompagnateurs et visiteurs

CENTRE D'ART DE LA MAISON POPULAIRE

## ICI SONT LES DRAGONS 3|3 : JUSTE FAIS-LE

Exposition : du 2 octobre au 14 décembre 2019

Commissaires en résidence : Marie Koch & Vladimir Demoule

Artistes : Marie-Julie Bourgeois, Planète Laboratoire (Ewen Chardonnet et groupe d'artistes Bureau d'études), Louise Desnos, Disnovation.org (Maria Roszkowska & Nicolas Maigret), Alexandre Miraut Korobov, Davey Wreden



Louise Desnos, *Triumph 2*, 2019

Tirage jet d'encre, 30 x 40 cm (avec cadre)

Coproduction : Maison populaire et Poly-



Alexandre Miraut Korobov, *Saprophyte 5 (détail)*, 2019.

Présentation des visites guidées	3
Réservations	4
Présentation du cycle d'expositions	5
Présentation de l'exposition	7
Biographie des commissaires	7
Artistes & œuvres	8
Pistes de lecture	12
Programmation associée	21
Le lieu	22
Informations pratiques	23

## **LA VISITE GUIDÉE**

La visite de l'exposition *Ici sont les dragons 3/3 : Juste fais-le* va permettre aux publics de découvrir les mythes de notre société moderne et la manière dont les artistes présentés ici les interrogent et les déconstruisent. Ainsi en est-il du mythe de la performance et du progrès, ou encore de celui de la conquête spatiale.

Les œuvres deviennent alors le point de départ d'un échange entre le public et la médiatrice culturelle. Celle-ci va partager des pistes de lecture, tirer le fil rouge, à l'instar du fil d'Ariane permettant à Thésée de sortir des dédales du labyrinthe du Minotaure, qui relie les œuvres entre elles, et ouvrir la discussion à d'autres réflexions, références et thématiques historiques, littéraires, artistiques, sociales, etc.

Les élèves seront invité.es à s'exprimer, échanger leurs impressions, émettre un avis, proposer une interprétation et ainsi participer à la construction d'une réflexion personnelle et collective autour de l'exposition et des thèmes qu'elle développe. La médiatrice culturelle enclenche la discussion en partant de références connues et adaptées à l'auditoire et mène l'échange de façon participative.

La visite guidée de l'exposition se fait de façon ludique et a pour but d'initier les publics à la pratique des expositions, en forgeant leur regard et leur vocabulaire. La médiatrice culturelle encourage l'observation, oriente le débat, explicite une terminologie spécifique avec un vocabulaire adapté au niveau de connaissance et de compréhension de l'auditoire. Elle introduit également des éléments constitutifs de l'histoire de l'art en développant l'analyse personnelle de chacun et en éveillant le sens critique et d'analyse des participant.e.s.

La visite guidée, avec l'ensemble de la classe ou du groupe, est l'un des moyens pour les élèves d'établir un contact direct avec les œuvres et d'initier une habitude de fréquentation des lieux artistiques et culturels. L'important est de ne pas se sentir exclu.e de ces lieux parce que l'on ne sait pas... Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise interprétation, mais seulement un regard subjectif sur les œuvres. Parler de ce que l'on voit, de ce que l'on ressent, exercer son regard, échanger avec les autres est à la portée de tous.te, pourvu qu'un temps soit accordé à ces rencontres. Les visites guidées que nous vous proposons sont à considérer comme une porte ouverte à la curiosité, source d'accès aux connaissances et à la pensée.

Le format de la visite est adaptable, tant sur la forme que sur le contenu, à vos disponibilités et vos attentes, alors n'hésitez pas à nous contacter pour toute proposition, question, demande ou information.

## RÉSERVEZ DÈS À PRÉSENT VOTRE VISITE GUIDÉE DE L' EXPOSITION

### Pour quels publics ?

- Visite commentée gratuite à destination des publics scolaires (école maternelle, école primaire, collège, lycée et enseignement supérieur)
- Visite guidée destinée aux publics péri-scolaires (associations, centres de loisirs, centres sociaux, maisons de retraite, IME, EHPAD, etc.)

### Calendrier de réservation

- Du lundi au vendredi entre 9 h et 18 h
- Durée : 2 h (modulable selon vos attentes)
- Possibilité de mettre en place, sur demande, un atelier créatif en lien avec l'exposition après la visite guidée dont le format sera à définir ensemble
- La formule de visite guidée peut être adaptée aux attentes des publics : thématiques spécifiques à aborder, présentation de la Maison populaire, etc.

### Réservation obligatoire

- > par mail : [mediation@maisonpop.fr](mailto:mediation@maisonpop.fr)
- > par téléphone : 01 42 87 08 68

### Contact

- > Juliette Gardé, Chargée des publics et de la médiation culturelle du Centre d'art : [juliette.garde@maisonpop.fr](mailto:juliette.garde@maisonpop.fr)

**ICI SONT LES DRAGONS**

La mythologique locution latine (*Hic sunt dracones*, « Ici sont les dragons ») censée avoir orné les cartes du Moyen-Âge jusqu'au XVI<sup>ème</sup> siècle (mais qui ne s'inscrivait sur aucune carte à proprement parler), représente un moment historique, lorsque les terres inconnues laissaient libre d'imaginer monstres lointains et créatures chimériques. Un monde qui n'existe plus, rapidement clôt et rempli définitivement par le capitalisme du milieu du XIX<sup>ème</sup> siècle. « Le monde est fini, le monde est plein de matériaux numérables et contigus » dit Roland Barthes à propos de Jules Verne et du Nautilus (le monde clôt et rempli du capitaine Némó) y voyant non plus la trace de l'aventure et de l'exploration romantique, mais la même minutie à s'approprier la totalité des espaces de la nature et à y appliquer la marque humaine. Paradoxalement, si la totalité des surfaces émergées de la terre est aujourd'hui connue et cartographiée, les espaces ouverts par les réseaux de production, et ceux de sa diffusion mondiale, se parent d'opacité et semblent se dérober à l'observation. De même en est-il de la production de vérités et d'ambiguïtés véhiculées par les modèles du capitalisme mondialisé, mythifiés et banalisés par le langage quotidien.

À ce « langage diurne », l'autrice de Science-Fiction et de Fantasy, Ursula K. Le Guin, décédée le 22 janvier 2018, opposait « le langage de la nuit », l'imagination et l'art comme une façon d'étendre le monde, de construire mot à mot un horizon plus lointain aussi inaccessible et mystérieux que, mettons, le pied d'un arc-en-ciel. Dans un article de 1976, *Mythes et Archétypes en Science-Fiction*, elle qualifie de « sous-mythes » le « héros blond des aventures de cape et d'épée, [...] ; l'ordinateur dément [...] ; le savant fou ; le dictateur éclairé [...] ; le brave capitaine de vaisseau spatial ou le brave trouffion ; les méchants extraterrestres ; les gentils extraterrestres ; et toutes les jeunes femmes plantureuses, écervelées, qu'un des héros sus-mentionné a tirées des griffes d'un monstre, sermonnées, traitées avec condescendance [...] ». Ces créatures qui peuplent une littérature de science-fiction, « vivent dans les livres, les magazines, les photos, les films, les publicités, et dans l'esprit de chacun d'entre nous. Leurs racines, qui sont les racines du mythe, s'enfoncent dans notre inconscient [...]. C'est de là que vient leur vigueur et,

pour cette raison, il serait imprudent de prétendre qu'ils n'ont pas d'importance ». Mais, ajoute-t-elle, ce mystère factice, « on le regarde de près, et il disparaît. Regardez le héros blond de près - de très près - et il se transforme en souris ».

C'est très précisément ce en quoi consiste l'entreprise de « démontage sémiologique [du langage de la culture dite de masse] » de Roland Barthes, qui circonscrit dans sa préface de 1970 aux *Mythologies* : « je venais de lire Saussure et j'en retirai la conviction qu'en traitant les « représentations collectives » comme des systèmes de signes on pouvait espérer sortir de la dénonciation pieuse et rendre compte en détail de la mystification qui transforme la culture petite-bourgeoise en nature universelle ». Il n'est pas étonnant, à ce stade, de lire, 20 ans avant Le Guin, Barthes expliquer dans *Le mythe, aujourd'hui* : « le discours écrit, mais aussi la photographie, le cinéma, le reportage, le sport, les spectacles, la publicité, tout cela peut servir de support à la parole mythique ». « Le mythe est un langage », disait-il, et on reconnaît ici le « langage diurne » de Le Guin, qui caractérisait, dans son discours de 1974 *Pourquoi les américains ont-ils peur des dragons ?*, prononcé devant la *Pacific Northwest Library Association* : « s'ils étaient authentiquement réalistes, s'ils étaient, pour le dire autrement honnêtement imaginés et entièrement imaginatifs, ils inspireraient de la peur. Le mauvais réalisme est le moyen qu'a inventé notre époque pour ne pas affronter la réalité. Et d'ailleurs, le chef-d'œuvre absolu de cette littérature totalement irréaliste est, sans le moindre doute, l'indice quotidien des cours de la bourse ».

