

Ultralab™

L'Île de Paradis™ (version 1.15)

Un voyage au milieu du temps



avec la participation de At Dead Horse Point, Christophe Demarthe,
Anne-Valérie Gasc, Herman Gömthir, Soyung Lee, Anne-Laure Sacriste...

Ultralab™ is a fairly mysterious group of artists, doubtless created in Paris in August 2000. Keen to experiment with a new form of artistic, economic and political autonomy, its members seem to work at the borderlines between art, science and communications. They regularly invite collaborators from various disciplines to participate in their projects. They conduct secret operations in the realm of contemporary art with the aim of warring some of its perverse mechanisms. In particular, they recently suggested that they were the creators of ten invitations to nonexistent exhibitions. These were distributed in Paris in 1999, causing something of a stir. Over the past seven years, the group has also been developing "plastic fictions", which draw on the language of new technology. Its mechanisms generate in-situ installations; they are also created on, or extended through, the Internet, as well as through more or less material supports: films, drawings, photographs, paintings, games, musics, sounds, computer images, computer programmes and publications. For the Paradise Island™ (version 1.15)¹ exhibition, which is part of the Playgrounds series devised by Fabienne Fulchéri, Ultralab™ created, in its own words, an "automatic, random and dysfunctional generator of island utopias". This vast multimedia installation takes visitors into a Jeu de Paume that has been recreated in the style of a video game setting, full of references taken from the history of ideas, literature, art and B movies, scattered throughout the space like so many small neuronal bombs. Plunged into a "game" that obliges him or her to move around virtually in the exhibition rooms, the visitor, who has become both a clumsy gamer and a hesitant explorer, discovers a strange parallel universe, flooded by the sea and dotted with paradisiacal islands. Enigmatic structures are hidden on these islands, and secret passages make it possible to reach underground areas of the building, which are inaccessible in reality and are possibly merely apparitions. Screens placed in different places in the Jeu de Paume enable other viewers to follow the game taking place live. The installation then extends to the entire building

in other forms, visible and invisible, breeding off exhibition rooms, staircases, corridors, study rooms and toilets... Wooden archipelagos painted in colours taken from the Paradise Island™, large monochromes, ... interact mischievously with the history of abstract painting and with the world of Hollywood special effects. The technical equipment (which may or may not really work) allows a glimpse of the Ultralab™ "machinery", while the recurring allusions to the works of Yves Klein and to a famous blue background from digital film² spread confusion. Thus Ultralab™, producer of decoys and traps, constantly deals in the true and the false, within a pseudo-founding narrative of which you can become, if you so wish, the abstract anti-hero. On the Internet network (the virtual space of the site www.jeudepaume.org), various excrescences of the project list, document, preserve, experiment on and deconstruct, as in a portable laboratory, a certain idea of utopia, and reactivate its potential for joyous and productive subversion.

Exhibition curator: Fabienne Fulchéri

1. Version 1 was presented in January 2007 at the Espace Arts Plastiques de Vénissieux in the suburbs of Lyon.

2. Which makes it possible to isolate and insert protagonists or objects on different backgrounds, for example computer-generated images.

Ultralab™ est un groupe d'artistes assez mystérieux, né sans doute à Paris en août 2000. Désireux d'expérimenter une forme inédite d'autonomie artistique, économique et politique, ses membres semblent travailler aux frontières de l'art, de la science et de la communication. Selon les projets, ils développent un principe d'invitations régulières adressées à des intervenants issus de disciplines variées. Ils mènent par exemple des opérations secrètes dans le milieu de l'art contemporain, pour mieux déjouer certains de ses mécanismes pervers. Ils ont en particulier récemment laissé entendre être les auteurs des dix cartons d'invitation à des expositions inexistantes, qui circulèrent dans Paris en 1999, suscitant localement une certaine émotion. Depuis sept ans, le groupe développe aussi des « fictions plastiques » qui s'appuient sur le langage des nouvelles technologies. Les dispositifs qu'il invente donnent lieu à des installations *in situ*, mais naissent ou se prolongent aussi sur Internet, ainsi qu'au travers de divers supports plus ou moins matériels : films, dessins, photographies, peintures, jeux, textes, musiques, sons, images de synthèse, programmes informatiques, publications, etc. Pour l'exposition « L'île de Paradis™ (version 1.15)¹ », qui s'inscrit dans la programmation « Terrains de jeux » imaginée par Fabienne Fulchéri, Ultralab™ a conçu, selon ses propres mots, un « générateur automatique aléatoire et dysfonctionnel d'utopies insulaires ». Ce vaste dispositif multimédia entraîne les visiteurs dans un Jeu de Paume reconstruit à la manière d'un terrain de jeu vidéo, truffé de références choisies dans l'histoire des idées, de la littérature, de l'art ou encore du cinéma de série B, et réparties dans l'espace comme autant de petites bombes neuronales. Plongé dans une « partie » qui le conduit à se déplacer virtuellement dans les salles d'exposition, le visiteur devenu à la fois joueur maladroit et explorateur hésitant découvre un univers parallèle étrange, envahi par la mer et parsemé d'îlots paradisiaques. Des constructions énigmatiques sont disséminées sur ces îles, et des passages secrets permettent d'accéder à des zones souterraines du bâtiment,

