

MUSEE D'ART MODERNE DE LA VILLE DE PARIS

11 Avenue du Président Wilson – 75116 Paris

RYAN TRECARTIN / LIZZIE FITCH

Any Ever

Exposition du 18 octobre 2011 au 8 janvier 2012



MAIRIE DE PARIS

PARIS
musées



musée de France

Pixee
Plus d'infos en 1 photo

Sommaire

Communiqué de presse.....	p 3
Worlds Apart.....	p 4
Parcours de l'exposition.....	p 5
Présentation.....	p 6
Interview de Ryan Trecartin par Cindy Sherman.....	p 10
Ryan Trecartin et Lizzie Fitch, <i>any ever</i>	p 12
Éléments biographiques.....	p 14
Liste des œuvres.....	p.16
Informations pratiques.....	p 18

Annexe : liste des visuels disponibles pour la presse

Contact presse

Peggy Delahalle
Tél. : 01 53 67 40 50
E-mail : peggy.delahalle@paris.fr

RYAN TRECARTIN / LIZZIE FITCH

Any Ever

18 octobre 2011 - 8 janvier 2012

Le Musée d'Art moderne de la Ville de Paris présente *Any Ever**, première exposition d'envergure en France des artistes américains Ryan Trecartin et Lizzie Fitch. Depuis plus de cinq ans, ils développent à travers vidéos, installations et sculptures un monde où la culture consumériste et les relations intergénérationnelles sont amplifiées jusqu'à l'absurde.

Ryan Trecartin et Lizzie Fitch travaillent ensemble, la fonction de chacun variant selon les projets. Pour les vidéos, Ryan Trecartin écrit les scénarios, dirige les acteurs et réalise le montage, tandis que Lizzie Fitch se charge de la production. Pour les installations et les sculptures, leur collaboration est fluide, quoique spécifique. Le rôle de chaque intervenant est d'ailleurs toujours détaillé dans le générique des films ou les *crédits* des œuvres plastiques.

Au-delà du rapport auteur(s)-collaborateur(s), leur travail invente **une forme nouvelle de création collective**. Dans ses vidéos, Ryan Trecartin fait figure d'homme-orchestre, bien que les rôles tenus par ses amis soient autant de performances individuelles. Les personnages se mélangent, fusionnent, se subdivisent... Le genre, l'âge, l'apparence et la fonction sont autant de données aléatoires dont la permutation sert de ressort à la fiction.

Any Ever est un univers en expansion. On n'y pénètre qu'en acceptant de réexaminer les codes du monde réel et les règles du langage.

La trilogie *Trill-ogy Comp* (2009) et les quatre films qui composent *Re'Search Wait'S* (2009-2010) se développent dans l'espace de l'ARC à l'intérieur de pièces destinées à être *habitées* comme la scène d'un théâtre : chaque vidéo possède ainsi son lieu propre où le son a un rôle à part entière.

Initiée par le Musée d'Art moderne de la Ville de Paris en 2009, en étroite relation avec les artistes, l'exposition est construite comme un environnement protéiforme. Le spectateur est entraîné dans un copier-coller sans fin, anarchique et jubilatoire. Cependant, aucun de ces récits n'est univoque ; les comportements s'y répètent en boucle ou soudain échappent aux motivations qui avaient semblé les guider.

Lizzie Fitch et Ryan Trecartin sont nés tous deux en 1981, respectivement dans l'Indiana et au Texas. Ils ont étudié à la Rhode Island School of Design. Ils vivent et travaillent à Los Angeles.

Biographie sélective

2011 MoMA PS1, New York / Museum of Contemporary Art, Miami

2010 *Any Ever*, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, CA / *Any Ever*, The Power Plant, Toronto, ON, Canada

2009 'The Generational: Younger than Jesus' au New Museum, New York (exposition collective)

Catalogue Ryan Trecartin (ouvrage en anglais) ;

144 pages, 300 illustrations couleur, Éditions Skira Rizzoli, New York, 37 €

* Comme beaucoup d'expressions poétiques apparaissant dans les vidéos, le titre *Any Ever* n'a pas d'équivalent en français. Il provient de la contamination de deux expressions voisines fréquemment employées aux États-Unis : *anyway* et *whatever*. On peut les traduire par *en tout cas* et *n'importe quoi*. Fusionnées par les artistes, elles deviennent une interjection dont le sens est ouvert.