*Ici sont les dragons*, cycle de trois expositions incluant une publication, propose, au croisement des *Mythologies* de Roland Barthes et du travail d'Ursula K. Le Guin, une lecture des mythes contemporains du capitalisme mondialisé, à travers les oeuvres d'artistes d'aujourd'hui confirmés comme émergents, issues de tous médiums (photographie, vidéo, nouveaux médias, sculpture, jeux vidéo,...). Des œuvres qui cherchent à « regarder de près », tout en construisant les fantaisies nécessaires à un monde infini.

*ICI SONT LES DRAGONS*

Des *Mythologies*, nous nous appuyons sur les essais qui les composent d'une part, d'autre part sur le pari initial de Barthes, d'allier la « vocation » du scientifique et la « liberté » de l'écrivain, afin de « faire d'un sarcasme la condition de la vérité ». De Le Guin, nous tirons son engagement et la conviction que l'imagination, « le jeu libre de l'esprit » doit triompher du « langage diurne ». Elle explique par « jeu » j'entends la récréation, la re-création, la combinaison d'éléments connus pour créer du nouveau. Et par « libre », je veux dire que cette activité se fait en l'absence de tout but ou profit, de façon tout à fait spontanée. Ce qui ne veut pas dire que le jeu libre de l'esprit n'a pas de raison d'être, d'intention. Au contraire, il peut viser un objet très sérieux. [...] Après tout, être libre ne suppose pas que l'on ne se soumette à aucune discipline. J'irais même jusqu'à dire qu'une imagination disciplinée constitue une méthode ou une technique essentielle, aussi bien en science qu'en art. [...] Discipliner, au sens strict, ne veut pas dire réprimer, mais apprendre à croître, à agir, à produire - et cela vaut aussi bien pour un arbre fruitier que pour la pensée humaine ». Une production ludique, complétée quelques années plus tard par une lecture ludique, selon Barthes, dans

*Le bruissement de la langue* : « il n'y a pas de vérité objective ou subjective de la lecture, mais seulement une vérité ludique ; encore le jeu ne doit-il pas être compris ici comme une distraction, mais comme un travail - d'où cependant toute peine serait évaporée : lire, c'est faire travailler notre corps [...] à l'appel des signes du texte, de tous les langages qui le traversent et qui forment comme la profondeur moirée des phrases ».

*Ici sont les dragons* prolonge l'intention dubitative et de poétisation, engagée lors du cycle *Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard* à la Maison populaire en 2016, ainsi que l'interrogation de nos rapports aux réels, aux mythes, aux univers simulés, à l'art comme extension du monde contre son assèchement, et la volonté de faire entrer en dialogue artistes, œuvres, lieu et publics. Le cycle d'exposition avait donné lieu à un article intitulé *Hic sunt dracones / here are dragons*, publié dans l'anthologie internationale d'art numérique « Alpha Plus » sous la direction de Kamilia Kard, cet article étant à son tour le point de départ du cycle *Ici sont les dragons*.

Marie Koch et Vladimir Demoule

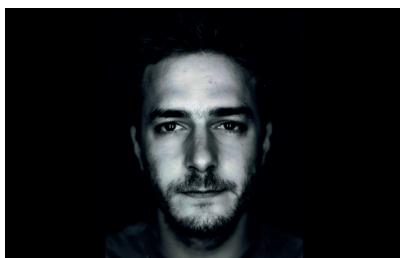
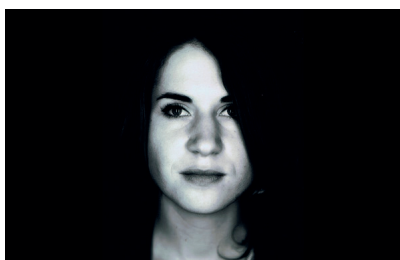
Le 17 janvier 1977, Gary Gilmore fut le premier condamné à mort de l'Utah depuis le rétablissement de la peine capitale dans l'État. Avant d'être fusillé par cinq policiers, ces derniers mots furent : « Let's do it » (entendu en français comme « arrêtons d'y penser, allons-y maintenant »).

Onze ans plus tard, l'agence américaine Wieden+Kennedy s'en inspire dans une nouvelle injonction, se prétendant un appel au dépassement de soi et à l'audace et semblant cette fois-ci dire « arrête d'y penser, juste fais-le ». L'absence de complément au verbe, pourtant transitif, « faire » (le déterminant « le », ici neutralisé comme le « it » anglais, ne déterminant plus rien), le transforme d'une certaine manière en verbe intransitif, donc dépourvu d'objet. Plus précisément, « faire » devient alors son propre objet, et *in fine* le commencement autant que la destination de toute entreprise. Si le « do » anglais l'interdit, le « faire français » peut être un « produire », alors produire devient une fin en soi, un accomplissement.

Aussi mais surtout, c'est ici le « faire usage » qui semble être un accomplissement. En l'occurrence, avec une bonne paire de chaussures, il n'y a plus qu'à « faire ». À l'opposé du besoin, hypothétiquement exprimé par le consommateur et compris par la marque qui produit un objet ou un service pour y répondre, l'usage est la destination déterminée par le designer de l'objet (selon le besoin hypothétiquement exprimé et compris). Ici, l'usage étant sa propre destination, sa fin, et n'étant plus déterminé (« le »), le consommateur est condamné à utiliser pour utiliser, à « faire » pour « faire », essentialisé en entité « faisante » qui tourne à vide. « L'utilisateur, l'homme de la rue, le contribuable sont donc à la lettre des personnages, c'est-à-dire des acteurs promus selon les besoins de la cause à des rôles de surface, et dont la mission est de préserver la séparation essentialiste des cellules sociales, dont on sait qu'elle a été le premier principe idéologique de la Révolution bourgeoise » (la Restauration pour Roland Barthes, ici dans *L'usager de la grève*).

Marie Koch et Vladimir Demoule

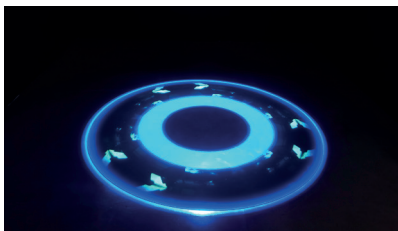
## BIOGRAPHIE DES COMMISSAIRES



Jeunes commissaires d'exposition, l'approche curatoriale de **Marie Koch et Vladimir Demoule** est fortement imprégnée d'un imaginaire scientifique et poétique, inspirée des œuvres de science-fiction et des techniques d'aujourd'hui (vidéo, jeu vidéo, web, media art, etc.), et interroge la perception et la conception du réel, ainsi que la place de l'humain au sein de celui-ci. Dans leurs expositions, ils cherchent à croiser des artistes nationaux et internationaux de tous horizons, émergents comme établis, jeunes ou moins jeunes, aux pratiques diverses et complémentaires, ainsi que des œuvres de tous media, afin de faire entrer en résonance artistes, publics, créations et lieux. Ils ont auparavant réalisé les commissariats des festivals EXIT à la Maison des Arts de Créteil, et VIA au Théâtre du Manège, Scène Nationale de Maubeuge, ainsi que du festival des cultures électroniques Transient, à Mains d'Oeuvres et à l'Espace Pierre Cardin, puis au Cabaret Sauvage. Commissaires invités en 2016 à la Maison populaire pour leur cycle d'expositions, *Comment bâtir un monde qui ne s'effondre pas deux jours plus tard*, ils prolongent en 2019 leur exploration.

MARIE-JULIE  
BOURGEOIS

France



*Oculus*, 2019

Installation

Vidéoprojection, streaming de la SSI,  
programme et plaque acrylique  
200 x 200 cm

Programmeur : Raphaël Folon

Production : Maison populaire

La vue de la Terre depuis l'espace provoque ce que les spationautes surnomment l'overview effect, l'effet de surplomb. Ce terme désigne un choc cognitif qui peut intervenir à la vue de la Terre depuis l'espace, à la prise de conscience de la fragilité de la planète englobée par une mince pellicule atmosphérique. Ce sentiment confus génère un déracinement et amène un décalage spatio-temporel entre le regardeur et sa vie terrestre.

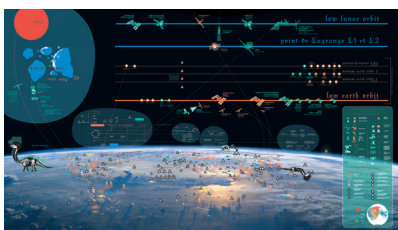
L'installation *Oculus*, comme une fenêtre en orbite, propose une vue de la caméra de la Station Spatiale Internationale (SSI), un kaléidoscope surréaliste sur lequel se couche et se lève le soleil 16 fois par jour. Marie-Julie Bourgeois est artiste invitée à la Maison populaire en 2019, *Oculus* est le résultat de cette année de résidence artistique.

