

L'île de Paradis (version 1.15) et l'épopée photographique de Steichen (musée du Jeu de Paume à Paris et musée de l'Elysée à Lausanne)

Ultralab. L'île de Paradis (version 1.15)

Un voyage au milieu du temps

Steichen

Une épopée photographique

Jeu de Paume-Concorde et Musée de l'Elysée (Lausanne 18 janvier-24 mars 2008)

Nous sommes au Jeu de Paume, au bout du jardin des Tuileries à Paris, là où jouaient le roi et où la Révolution française connut un de ses tournants. L'endroit est méconnaissable et Ultralab [1] en a fait un terrain de jeu vidéo pour partir à la conquête de l'île idéale. En même temps, une superbe exposition de photos du grand Edward Steichen.

Nous voici plongés dans une « partie » qui nous promène virtuellement dans l'ensemble du petit musée qu'est le Jeu de Paume. Le visiteur que nous sommes se promène au milieu de l'exposition offerte au photographe américain Steichen, et il découvre un univers parallèle composé d'îles plus ou moins paradisiaques. Encore que, ces vidéos soient un peu « sèches », et que le virtuel soit quand même assez pauvre dans la graphie îlienne. Mais là n'est pas la question, un dispositif permet d'atteindre des passages secrets qui donnent l'accès à des zones inconnues du musée. Des écrans sont fixés dans plusieurs endroits du Jeu de Paume donnent à d'autres visiteurs de suivre la partie en cours.



Source Ultralab

C'est une exposition qui prend le parti d'explorer le jeu vidéo et ce qu'est le langage informatique. Cette version 1.15 de *L'île de Paradis* pousse le spectateur à prendre une part active dans l'environnement virtuel *Map* qui présente - on ne s'en rend compte que progressivement - une version modélisée du Jeu de Paume. Car Ultralab inverse les rapports de force artistiques : on comprend que les photos de Steichen sont exposées là où Ultralab devait être.

De quelle topographie est *L'île de Paradis* ? Avec l'environnement interactif en trois dimensions, des archipels en bois dessinent de nouveaux contours à l'espace du musée. Les peintures-écrans sont un des possibles passages entre le monde réel et le monde du jeu. Les commissaires ont simulé tout l'attirail technique et les câbles présents dans le musée nous permettent de faire des allers et retours entre l'espace du jeu et l'espace réel. Plus étrange - et familier à la fois - est ce mélange de réalité et d'exotisme qui devient une obsession paysagère.

Steichen (1879-1973) bénéficie ici de la première rétrospective européenne consacrée à son œuvre, très éparpillée et qui est ici considérable (pas moins de 400 photos). On a dit de lui qu'il était le plus grand photographe du siècle. En tous cas, il est impressionnant de mesurer ce que la vie entre Paris et New York lui a apporté, non seulement pour l'amitié avec Gertrude Stein, mais parce qu'il marquera de son sceau les deux guerres dans sa photo, avant une longue carrière au MoMA où il organise pas moins de 46 expositions. Dont la plus célèbre *The Family of Man* qui aura touché, dans le monde, neuf millions de visiteurs dans trente-huit pays et qu'on peut voir encore au Luxembourg, son lieu de naissance. Steichen a révolutionné l'approche de la mode qu'il a connu lors de ses travaux pour *Vogue* et *Vanity Fair* à partir de 1923. Pendant quinze ans, Steichen renouvelle de fond en comble la photo de mode car il est fasciné par les tissus, mais par les femmes aussi qu'il sait mettre en scène. Il se démarque de Man Ray et refuse la photo dans l'avant-garde stylistique de l'époque, il la place plutôt dans un érotisme mondain et parvient à des portraits indémodables. C'est surtout au MoMA qu'il prend ses marques avec une exposition qui est un vrai spectacle. "Je crois profondément que l'art est cosmopolite. Il faut toucher à tout. Je déteste la spécialisation, c'est la ruine de l'art" aimait-il à répéter. Pour notre plus grand bonheur.

Compte rendu : Gilles Fumey

Pour en savoir plus :

www.jeudepaume.org

www.ultralab-paris.org

Catalogue *L'île de Paradis* disponible à partir du 8 novembre 2007

[1] Ultralab est un groupe d'artistes et graphistes qui travaillent sur des fictions visuelles explorant les potentiels d'un langage plastique multiforme (situations, dispositifs, installations, films, dessins, photographies, jeux, textes, images de synthèse, programmes informatiques, sites internet).