Groupe Galeries Lafayette, mécène du Musée d'Art moderne de la Ville de Paris



Worlds Apart

Par Kevin McGarry

Les films de Ryan Trecartin font souvent l'objet d'une lecture non linéaire mais, pour être plus précis, ils sont multilinéaires, constitués d'une multitude de narrations qui se déroulent simultanément. Chaque personnage est un protagoniste et à tout moment ses besoins, ses motifs ou ses actions peuvent être lus comme dominants. En d'autres termes, toute voie représente une souveraine réalité qui se superpose toujours à d'autres. C'est la chanson qui masque la fin de *Roamie View: History Enhancement (Re'Search Wait'S)*, l'un des sept films qui constitue *Any Ever*, 2009-2010, qui l'exprime peut-être le mieux :

Si Je est Toi et est Tout et Personnel Maintenant.
J'ai un Flash d'Informations pour Toi.
Tout le monde partage une Katie.
Tu n'es pas le seul Ciel à toucher cette Etoile ...

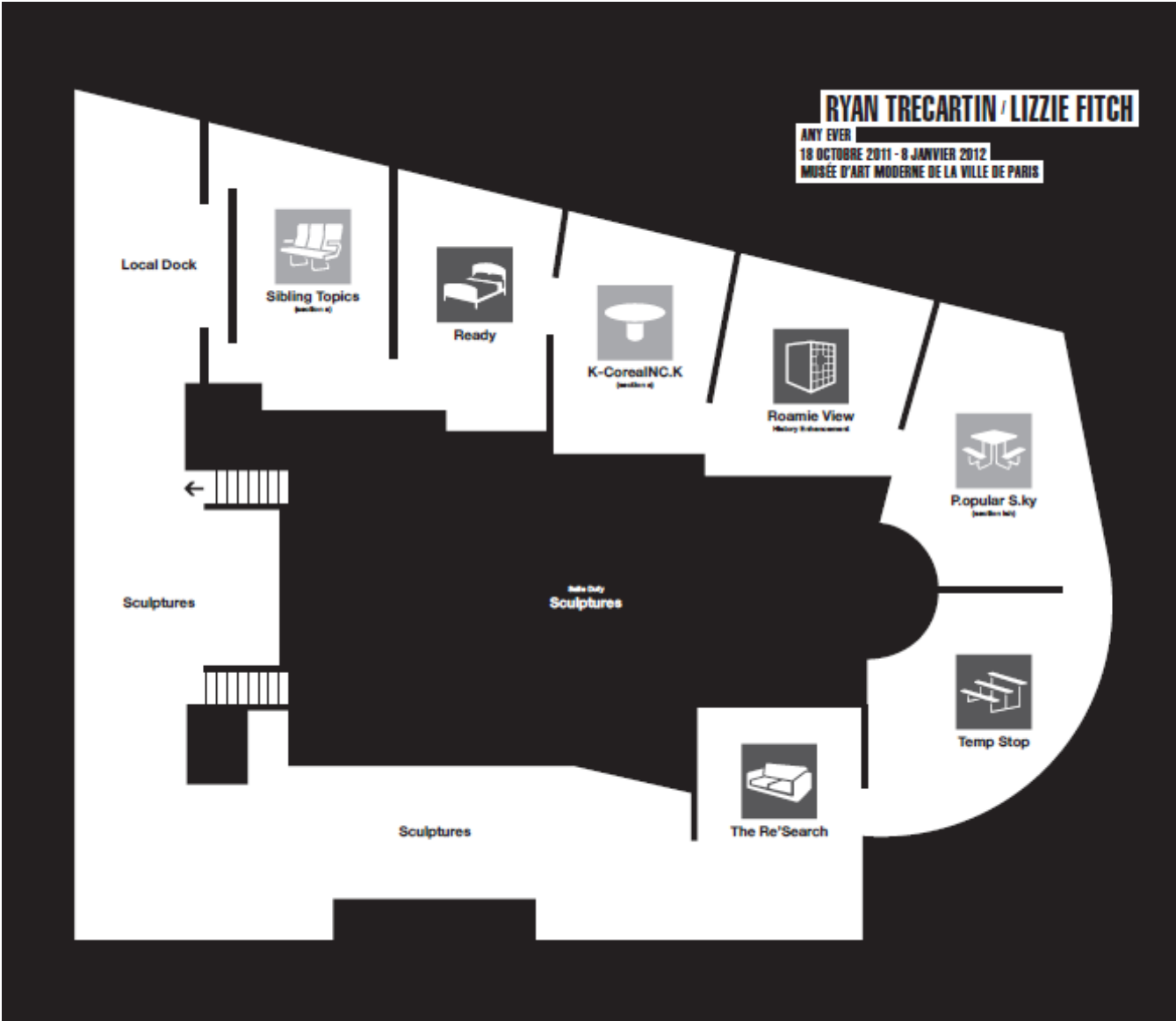
Ce vers imagine les personnes comme étant à la fois des champs contextuels et des points de contenu : plusieurs ciels enveloppent la même étoile, le même espace de cohabitation, comme de discrètes réalités. Les films de Trecartin débordent de ciels et d'étoiles, de multiples histoires entourant les mêmes personnages et les mêmes moments. A la fin, toute synthèse de ces éléments est laissée à l'appréciation des spectateurs et est déterminée par la manière et la direction dans laquelle ils orientent leur attention.