Marie-Julie Bourgeois (1981, France) est artiste numérique, docteure en Esthétique Science et Technologie des Arts. Elle développe un vocabulaire plastique et expérimental sur le rapport entre le corps et la caméra à travers des vidéos, des installations et des dispositifs utilisant les technologies numériques. Ses recherches portent sur les activités humaines, physiques et perceptives, prises entre lumière et « machine de vision ». Sensible aux enjeux écologiques et au langage de notre société numérisée, ses œuvres fragiles interpellent et sensibilisent.

PLANÈTE  
LABORATOIRE

France

(Ewen Chardronnet  
et groupe d'artistes  
Bureau d'études)



*Contribution de la lune à  
l'augmentation générale de la  
valeur*, 2019

Installation, carte et vidéo

Production : Champs des possibles,  
Saint Ménéoux

Symbole par excellence de l'Occident triomphant au XXème siècle, le mythe de la conquête spatiale est aujourd'hui ravivé à l'aune du capitalisme mondialisé, par quelques magnats notamment. Le collectif d'artistes Planète Laboratoire documente et montre un certain nombre des projets spatiaux en cours et à venir, farfelus ou très sérieux, en premier lieu le village Lunaire envisagé par l'Agence Spatiale Européenne dès 2025. Représentés sur une grande cartographie murale, ces projets surplombent incidemment une réalité tout à fait terrestre : les sites actuels d'extractions de ressources minières, et notamment des terres rares qui constituent les matériaux indispensables de nos téléphones ou de nos ordinateurs. Une lutte géopolitique planétaire se joue pour leur contrôle, et il se trouve que la Lune en regorge. À côté de cette carte, un film réalisé à partir du montage de plusieurs images raconte une histoire de la conquête spatiale, à l'occasion des 50 ans d'Apollo XI.

Le journal « La Planète Laboratoire » a été créé en 2007 à l'initiative de Ewen Chardronnet et du groupe d'artistes Bureau d'études qui en ont assumé ensemble la responsabilité éditoriale depuis lors.



Ewen Chardronnet (1971, France) est actif dans le domaine des relations entre arts, sciences et technologies comme auteur, journaliste, commissaire d'exposition et membre de plusieurs collectifs d'artistes. Il a participé à la campagne MIR (Microgravity Interdisciplinary Research), menée par des artistes en apesanteur lors d'un vol parabolique au Centre d'entraînement des cosmonautes Youri Gagarine en 2003, ainsi qu'au premier vol privé Air Zero-G avec le CNES à Bordeaux en 2013.

Les artistes parisiens Léonore Bonaccini et Xavier Fourt forment le duo d'artistes Bureau d'études. Depuis plusieurs années, le groupe français réalise des cartographies des systèmes politiques, sociaux et économiques contemporains. L'analyse visuelle du capitalisme transnational est basée sur des recherches approfondies et se présente généralement sous la forme de grandes fresques murales. Révélant ce qui reste normalement invisible et contextualisant des éléments apparemment séparés dans un ensemble plus grand, ces visualisations d'intérêts et de coopérations re-symbolisent l'invisible et le caché.

LOUISE DESNOS \_\_\_\_\_ France



*Triumph 2, 2019*

Tirage jet d'encre, 30 x 40 cm (avec cadre), tirage original - 1/5

Co-production : Maison populaire et Poly-

À l'occasion de chaque exposition du cycle « Ici sont les dragons », la jeune artiste française Louise Desnos est invitée à produire un travail photographique.

Pour « Juste fais-le », elle convoque dans *Triumph* le bestiaire de la paresse, opposant le péché capital aux mythes du travail et de la performance. Ces escargots, envahissent un univers bureautique glacé et en déplacent les fonctions. Agrafeuses, souris et écrans deviennent autant d'aires de jeu, de bascules ou d'arbres à escargots, comme les chats ont les leurs. La paresse, en temps que réappropriation d'une temporalité propre, devient une forme d'émancipation, de lucidité et de résistance.

Les travaux réalisés lors des deux précédentes expositions parsèment également « Juste fais-le ». Avec *Medusa*, créée pour « Parce que nous le valons bien », Louise Desnos interroge notre fascination pour l'artifice, par la reconstitution d'une nature vraiment morte, la production et la consommation du vrai en faux.

Le triptyque *Borders*, produit pour « Venez comme vous êtes », interroge quant à lui le fondement théorique de la mondialisation : la libre circulation des biens, des capitaux et des personnes. Mais confrontés à la frontière, circulent-ils aussi librement et avec la même transparence ?

Louise Desnos (1991, France) est photographe et vidéaste. Finaliste du Festival International de mode et de photographie de Hyères en 2016 pour sa série *From Acedia*, c'est en juin 2017 qu'elle sort diplômée de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs. En mars 2018, elle intègre le label Poly-. Sa pratique entretient un rapport paradoxal avec le hasard quotidien, qu'elle capte ou qu'elle provoque. Son regard se porte sur des détails, des surfaces et des abîmes, à la recherche infinie de signes.

DISNOVATION.ORG

France, Pologne



*Shanzhai Archeology*,  
2015-2018

Installation

Matériaux divers

Dimensions variables

Conception : Disnovation.org,

Clément Renaud & Yuan Qu

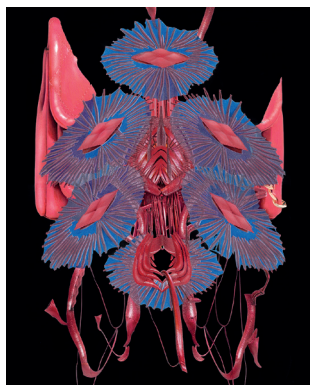
Mdélisation 3D : Terrell Davis

Le terme *shanzhai* désigne les contrefaçons, parfois grossières, produites par le *Made In China* globalisé. Forts d'une collection de plus de 80 spécimens, le collectif d'artistes Disnovation.org présente une série de téléphones hybrides originaux, mêlant les technologies les plus diverses et les usages les plus fantaisistes, du téléphone rasoir au téléphone Ferrari qui emprunte son design au célèbre constructeur automobile. Loin de se cantonner à la seule Chine, leur utilisation à travers le monde donne à voir un imaginaire technologique très éloigné des conceptions occidentales cliniques qui régissent l'innovation en Europe ou aux États-Unis. À la croisée de l'anthropologie, l'installation présente en outre sous forme de vidéo les usages de ces téléphones, à l'image de ce tutoriel dans lequel une femme montre comment cacher le plus petit téléphone du monde dans une barre chocolatée pour le faire passer en prison au nez et à la barbe des surveillants.

Disnovation.org (Maria Roszkowska, Pologne & Nicolas Maigret, 1980, France) est un groupe de travail au carrefour de l'art contemporain, de la recherche et du *hacking*. Ils développent des situations de perturbation, de spéculation et de débat, afin de mettre en question les idéologies techno-positivistes dominantes et de stimuler les récits post-croissance. Ils ont édité *The Pirate Book*, une anthologie sur le piratage des médias. Leurs recherches portent sur les œuvres d'art, la conservation et les publications. En 2018, ils ont reçu un Design Trust Grant (Hong Kong) pour leurs recherches sur la culture *shanzhai* en Chine.

ALEXANDRE  
MIRAUT KOROBOV

France



*Saprophyte 1*, 2019

Dessin expérimental

Techniques mixtes, sfumato

60 x 80 cm (avec cadre)

Production : Maison populaire

Alexandre Miraut Korobov documente une société d'abondance et de cacophonies, par la collection d'objets et de portraits qu'il trouve, décontextualise, déconstruit puis reconstruit, au crayon, à l'encre et au moyen de procédés numériques. Dans une esthétique parfois glaciale, par un geste souvent chirurgical, il expose les contradictions d'un environnement de consommation totale, autant que ses propres contradictions. Son approche hyperréaliste tend naturellement à gurer des hypersimulacres qui, d'une part, déploient leurs caractères déréalisés (parce que plus réels qu'ils ne le seront jamais) et, d'autre part, prennent place dans une action globale - dont l'intrigue est laissée libre au spectateur - qui permet de contourner la perception immédiate de la réalité, pour en faire émerger plutôt sa propre conception.

Dans la série *Saprophyte\**, Alexandre Miraut Korobov s'empare d'objets dont la fonction est accessoire, des marqueurs de distinction sociale qui n'ont pas d'autre usage que de véhiculer une image, un mythe. De chaussures de trekking high-tech qui ne seront jamais portées par des randonneurs à un sac à main Chanel inspiré d'une sacoche de l'armée,

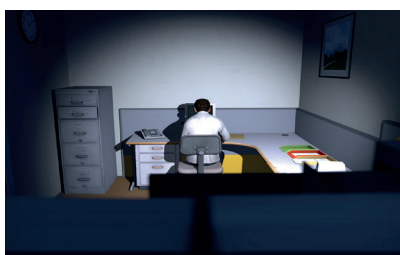
cinq objets de consommation sont ainsi disséqués, dessinés, imprimés, redessinés, au cours de près d'une vingtaine d'étapes de travail.