inaccessibles dans la réalité et peut-être même fantômes. Des écrans placés dans différents endroits du Jeu de Paume permettent à d'autres spectateurs de suivre en direct la partie en cours. Le dispositif se déploie ensuite dans l'ensemble de l'édifice sous d'autres formes, visibles ou non, parasitant salles d'exposition, escaliers, couloirs, salle de documentation, toilettes... Archipels de bois peints aux couleurs de la gamme de *L'île de Paradis™*, grands monochromes, ... dialoguent malicieusement avec l'histoire de la peinture abstraite comme avec l'univers des effets spéciaux hollywoodiens. L'attirail technique (dont on ne sait s'il fonctionne réellement) qui laisse entrevoir la « machinerie » d'Ultralab™ et l'allusion récurrente aux œuvres d'Yves Klein autant qu'au fameux fond bleu du cinéma numérique² brouillent les pistes. Ultralab™, producteur de leurres et de pièges, ne cesse ainsi de trafiquer le vrai et le faux, à l'intérieur d'un récit pseudo fondateur dont vous pouvez devenir, si vous le souhaitez, l'anti-héros abstrait... Sur le réseau Internet (espace virtuel du site www.jeudepaume.org), diverses excroissances du projet répertorient, documentent, archivent, expérimentent et déconstruisent, à la manière d'un laboratoire portable, une certaine idée de l'utopie, et réactivent son potentiel de subversion joyeuse et productive.

Commissaire de l'exposition : Fabienne Fulchéri

1. La version 1 a été présentée en janvier 2007 à l'Espace arts plastiques de Vénissieux, en banlieue lyonnaise.

2. Qui permet de découper et d'incruster des acteurs ou des objets sur des arrière-plans différents, des images de synthèse par exemple.

autour de l'exposition

1 samedi 20 octobre, 9h30-17h

«Photo / Graphisme»

colloque sur les liens entre photographie et graphisme, à l'occasion des expositions Roger Parry (Hôtel de Sully), Steichen et Ultralab™ (Concorde), avec des interventions de Michel Frizot, Roxane Jubert, Catherine de Smet, Victor Margolin et Michel Wlassikoff, et une table ronde de graphistes – dont Labomatic™ – modérée par Catherine de Smet*.

1 samedis 27 octobre et 8 décembre, 10h30-16h30

«samedis du Jeu de Paume»

ces nouveaux rendez-vous proposent un prolongement des cours de formation avec une journée de conférences, visites et discussions sur «la photographie exposée», à partir de l'exposition Steichen, mais aussi celles d'Ultralab™ et Roger Parry. Tarifs : 50 € ; 40 € (abonnés). Sur réservation au 01 47 03 12 41 / serviceculturel@jeudepaume.org

1 mardi 6 novembre, 19h

visite de l'exposition

«L'île de Paradis™ (version 1.15)» avec Ultralab™**.

1 jeudi 8 novembre, 19h-21h

soirée Ultralab™

en présence des artistes : en avant-première, projection du film *Psychopathologie de la vie quotidienne dans le monde des arts* réalisé par Ultralab™ et Jérôme de Missolz**.

1 mardis 13, 27 novembre et 18 décembre, 19h

trois parcours dans l'exposition

«L'île de Paradis™ (version 1.15)» avec Fabienne Fulchéri, commissaire de l'exposition**.

1 vendredi 16 novembre, 19h

«Écoutes : son, cinéma et surveillance» :

à l'occasion de l'exposition «L'île de Paradis™ (version 1.15)» d'Ultralab™, discussion entre Tom Levin, théoricien de la culture et des médias à Princeton, et Peter Szendy, musicologue et philosophe, en présence des artistes*.

1 samedis 17 novembre et 15 décembre, 17h

le jeune public rencontre Ultralab™

discussion autour de l'exposition, dans la salle de documentation, sur inscription*.

* gratuit sur réservation (serviceculturel@jeudepaume.org / 01 47 03 12 41), dans la limite des places disponibles

** sur présentation du billet d'entrée

Jeu de Paume – Concorde

1, place de la Concorde, 75008 Paris
accès par le jardin des Tuileries, côté rue de Rivoli
www.jeudepaume.org
réservation fnac : www.fnac.com
ou par téléphone : 0892 684 694 (0,34 € TTC/minute)
renseignements : 01 47 03 12 50
mardi (nocturne) : 12h-21h
mercredi au vendredi : 12h-19h
samedi et dimanche : 10h-19h
fermeture le lundi / entrée : 6 € / tarif réduit : 3 €

expositions du 9 octobre au 30 décembre 2007

1 Steichen, une épopée photographique

1 Programmation Satellite

Cycle «Terrains de jeux» : Ultralab™

«les rendez-vous du Jeu de Paume»

visites commentées gratuites destinées aux visiteurs individuels sur présentation du billet d'entrée : mardi, jeudi, vendredi, samedi et dimanche à 12h30, mercredi à 16h30

«visites en famille»

mercredi à 15h / samedi et dimanche à 16h30

prochaines expositions du 22 janvier au 30 mars 2008

1 Eijo-Liisa Ahtila

1 Programmation Satellite

Cycle «Terrains de jeux» : Denis Savary

Jeu de Paume – Hôtel de Sully

62, rue Saint-Antoine, 75004 Paris
www.jeudepaume.org
renseignements : 01 42 74 47 75
mardi au vendredi : 12h-19h
samedi et dimanche : 10h-19h
fermeture le lundi / entrée : 5 € / tarif réduit : 2,5 €

exposition du 18 septembre au 18 novembre 2007

1 Roger Parry

«les rendez-vous du Jeu de Paume»

visite commentée gratuite destinée aux visiteurs individuels sur présentation du billet d'entrée : samedi et dimanche à 15h

texte traduit en anglais par Bernard Wooding
© éditions du Jeu de Paume, Paris, 2007
copyleft Ultralab™



Cette exposition est organisée avec le soutien de la Fondation nationale des arts graphiques et plastiques en partenariat avec Damien Begue, Artpress, Archistorm, Blast, Étapes, Oüï FM

avec le concours d'Interflora et DOM

Le Jeu de Paume est membre du réseau tram

Neuflize Vie soutient le Jeu de Paume