Durant toutes les années 2000, la notion de réalité est devenue un élément de plus en plus complexe dans et de la culture. Les progrès des médias sociaux permettent à des réseaux dispersés dans le monde entier de s'associer pour parler de la vie en temps réel, alors que la vidéo et la performance - des disciplines de plus en plus populaires dans l'art contemporain - utilisent communément l'expérience vivante comme matériel source pour permettre la manipulation. La nouvelle immédiateté des événements du monde a favorisé à la fois la sophistication et le scepticisme à l'égard des médias et de leurs origines, au fur et à mesure que l'information et le loisir se sont rapprochés. Cette fusion est visible, par exemple, dans l'explosion de la Télé réalité, un hybride du documentaire et de la fiction, qui est devenu omniprésent. L'artifice insolent de ce genre a contribué à la compréhension de la « réalité » comme étant simplement un cadre créatif pour l'existence. Cette description vaut également pour les films de Trecartin qui sont créés selon la même chronologie millénaire. Ses mondes amalgament les réalités existantes en structures complètement nouvelles - étrangères, mais accessibles par ces assemblages hautement humains que sont le langage, l'image, et la tragédie, avec, sous ces constructions, les douleurs et les joies de l'aspiration.

Les trajectoires des personnages de Trecartin présentent une dominante analogue aux scénarios évolutifs de la télé réalité. Dans ces émissions, chaque acteur se soumet à des processus de médiation qui s'auto-actualisent - mais quel type d'individu cela crée-t-il ? Avec leurs comportements qui sont à la fois renforcés et corrompus par des facteurs extérieurs (équipe de tournage, scénaristes, producteurs), les acteurs sont en harmonie avec la pulsion insidieuse, culturelle d'atteindre la célébrité, sous le masque de l'action. Une nouvelle version du soi est rendue - ou, comme pourrait le dire Trecartin, « automatisée », dans un sens presque zombie - dans le moule de ses ambitions.

Extrait de *Any Ever*, Ryan Trecartin, éditions Skira Rizzoli, New York/Paris-Musées, 2011
Traduction Annie Beaudonnet

Parcours de l'exposition



Présentation

Par Kevin McGarry

Ryan Trecartin, dans ses films, explore la question de l'identité, du consumérisme et de la technologie du nouveau millénaire. Depuis une quinzaine d'années, il fait résonner une voix particulière au sein de la scène artistique – et son audience, de plus en plus large, est au croisement de plusieurs générations. Les catégories esthétiques se mélangent librement au sein de l'exposition, dans une expérimentation formelle et une frénésie sombre et jubilatoire. La démarche de Trecartin, développée dans un dialogue permanent avec Lizzie Fitch, sa première et principale collaboratrice, tire son énergie de la confrontation avec la culture technologique postmoderne. Ryan Trecartin et Lizzie Fitch travaillent ensemble depuis plus de dix ans et se sont adjoint des collaborateurs de plus en plus nombreux venant d'horizons très variés. L'engagement collectif est au cœur de leur pratique et ce mode opératoire détermine aussi le contenu conceptuel. La part prise par Lizzie Fitch est multiple et elle varie suivant les œuvres. Elle est co-auteur des sculptures qu'on peut voir dans l'exposition, ainsi que de tous les environnements scéniques d'*Any Ever*. Son apport spécifique est également sensible dans les films, dans un rapport d'émulation mutuelle. Les artistes tiennent à ce que le rôle de chacun des participants soit systématiquement mentionné : cette pratique, courante au cinéma mais plus inhabituelle en art, est au centre de leur conception de l'exposition. Pour eux, la participation se situe au-delà de l'idée utopique d'un art produit collectivement ; elle reflète les potentialités dynamiques d'une économie aux liaisons démultipliées à travers laquelle tous les secteurs de notre monde sont en train de se réinventer. * Comme beaucoup d'expressions poétiques apparaissant dans les vidéos, le titre *Any Ever* n'a pas d'équivalent en français. Il provient de la contamination de deux expressions voisines fréquemment employées aux États-Unis : *anyway* et *whatever*. On peut les traduire par *en tout cas* et *n'importe quoi*. Fusionnées par les artistes, elles deviennent une interjection dont le sens est ouvert.