La méthode créative d' Alexandre Miraut Korobov (1986; France), faite d'allers-retours incessants entre processus analogiques et numériques, accentue la confusion entre ce qui est réel et ce qui ne l'est pas, entre ce qui est original et ce qui est reproduit, entre ce qui est essentiel et ce qui est contingent, dans un espace étroit de doutes et d'indécisions.

Saprophyte\* : se dit des végétaux supérieurs, des champignons et des micro-organismes qui se nourrissent de matière organique morte.

DAVEY WREDEN

Etats-Unis



*The Stanley Parable*, 2013

Jeu vidéo

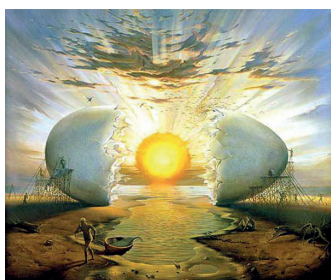
Durée variable

Dans *The Stanley Parable*, le joueur incarne Stanley, l'employé n°427. Son travail consiste à appuyer sur le bouton qu'on lui désigne, au moment voulu. Mais un matin, en tournant la tête de son bureau, il s'aperçoit que tous ses collègues ont disparu. S'en suivra un périple bureautique, guidé par la voix omnisciente du narrateur (Kevan Brighting), à travers une succession de couches narratives, de paradoxes et d'espaces-temps impossibles, questionnant les notions de choix, de réussite, de performance et toute forme d'autorité.

Davey Wreden est un développeur de jeux vidéo Texan. Ses jeux n'ont pas pour but de devenir des blockbusters (vous ne jouerez pas à ses jeux des dizaines d'heures et vous n'atteindrez jamais les classements internationaux, ce qui est pour lui sans importance). Le jeu sort de son carcan performatif pour se donner le luxe de l'élévation. Les jeux de Wreden proposent une réflexion réelle qui se moque de la grandeur supposée qu'elle devrait se donner, par le biais de longueurs entêtantes ou encore de graphismes photoréalistes.

### LES MYTHES CONTEMPORAINS ET LEURS VEHICULES

« Mythe » vient du grec ancien *mythos*, mot qui désigne un récit explicatif, élaboré par l'homme pour mieux comprendre le monde qui nous entoure. Il vise ainsi à éclairer l'origine de l'univers ou des hommes, la mort, ou encore les phénomènes naturels et physiques. Il s'agit de récits à la charge symbolique et métaphorique importante. **Ce qu'il importe de retenir ici est que le mythe est élaboré pour donner du sens aux phénomènes vécus par l'homme.**



Vladimir Klush, *Lever du soleil sur l'Océan*, 2<sup>de</sup> moitié du XX<sup>ème</sup> siècle

Le mythe est associé à un monde archaïque, loin du monde moderne qui a affirmé depuis la Renaissance la raison et le progrès scientifique comme valeurs fondamentales, la science se devant de répondre aux questionnements de l'Homme. Face à ce règne de la raison, il semblerait que les mythes aient disparus : finies les légendes et épopées fantastiques, les récits surnaturels et fabuleux qui nous expliquaient que l'univers était sorti d'un œuf.

**Pourtant, les mythes sont toujours aussi présents, en tant que représentations collectives et besoin fondamental de l'être humain. En réalité, ils ont simplement changé de forme et se sont transformés.** Certains mythes perdurent, d'autres sont des créations plus modernes, qui nous parlent de notre époque.

Plutôt que des récits fantastiques où interviennent des créatures surnaturelles, les mythes contemporains sont davantage des systèmes de croyance et de représentation collective, c'est-à-dire un cadre de pensée commun, qui fait que nous associons un sens à ce que nous vivons et ce que nous voyons. **Ils établissent des codes et valeurs qui conditionnent notre expérience du monde**, tant individuelle et psychique que collective et sociétale.

#### Quels sont les mythes actuels, et comment sont-ils véhiculés ?

Sans que nous en ayons forcément conscience, nous sommes imprégnés de nombreux mythes : celui de la science et du progrès, du travail comme valeur ultime et qui sera récompensée, de la réussite et de la performance, du corps jeune et mince, de la consommation et du confort, le mythe de l'harmonie avec la nature et de l'écologie, celui de l'amour romantique ou de l'homme fort et courageux... De même, nous nous référons sans cesse à des femmes et des hommes ayant marqué leur temps, et qui servent de modèles et de référents au niveau d'une société toute entière.

Ces mythes sont véhiculés par la littérature, le cinéma, la télévision, la musique, la photographie, ou encore les jouets, sans même que nous en ayons conscience. La publicité est un support très efficace des mythes contemporains, soutenant notamment l'idée que si je consomme plus, je serai plus heureux.

**Ce sont quelques-uns de ces mythes contemporains que l'exposition vise à interroger et à déconstruire**, et que nous aborderons ici. Il s'agit ainsi d'interroger ses propres croyances et son rapport au monde et à la société qui nous entoure, afin de comprendre l'influence de certains mythes et constructions, dans lesquels nous baignons depuis tout petits.



#ChoisisLeBonheur, publicité de Coca-Cola, 2015

## LE MYTHE DE LA CONSOMMATION ET DE LA MODERNITE



Andy Warhol, *Campbell's Soup Cans*, 1962, MoMA



## JUST DO IT.

*Just do it*, publicité de Nike, 1988



Source <https://www.quechoisir.org/foisir.org>

Caricature de Dumberton critiquant l'obsolescence programmée.  
© UFC-Que-Choisir

«Si vous n'utilisez jamais cette cuisinière, elle peut durer trois ans ! L'idéal est de la laisser dans son emballage ! A la cave.»

**Le modèle économique actuel repose sur la consommation** : pour que l'économie capitaliste fonctionne, il est nécessaire de produire, de vendre, et donc de consommer. Ainsi, on génère des profits et de la croissance économique, permettant aux pays de se développer, d'où l'importance que lui attribuent les gouvernements et les politiques économiques des États, pour qui la croissance est devenue une des préoccupations principales.

La consommation est le fait d'acheter et d'utiliser un produit. Aujourd'hui, on ne consomme plus seulement pour satisfaire nos besoins (nourriture, logement...), mais pour réaliser des désirs sans cesse renouvelés, ce à quoi travaillent les entreprises à travers la mise sur le marché de nouveaux produits, ou encore à travers des publicités incitatives. Nous consommons de plus en plus, achetant, utilisant puis jetant les produits consommés. On parle aujourd'hui d'une **société de consommation**, société qui se caractérise par le fait que les usagers sont incités à consommer les biens et services de manière abondante et incessante. Comme le suggère le titre de cette exposition, « Juste fais-le », la consommation devient un automatisme, une action à laquelle on n'a pas à réfléchir.

Pour favoriser la consommation et la production, certaines entreprises ont notamment recours à **l'obsolescence programmée**, apparue suite à la crise de la Grande Dépression de 1929 aux États-Unis. Il s'agit de la « mort programmée » d'un objet, qui est conçu pour avoir une durée de vie limitée, nous obligeant à remplacer nos produits. L'obsolescence programmée peut prendre différentes formes. Dans sa version la plus simple, elle peut résulter d'un changement de mode ou d'une avancée technologique qui nous incite à remplacer notre produit, alors que celui-ci fonctionne toujours. D'autres ont recours à des pannes programmées ; utilisation de matériels moins solides, pièces irréparables ou bien indisponibles, qui cessent d'être produites ou bien sont trop coûteuses pour nous permettre de réparer notre appareil... Depuis juillet 2015, la loi sur la Transition énergétique interdit en France de réduire délibérément la durée de vie d'un produit pour en augmenter le rachat postérieur.

Si la consommation est bénéfique en termes économiques, **la surconsommation** telle qu'elle a cours actuellement, définie comme le fait de consommer en abondance et au-delà de ses besoins, pose certains problèmes. **En effet, l'impact de l'homme sur l'environnement se fait ressentir de manière de plus en plus pressante.** C'est ce que dénonce le collectif Planète Laboratoire à travers sa cartographie *Contribution de la lune à l'augmentation générale de la valeur*, qui présente dans la partie inférieure les différentes crises environnementales et sociales liées à l'exploitation des ressources naturelles sur Terre. De même, nous exploitons les ressources naturelles au-delà de la vitesse à laquelle elles se renouvellent. L'extraction de ces ressources, leur acheminement jusqu'aux usines, leur transformation en objets de consommation qui seront jetés après avoir été utilisés, engendrent une pollution globale de notre planète.

**Alexandre Miraut Korobov** nous dépeint ce mythe de la consommation et de l'abondance à travers sa série *Saprophyte*. Il présente des objets de consommation qui sont des objets accessoires, détournés de leur fonction première par leur producteur, et qui véhiculent une image de richesse et de luxe.



Liu Bolin, *Hiding in the City 110*,  
*Puffed Food*, 2013



Shan Zhai, Copyright = Copy is  
Right  
© Tricia Wang

Plusieurs éléments orientent nos choix en tant que consommateurs : l'âge, le milieu social, la profession, le lieu de résidence, ou encore le genre sont autant de déterminants sociaux ayant un impact sur notre consommation. Celle-ci est devenue un **marqueur de distinction sociale**, structurant les interactions et les relations sociales ; les individus achètent un produit plutôt qu'un autre pour montrer leur appartenance à un groupe social. Il s'agit d'afficher l'identité souhaitée : par exemple, je ne donne pas la même image de moi si je porte un sac Chanel - tel que présenté par Alexandre Miraut Korobov - ou si je porte un sac Decathlon. Nos choix de consommation sont donc des signes qui participent à la communication entre les individus et à la construction identitaire.

Alexandre Miraut Korobov plonge ces différents objets dans un environnement singulier, envahi de saprophytes stylisés, les saprophytes étant des champignons et micro-organismes qui se nourrissent de matière organique morte et provoquent sa décomposition. S'opposent ainsi les produits issus de l'activité humaine à ces organismes vivants et naturels qui les recouvrent, qui incitent à la réflexion au sujet de notre société de surconsommation.

*Shanzhai Archeology*, du collectif **Disnovation.com**, présente des objets de consommation bien singuliers. Il s'agit d'une collection d'environ 80 téléphones particuliers, objets hybrides aux fonctions multiples, produits du métissage technologique qui a cours en Chine. Le terme *shanzhai* est un terme cantonais qui signifie littéralement « forteresse de montagne », et dont la traduction actuelle serait « irrégulier », « imitation » ou encore « populaire ». Historiquement, ce terme a été employé pour désigner les montagnes investies par les opposants au gouvernement et bandits qui s'y réfugiaient pour se soustraire à l'autorité de l'empereur et y recréer une société selon leurs propres règles. Aujourd'hui, le terme *shanzhai* est utilisé pour nommer les contrefaçons, imitations et reproductions pirates de biens de consommation et de marques telles qu'elles se développent en Chine. Il peut s'agir de téléphones, mais également de tous types d'objets, allant de la fausse poupée Barbie au matériel électronique, proposés à des prix très bas. Ce processus se base sur l'imitation et l'expérimentation, les employés pouvant reproduire à peu près n'importe quel type d'objet, s'adaptant avec souplesse aux besoins du marché et aux envies du consommateur, comme le montrent les téléphones portables présents dans cette exposition. On trouvera ainsi un téléphone minuscule et composé à 99% de plastique pour passer outre les contrôles dans les prisons, un téléphone qui est aussi une batterie portable et pouvant contenir trois cartes sim, répondant aux demandes du marché ghanéen, ou encore un téléphone briquet.

Il s'agit d'innovations technologiques tout à fait originales, hors de tout carcan occidental, défiant les normes européennes et le monopole de l'imaginaire technologique occidental. Ces objets sont d'ailleurs illégaux en Europe, tant pour des raisons de sécurité que parce qu'il s'agit de contrefaçons. Néanmoins, ils circulent mondialement, notamment beaucoup en Asie et en Afrique.

Si cette industrie locale de contrefaçon a été florissante ces dernières décennies, ces produits disparaissent progressivement de nos jours, remplacés par des biens plus standardisés correspondant davantage au modèle occidental, le gouvernement chinois subissant la pression des grandes multinationales et souhaitant se débarrasser de sa réputation de pays faussaire. Les artistes du groupe Disnovation.org ont souhaité présenter ce phénomène singulier avant qu'il ne disparaisse, c'est pourquoi ils parlent d'« archéologie ».

## LE MYTHE DU TRAVAIL, DE LA PERFORMANCE ET DE LA PRODUCTIVITE

**Le travail fait partie de ces mythes modernes.** Chez les grecs et les romains, ainsi que dans d'autres civilisations, le travail manuel était dégradant et dévalorisé, considéré comme l'activité la plus basse. Aujourd'hui au contraire, le chômage est perçu comme négatif, et tout gouvernement cherche à en réduire la part, tandis que la valeur « travail » est mise en avant. Au niveau de la société, il est nécessaire pour accroître la production, le système capitaliste l'ayant par conséquent revalorisé. Au niveau individuel, il est perçu comme un facteur d'émancipation et d'intégration. Il est surtout ce qui nous permettra d'en retirer un revenu nous permettant de vivre et de consommer.



Gustave Caillebotte, *Les raboteurs de parquet*, 1875, Musée d'Orsay

**Louise Desnos**, dans sa série *Triumph*, nous propose de questionner notre rapport au travail et à la paresse. Faut-il forcément que le travail soit toujours positif et valorisé, et que la paresse soit perçue comme un pécher capital à bannir à tout prix ? Le travail est-il nécessairement positif, porteur d'émancipation et conduisant à l'épanouissement personnel et à l'ascension sociale ?

L'artiste cherche ici à interroger nos croyances et valeurs, et à dessiner les limites du mythe du travail et de la performance, réhabilitant la paresse comme étant positive et nécessaire, puisqu'offrant un espace de réflexion et d'introspection, ainsi qu'un espace de liberté, hors de toutes contraintes. Elle nous présente ainsi à travers quatre photographies un univers bureautique envahi par des escargots, symboles de paresse et de lenteur, qui semblent être maîtres de la scène.

Deux temporalités s'opposent dans ces images : celle de la productivité du travail et de l'immédiateté que nous procurent les nouvelles technologies, et la temporalité lente de l'escargot et de la paresse. Elle pose ainsi la question du temps, dans une société où « le temps c'est de l'argent ». Par ailleurs, son œuvre interroge aussi l'importance attribuée à la réussite et à la performance, symbolisée par tous ces objets bureautiques qui nous invitent à « faire », ainsi que par la médaille présente dans *Triumph 2*.



Une ligne de production de volants dans l'usine Ford de Highland Park (Michigan, États-Unis), en 1913.

L'introduction d'une chaîne de production y a fait chuter le temps nécessaire à la fabrication d'une voiture de 12 heures à 1 h 33.

© Anonymous/ASSOCIATED PRESS

**Au-delà du travail individuel, la question est aussi celle de la productivité.** En effet, le système capitaliste dit « industriel », tel qu'il existe de nos jours et ce depuis le XIXème siècle, met en exergue l'importance de la productivité, c'est-à-dire produire plus dans un même temps donné et avec le même nombre de personnes, ou moins. Pour cela, la division des tâches a été nécessaire, chacun se spécialisant dans un domaine ou une tâche spécifique pour gagner en efficacité. Certains sont même allés jusqu'à imaginer une division du travail plus poussée encore, aboutissant au principe du travail à la chaîne, tels que conçus par Frederick W. Taylor ou Henry Ford au tournant des XIXème et XXème siècles. L'idée était de rationaliser et d'optimiser le travail fourni par les ouvriers en séparant les différentes tâches d'exécution : au lieu de concevoir l'objet du début à la fin, les employés se voyaient confier une tâche spécifique, répétée mécaniquement. On parle d'« **organisation scientifique du travail** ».

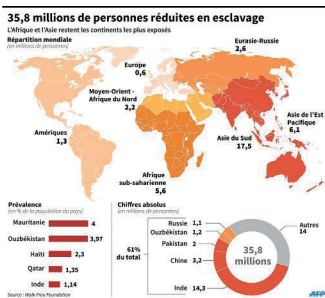
C'est ainsi qu'apparaît le personnage principal de **Davey Wreden** dans *The Stanley Parable* : au début du jeu, il n'est qu'un employé anonyme, l'employé



Charlie Chaplin, *Les Temps Modernes*, 1936

numéro 427, qui toute la journée effectue mécaniquement la même tâche, pressant les touches de son clavier au fur et à mesure que les indications apparaissent à l'écran. Jusqu'au jour où ces instructions n'apparaissent plus, invitant le personnage à aller explorer les bureaux. En plus de questionner l'illusion de la liberté et des choix du joueur dans les jeux vidéo, on peut y voir une réflexion plus générale sur le libre-arbitre, l'autorité, la réussite et la performance.

**S'interroger sur le mythe du travail comme valeur fondamentalement positive, c'est aussi s'intéresser aux conditions de travail.** Selon le BIT (Bureau international du travail), il existe encore aujourd'hui d'importants déficits en matière de « **travail décent** » : faibles salaires, mauvaises conditions de sécurité, accès limité voire inexistant à la protection sociale, bafouement du droit du travail... On constate un manque de sécurité économique, de sécurité de l'emploi, d'égalité des chances et d'égalité entre hommes et femmes. De même, le travail informel (c'est-à-dire qui échappe au droit du travail et à la régulation de l'Etat) compte pour une part non négligeable de la main d'œuvre mondiale (2 milliards de travailleurs, soit 61% de la main d'œuvre mondiale). Le BIT estime par ailleurs à plus de 2,3 millions le nombre de morts par an dans le monde dues à un accident ou une maladie liée au travail.



Carte sur l'esclavage moderne : « 35,8 millions de personnes réduites en esclavage »  
Source : Work Free Foundation

**Un autre phénomène majeur dont il faut tenir compte est l'esclavage moderne,** qui touche plus de 40 millions de personnes dans le monde (Organisation Internationale du Travail, 2016). En effet, bien que l'esclavage soit aboli dans de très nombreux pays, des formes d'exploitation proches de l'esclavage persistent encore de nos jours, touchant principalement les femmes (70%), ¼ des victimes étant des mineurs.

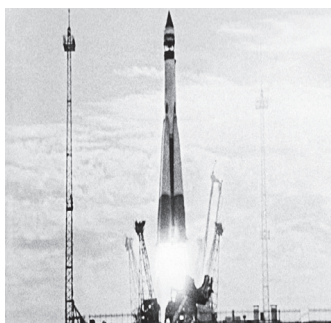
Autant de chiffres qui invitent à réfléchir à la notion de travail dans nos sociétés actuelles, réflexion qui apparaît en filigrane dans l'œuvre Shanzhai Archeology du collectif Disnovation.org. Derrière l'industrie shanzhai, c'est aussi une réalité sociale qui transparaît : celle des conditions de travail difficiles voire dangereuses des ouvriers chinois, non conformes à la législation du travail, et qui ont été maintes fois dénoncées par diverses ONG et associations de défense des droits des travailleurs. China Labor Watch, organisation de défense des droits des travailleurs, qualifie ces conditions de travail d'« inhumaines », dénonçant notamment les salaires et horaires indécentes, ainsi que la pénibilité du travail. Les salariés travaillent 10 à 14 heures par jour, avec de fortes variations liées à la demande, travaillant parfois jusqu'à l'épuisement. De son côté, le gouvernement chinois met tout en place pour éviter que ces terribles conditions de travail ne soient révélées au grand public, les militants des droits du travail étant surveillés et arrêtés.



## LE MYTHE DE LA CONQUÊTE SPATIALE

### La construction d'un imaginaire autour de la Lune et de la conquête spatiale

Le mythe de la conquête spatiale est un exemple de ces mythes relevant du **progrès scientifique**. La Lune, les étoiles et les planètes ont peuplé l'imaginaire collectif dès la Préhistoire, tandis que l'astronomie est considérée comme la plus ancienne des sciences : bien qu'on ne sache pas dater exactement son apparition, il semblerait qu'on puisse faire remonter son histoire au Néolithique (période allant de - 6000 à - 2200 av. J.-C.). L'aéronautique - c'est-à-dire la science de la navigation spatiale - quant à elle naît au début du XX<sup>ème</sup> siècle avec les recherches du scientifique russe Konstantin Tsiolkovski, considéré comme le précurseur de la discipline. Il théorisa le premier l'exploration spatiale à travers différentes innovations technologiques, notamment les fusées, équipées de moteurs à réaction, puis à étages, dont il étudia le mouvement dans l'espace. L'ingénieur américain Robert Goddard passera de la théorie à la pratique en concevant la première fusée, qui sera lancée en 1926 – mais qui n'atteindra pas l'espace.



Lancement de Sputnik 1, en 1957  
©Sputnik

C'est finalement par l'émulation liée au contexte de la Guerre Froide et à l'affrontement des deux superpuissances qu'étaient alors l'URSS et les Etats-Unis, et suite aux avancées technologiques importantes de la Seconde Guerre Mondiale que **les rêves de conquête spatiale de l'Homme se concrétisent**. Ainsi, l'URSS et les Etats-Unis se lancent dans une course à la Lune à partir des années 1950 : il s'agissait pour eux d'affirmer par ce biais leur puissance technologique et idéologique.

Le 4 octobre 1957, ce sont les soviétiques qui les premiers envoient un satellite dans l'espace, Spoutnik 1, qui effectuera une révolution (un tour) autour de la Terre. En 1959, on obtient les premières photos de la face cachée de la Lune, avancée symbolique majeure puisqu'elles révèlent un aspect de l'espace ayant longtemps fasciné et questionné les hommes.

Le premier homme à aller dans l'espace est également soviétique : il s'agit du cosmonaute Youri Gagarine, le 12 avril 1961. Il s'agit d'un nouveau jalon dans la conquête spatiale.

Les Etats-Unis quant à eux n'ont pas tardé à réagir : en 1958 était créée la NASA (National Aeronautics and Space Administration), et en 1961, le président des Etats-Unis John F. Kennedy annonce devant le Congrès qu'ils seront les premiers à envoyer un homme sur la Lune, ce avant la fin de la décennie.

La course se poursuit : le 16 juin 1963, Valentina Terechkova, astronaute soviétique elle aussi, est la première femme à aller dans l'espace. A ce jour, il est à noter que historiquement, seules 10% des astronautes sont des femmes.



Buzz Aldrin devant le drapeau américain lors de la mission Apollo 11, 21 juillet 1969  
©NASA

Finalement, ce sont les Etats-Unis qui arrivent les premiers sur le sol lunaire, y déposant leur empreinte et y plantant le drapeau états-unien, signe de conquête et de domination. En effet, le 21 juillet 1969, Neil Armstrong est le premier homme à poser le pied sur la Lune, suivi de Edwin Buzz Aldrin. Ils sont accompagnés de Michael Collins, et forment à eux trois l'équipe d'astronautes de la mission Apollo 11, voyageant au sein de la fusée Saturn V. C'est « un petit



Georges Méliès, *Le Voyage dans la Lune*, 1902



Hergé, *Les Aventures de Tintin, Objectif Lune*, 1993



Fusée V2 sur sa rampe, Allemagne, Seconde Guerre Mondiale.  
© André Rogerie

pas pour l'homme, un pas de géant pour l'humanité » : il s'agit d'un bond en avant concernant le progrès scientifique et les vellétés de conquête spatiale. En tout, douze astronautes, tous américains et envoyés à bord de la fusée Saturn V, ont foulé le sol lunaire, de 1969 à 1972. Ces expéditions ont ramené de nombreuses photographies et matériaux lunaires sur Terre, dont l'étude a permis de mieux comprendre le système solaire, la Terre et la Lune, qui s'est révélée être une source abondante de minéraux, dont certains jusque-là inconnus. Après 1973, l'exploration de la Lune cesse, les recherches et explorations se concentrant cette fois sur l'orbite basse de la Terre et les stations spatiales qui y seront construites. Au total, les Etats-Unis ont investi dans les programmes Apollo la somme immense de 25 milliards de dollars (150 milliards d'euros aujourd'hui).

La mission Apollo 11 (et en particulier les premiers pas sur la Lune) est filmée et retransmise en direct, suivie par des centaines de millions de spectateurs du monde entier, ce qui en fait une victoire idéologique et politique pour les Etats-Unis, ainsi qu'un jalon dans la construction du mythe de la conquête spatiale. Ces images ont contribué à nourrir un imaginaire collectif de l'espace et de sa conquête par l'Homme. Ce grand succès laisse à penser que l'exploration de l'espace et son exploitation continueraient de se développer. **L'imaginaire populaire s'emballé** : colonisation de l'espace, vie sur la Lune ou sur Mars, autant d'idées alimentées par ailleurs par les films, programmes télévisés et romans de science-fiction, machines à imaginaires déterminantes pour favoriser l'adhésion de la population et légitimer un projet dont les coûts étaient exorbitants.

Konstantin Tsiolkovski, Robert Goddard, Youri Gagarine, Valentina Terechkova, Neil Armstrong, Buzz Aldrin, Michael Collins... autant de noms qui ont marqué l'histoire et qui sont aujourd'hui rappelés à la mémoire, tels des héros du XXème siècle, figures mythiques prises comme exemples et qui participent à la construction du mythe de la conquête spatiale. Pourtant, l'histoire des programmes lunaires et de l'exploration spatiale a fait intervenir bien d'autres hommes, sans qui cela n'aurait jamais été possible, et qui semblent avoir été invisibilisés par l'histoire.

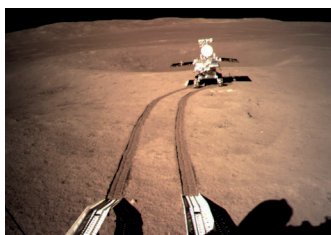
De même, l'histoire de la conquête spatiale américaine n'a pas débuté avec le discours de John F. Kennedy en 1961, mais bien avant, avec la prolifération de l'armement suite à la Première Guerre Mondiale et les recherches qui ont abouti à la création des missiles balistiques V2 de l'Allemagne nazie, fonctionnant grâce à un moteur-fusée. Ces missiles V2 sont à l'origine des futures fusées de la NASA, qui fait appel à Wernher von Braun, ancien ingénieur au service du régime nazi.

C'est la construction et l'évolution de l'imaginaire collectif autour de la conquête spatiale que retrace la vidéo *SPACE INVADERS* proposée par le collectif **Planète Laboratoire**, créée à l'occasion du 50ème anniversaire de la mission Apollo 11. Ce film de presque 45 minutes nous invite à voyager dans le temps et dans les représentations collectives et imaginaires de l'espace des cinquante dernières années, à travers la succession d'archives réelles (archives de la NASA, de chaînes de télévision telles que CBS ou Fox News...), entrecoupées d'extraits de films, fictions télévisées et œuvres musicales (Destination Moon, épisodes de la série télévisée Disneyland...).

## La conquête spatiale aujourd'hui : une nouvelle conquête coloniale ?

**Les enjeux de la conquête spatiale et notamment de la Lune sont variés :** affirmation de sa puissance, intérêt pour la recherche scientifique et technologique, développement des capacités militaires, potentiel touristique, extraction des métaux, minéraux et autres ressources naturelles contenues dans le sol lunaire...

**Depuis quelques années, de nouveaux pays ont pris part à l'exploration spatiale,** tels que la Chine, le Japon, l'Inde, l'Iran ou encore Israël, tandis que les Etats-Unis ont eux aussi annoncé qu'ils souhaitaient reprendre l'exploration lunaire. En 2003, la Chine lance ainsi la capsule Shenzhou 5, premier vol habité chinois. Elle souhaite de plus être le premier pays asiatique à envoyer un homme sur la Lune, grâce à son programme Chang'e, qui a par ailleurs permis d'envoyer le premier robot sur la face cachée de la Lune, Yutu-2.



Le robot chinois Yutu-2, premier robot sur la face cachée de la Lune.  
© STRINGER / IMAGINECHINA / AFP

*Contribution de la Lune à l'augmentation générale de la valeur* est une cartographie murale élaborée par **Planète Laboratoire**, qui expose les enjeux actuels de l'exploration spatiale et de la conquête de la Lune et de Mars. Cette cartographie documente les nombreux projets spatiaux actuels et futurs, expose la situation critique du nombre de débris spatiaux présents dans l'orbite basse de la Terre, et interroge les désirs d'exploitation des ressources lunaires, alors que la Terre fait déjà l'objet d'une politique industrielle extractiviste (c'est-à-dire l'exploitation massive des ressources naturelles).



Le Village Lunaire tel qu'imaginé par l'Agence Spatiale Européenne  
©DR

**Parmi les projets à venir se trouve celui du Village Lunaire,** projet de l'Agence Spatiale Européenne (ESA) de construire une station permanente sur la Lune. Ce Village Lunaire remplacerait la Station Spatiale Internationale (SSI, ou en anglais ISS), prenant la forme d'un projet international et coopératif. Cette base permanente servirait à poursuivre les recherches sur la Lune et constituerait un nouveau point d'appui pour l'exploration spatiale. A terme, les chercheurs imaginent une station pouvant accueillir un millier de personnes (astronautes, chercheurs avec leurs familles, voire même des touristes), bien que cette station pourrait aussi fonctionner seulement avec des robots. Symboliquement, il s'agit d'un projet qui marque une avancée dans le mythe de la colonisation de la Lune et de l'espace.



La Station Spatiale Internationale orbitant autour de la Terre  
©NASA

**La Station Spatiale Internationale** quant à elle est plus proche de la Terre (à environ 350 – 400 km d'altitude au-dessus de la Terre). Fruit de la coopération internationale faisant intervenir différents pays (Etats-Unis, Russie, Japon, Brésil, Canada, et onze pays européens dont la France), sa construction a débuté en 1998, son assemblage s'étant poursuivi jusqu'en 2011, faisant de cette station le plus grand objet artificiel qui tourne autour de la Terre. L'objectif était de créer une base spatiale qui permette la réalisation d'expériences scientifiques en apesanteur et l'observation spatiale. La SSI est occupée en permanence depuis 2000, et devrait être utilisée jusqu'en 2024 environ.

**Plus récemment, Mars fait aussi l'objet de projets importants :** deux robots sont déjà posés sur cette planète et permettent son étude, tandis que la NASA a pour ambition d'envoyer un homme sur Mars avant 2050. De son côté, la société privée SpaceX, créée en 2002 par Elon Musk, souhaite envoyer des hommes sur



Lever de Terre (« Earthrise »),  
photo prise par l'astronave William  
Anders lors de la mission Apollo 8,  
le 24 décembre 1968  
©NASA

Mars dès 2024 ! D'autres sociétés privées se développent par ailleurs, telles que Virgin Galactic ou Blue Origin, qui souhaitent développer le tourisme spatial et abaisser les coûts des voyages dans l'espace, et envoyer elle aussi des hommes sur la Lune dans le cas de Blue Origin. **Le développement de ces nouveaux acteurs privés pose la question d'une privatisation de l'espace en cours.**

Alors que le Traité de l'espace (1967), relatif à l'exploration et à l'utilisation de l'espace prévoyait la non-militarisation de la Lune et des corps célestes et l'interdiction de s'approprier l'espace, le Space Act adopté par les Etats-Unis en 2015 rompt unilatéralement ce traité international. En effet, il autorise les entreprises à s'emparer de certaines ressources de l'espace, telles que l'eau ou les minéraux. Ce Space Act marque une avancée vers la privatisation de l'espace, ouvrant la porte à de nouveaux acteurs privés, puisqu'il stipule que « les citoyens américains peuvent entreprendre l'exploration et l'exploitation commerciales des ressources spatiales ».

Pour clore avec cette vision mythifiée de l'exploration spatiale, l'œuvre de **Marie-Julie Bourgeois**, *Oculus*, nous plonge dans l'observation de la Terre et de l'espace, tels qu'observés depuis la Station Spatiale Internationale, images retransmises en direct depuis le site internet de la NASA. Présentées de façons kaléidoscopique autour d'un point central qui rappelle l'œil du dragon, ces images hypnotisent et fascinent, tandis que nous ressentons, à la manière des astronautes qui font l'expérience de l'espace, un effet de surplomb et de déracinement, dit « overview effect », qui intervient lorsqu'on observe notre Terre depuis l'espace, prenant alors conscience de la fragilité de celle-ci et de l'espèce humaine.

La question est aussi celle du temps et du décalage spatio-temporel ressenti au bord de la SSI : celle-ci fait le tour de la Terre en 90 minutes, ce qui signifie que le soleil se couche et se lève toutes les 45 minutes, déstabilisant tous nos repères. Chaque journée y est réglée au cordeau : les astronautes se lèvent à 6h, et travaillent durant 10 heures, parmi lesquelles ils doivent faire deux heures de sport (car les muscles fondent très vite en apesanteur). Ils mangent de la nourriture séchée ou en conserve, et se lavent à l'aide d'une serviette humidifiée, car les douches sont interdites sur la SSI, pour éviter tout court-circuit. Les conditions physiques et psychologiques sont difficiles, la réalité de la conquête spatiale étant plus complexe qu'on ne l'imagine...

## POUR ALLER PLUS LOIN

### Un livre...

*De la Terre à la Lune et Autour de la Lune*, Jules Verne, 1869

*Le petit Prince*, Antoine de Saint-Exupéry 1943

*Fondations*, Isaac Asimov, 1951.

### Une musique...

*Space Oddity*, David Bowie, 1968.

### Un film...

*Voyage dans la Lune*, Georges Méliès, 1902.

*Les temps modernes*, Charlie Chaplin, 1936.

*Destination ... Lune !*, Irving Pichel, 1950.

*2001, l'Odyssée de l'espace*, Stanley Kubrick, 1968.

*Apollo 13*, Ron Howard, 1995.

*Wall-E*, Andrew Stanton, 2008.

*Moon*, Duncan Jones, 2009.

*Gravity*, Alfonso Cuarón, 2013.

*Seul sur Mars*, Ridley Scott, 2015.

*First Man*, Damien Chazelle, 2018.

## **VERNISSAGE DE L'EXPOSITION « Ici sont les dragons 3/3 : Juste fais-le »**

**Mardi 1er octobre 2019 de 18 h à 21 h**

*Entrée libre*

Vernissage de la troisième exposition du cycle « Ici sont les dragons », en présence des deux commissaires d'exposition et des artistes.

## **TAXITRAM SOLIDARITÉ - De Paris à Montreuil, l'art contemporain vu autrement.**

**Mercredi 9 octobre 2019 de 15 h 30 à 16 h 30**

*Visite gratuite sur réservation par téléphone au 01 53 34 64 43 ou par mail à [taxitram@tram-idf.fr](mailto:taxitram@tram-idf.fr)*

Ce parcours propose la visite de 2 expositions : « Foncteur d'oubli » au Plateau, Frac Île-de-France et « Ici sont les dragons 3/3 : Juste fais-le ». Il est dédié aux résident·e·s du quartier Danube – Solidarité situé dans le 19ème arrondissement de Paris et s'ouvre à toutes et tous à la Maison pop.

## **VISITE FAITE MAISON**

**Vendredi 11 et lundi 14 octobre de 10 h à 12 h et de 14 h à 18 h**

*Visite gratuite sur réservation*

Une visite guidée personnalisée de la Maison pop et de l'expo « Ici sont les dragons 3/3 : Juste fais-le », dans le cadre des « Journées Portes ouvertes des ateliers d'artistes » de Montreuil.

## **VISITE CHORALE**

**Vendredi 18 octobre à partir de 19 h**

*Visite gratuite de l'exposition sur réservation  
Concert au Théâtre Berthelot : informations et réservation au 01 71 89 26 70 ou par mail à [resa.berthelot@montreuil.fr](mailto:resa.berthelot@montreuil.fr)*

Une visite à plusieurs voix en compagnie des artistes et commissaires de l'expo, suivie d'un concert de Fantôme et Steve Potts Quartet au Théâtre Berthelot (20 h 30). Programmation associée à Némio, Biennale des arts numériques d'Île-de-France.

## **UN SAMEDI EN FAMILLE**

**Les samedis 26 octobre et 7 décembre de 14 h 30 à 16 h**

*Visite et atelier gratuits sur réservation au 01 42 87 08 68 ou par mail à [juliette.garde@maisonpop.fr](mailto:juliette.garde@maisonpop.fr)*

Visites - ateliers pour les parents et leurs enfants dès 6 ans.

Juliette, notre médiatrice vous fait partager un moment à la fois culturel, manuel et ludique en famille. Au programme, une visite guidée d'exposition à taille humaine, suivie d'un atelier d'arts plastiques original. Pour clôturer cette après-midi d'échanges une touche de gourmandise est proposée autour d'un goûter pop.

## **SOIRÉE MIX(TE)**

**Vendredi 22 novembre 2019 à partir de 18 h**

*Entrée libre*

Lancement du catalogue des expositions sur DJ set de Dani Terreur, suivi d'un concert de Dani Terreur, musicien magnétique relié au cosmos et de Marie Flore, incontournable artiste de la galaxie de la pop française.

## **NUIT POP #01**

**Vendredi 13 décembre 2019 de 21 h à 2 h**

*Informations et réservation au 01 42 87 08 68*

Nocturne des pratiques artistiques pros & amateurs, avec Marion Carriau, la GOSH Cie et le collectif UVB76. Performances in situ, spectacle interactif, installation éphémère, atelier de pratique ou concert, vos goûts et curiosités seront en tout point titillés.



[www.maisonpop.fr](http://www.maisonpop.fr)

## L'ÉQUIPE

Directrice

Pauline Gacon

[pauline.gacon@maisonpop.fr](mailto:pauline.gacon@maisonpop.fr)

Coordinatrice du centre d'art

Floriane Benjamin

[floriane.benjamin@maisonpop.fr](mailto:floriane.benjamin@maisonpop.fr)

Graphiste

Mathieu Besson

[mathieu.besson@maisonpop.fr](mailto:mathieu.besson@maisonpop.fr)

Chargée de communication

Amélie Simon Thézé

[amelie.theze@maisonpop.fr](mailto:amelie.theze@maisonpop.fr)

Chargée des publics et de la médiation culturelle

Juliette Gardé

[juliette.garde@maisonpop.fr](mailto:juliette.garde@maisonpop.fr)

Stagiaire

Léa Giraud

[mediation@maisonpop.fr](mailto:mediation@maisonpop.fr)

Hôtes d'accueil

Malika Kaloussi

Alexandre Dewees

01 42 87 08 68

## LE LIEU

**La Maison populaire** accueille chaque saison plus de 2 500 adhérents, qui participent à la centaine d'ateliers d'expressions développés en direction des adultes et des enfants. Les actions qu'elle propose dans les domaines des arts visuels, de la musique, de la philosophie, des sciences humaines, viennent ici élargir ses publics. Elle invite à penser ces actions dans un perpétuel mouvement grâce à des résidences artistiques et des créations, qui créent le lien nécessaire et favorisent l'accès à la culture et aux loisirs. Elle s'associe à d'autres acteurs du territoire animés par les mêmes objectifs. En ce sens elle collabore activement dans différents réseaux tels que Tram, réseau d'art contemporain Paris / Ile-de-France, le MAAD 93 (Musiques Actuelles Amplifiées en Développement en Seine-Saint-Denis) et le RAN (réseau arts numériques)

**Le centre d'art** de la Maison populaire accueille depuis 1995 des expositions d'art contemporain où se côtoient artistes de renom international et jeunes artistes soutenus dans leur création. Conçu tel un laboratoire, le centre d'art est un lieu de recherche et d'expérimentation, de mise à l'épreuve d'hypothèses de travail. Chaque année la programmation est confiée à un nouveau commissaire.

Si les curateurs chargés de la direction artistique des expositions sont jeunes, ils sont parmi les plus actifs de la scène actuelle. Sont passés par ici : Claire Le Restif, Jean-Charles Massera, Gérard-Georges Lemaire, Estelle Pagès, Yves Brochard, François Piron, Emilie Renard, Aurélie Voltz, Christophe Gallois, le collectif Le Bureau/, Florence Ostende, Raphaële Jeune, Antoine Marchand, Raphaël Brunel, Anne-lou Vicente, Marie Frampier, Dominique Moulon, Marie Koch & Vladimir Demoule et Blandine Roselle. Les trois expositions successives dont ils ont la charge sont pour eux la possibilité de mener à bien un projet d'envergure, avec l'édition d'un catalogue à la clé. Cette opportunité constitue pour eux une carte de visite précieuse dans un début de carrière artistique.

“ **La banlieue ose** ce qu'à Paris on ne saurait voir. Centres d'art et musées multiplient les initiatives les plus expérimentales, à quelques minutes de la capitale. Montreuil. Des partis pris radicaux. C'est un petit espace en haut d'une colline. Mais il s'y passe des choses très excitantes. Proposant chaque année à un commissaire indépendant d'intervenir dans ses murs, ce centre d'art organise avec lui trois expositions par an. Des propositions radicales, sans concession aux modes ni au spectaculaire ”.

Emmanuelle Lequeux, Beaux Arts Magazine

# INFORMATIONS PRATIQUES & PLAN D'ACCÈS



## MAISON POPULAIRE

9bis, rue Dombasle  
93100 MONTREUIL  
01 42 87 08 68  
[WWW.MAISONPOP.FR](http://WWW.MAISONPOP.FR)

### ACCÈS DEPUIS PARIS

#### en voiture

Paris porte de Bagnole, A3 direction Lille, suivre Montreuil S29, sortie Montreuil Saint-Antoine, Centre ville à gauche puis premier feu à droite, 1er à droite devant le lycée Jean-Jaurès : rue Dombasle.

#### en bus

Méto Ligne 9 Mairie-de-Montreuil, bus numéro 121 ou 102, arrêt Jean-Jaurès.

#### à pied

Méto Ligne 9 Mairie-de-Montreuil, rue Walwein, rue de Rosny, à droite du lycée Jean-Jaurès, rue Dombasle. Parking 48, rue Danton au bout de la rue Dombasle à gauche, portail bleu.

Le centre d'art est ouvert du lundi au vendredi de 10h à 12h et de 14h à 21h, le samedi de 10h à 17h.

Fermé les dimanches, jours fériés et la deuxième semaine des vacances scolaires.

### Entrée libre

### Les visites-ateliers du Centre d'art

Visite individuelle commentée sur demande à l'accueil.

Visite guidée de l'exposition, suivie d'un atelier d'arts plastiques élaboré en lien avec une oeuvre présentée dans l'exposition sur réservation par téléphone au 01 42 87 08 68 ou par mail à [mediation@maisonpop.fr](mailto:mediation@maisonpop.fr).

Le centre d'art de la Maison populaire fait partie du réseau Art Contemporain Tram, du réseau arts numérique RAN et membre de l'Association des Galeries. La programmation associée à l'exposition « Ici sont les dragons 3/3 : Juste fais-le » est programmée dans le cadre de la Biennale des arts numériques NÉMO.

**TRAM** Réseau art contemporain Paris / Ile-de-France

**ran**  
RÉSEAU ARTS NUMÉRIQUES

ASSOCIATION  
DES GALERIES

biennale  
des arts  
numériques  
némo

La Maison populaire est soutenue par la ville de Montreuil, le Conseil départemental de la Seine-Saint-Denis, le Conseil régional d'Ile-de-France et la Direction régionale des affaires culturelles d'Ile-de-France - avec le soutien du DICRÉAM.

Montreuil.fr

**seine-saint-denis**  
LE DÉPARTEMENT

**île de France**

LIBERTÉ - ÉGALITÉ - FRATERNITÉ  
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE  
PRÉFET  
DE LA RÉGION  
D'ÎLE-DE-FRANCE

centre national  
du cinéma et de  
l'image animée