■ ■ Vidéos

Any Ever est formé de sept vidéos indépendantes et néanmoins liées, réalisées par Ryan Trecartin en collaboration avec Lizzie Fitch. L'œuvre est constituée d'une part de *Trill-ogy Comp* (série de trois films) et d'autre part de *Re'Search Wait'S* (quatre films). Les vidéos s'imbriquent, s'assemblent, se morcellent, explosent ou s'attirent mutuellement, suivant des associations mouvantes. Il revient au spectateur de décider, de façon subjective, de la narration d'ensemble de l'œuvre. Vue de plus près, la dynamique qui existe entre les personnages semble tantôt receler une histoire, tantôt aucune, mais brouille systématiquement

les relations entre les films et l'espace-temps, étendant l'idée de synesthésie – perception sensorielle simultanée – à toutes

les lois de la physique. L'idée selon laquelle on devient ce que l'on fait, dit ou pense, se manifeste ici d'une manière à la fois immédiate et absolue. *Any Ever*, c'est la coïncidence, dans un présent permanent, entre l'être et le devenir.

■ Trill-ogy Comp

Trill-ogy Comp est constitué de trois films : *K-CorealNC.K (section a)*, *Sibling Topics (section a)* et *P.opular S.ky (section ish)*. Le titre de ce versant du diptyque *Any Ever* est un jeu de mots sur « trill » (trille, alternance rapide de deux notes, ou le son produit par le « r » roulé) et « comp », qui peut sous-entendre aussi bien les notions de « complément », de « compréhension » que de « composition », particulièrement dans les domaines de la musique et des arrangements électroniques. Chacun des films possède sa propre unité structurelle.

■ Re'Search Wait'S

Re'Search Wait'S comprend quatre films : *Ready*, *The Re'Search*, *Roamie View: History Enhancement* et *Temp Stop*. Ce deuxième versant du diptyque *Any Ever* se déroule au sein d'une économie fictionnelle dans laquelle l'étude de marché aurait connu une évolution « métaphysique ». En tant que représentation de la société de consommation moderne poussée à son paroxysme, *Re'Search Wait'S* flirte avec la science-fiction et la caricature sociale, entre nihilisme et signifiant illimité.



Sibling Topics (section a)

51'26"

51'26"

Sibling Topics (section a) suit un scénario plus classique que les films suivants et adopte en apparence une allure *cinématographique*. L'artiste joue ici quatre rôles – Ceader, Britt, Adobe et Deno : des soeurs quadruplées dont les personnalités se fondent entre elles et dont la relation évoque autant une famille que le monde de l'entreprise. Si *Sibling Topics* et *K-CoreaINC.K* se répondent, les deux vidéos explorent chacune à leur manière la possibilité d'une narration absurde, ainsi que la façon dont des communautés parviennent à se former, s'assembler et s'épanouir, dans n'importe quelle situation.



Ready

26'49"

26'49"

Ready nous présente Wait, le personnage dont la série porte le nom. Interprété par Trecartin, il renonce à faire carrière au profit de ce que l'artiste appelle une « performance de travail ». Wait est rejoint alors par une « vraie » carriériste, Ready (interprétée par Veronica Gelbaum) qui dicte sa loi mais reste cloîtrée dans sa propre ascension sempiternelle et narcissique. Enfin, Able (Lizzie Fitch), qui représente une troisième catégorie de travailleuse, se définirait comme un *amateur profitant des situations pour continuer à aller de l'avant...* L'idée de « transumérisme » (un consumérisme existentiel) devient le thème central.



K-CoreaINC.K (section a)

33'05"

33'05"

K-CoreaINC.K (section a) met en scène des acteurs incarnant diverses facettes du monde de l'entreprise que l'artiste nomme « Koreas » (« Corées »). Comme une nuée d'« allégories » renvoyant à des stéréotypes nationaux volontairement réducteurs, elles sont affublées de la même perruque blonde et sont vêtues de façon identique. Une réunion interminable qui ressemble à une fête, dirigée par Global Korea (Telfar Clemens), tourne en rond et échappe à tout scénario linéaire. Les Koreas paraissent surtout obsédées par leur auto-perpétuation, comme si la préservation de leur carrière était le but central de leur activité



Roamie View History Enhancement

28'23"

28'23"

Roamie View: History Enhancement présente JJ (apparu dans *Ready*) sous une de ses formes antérieures. JJ engage la société de Roamie Hood (Alison Powell) pour remonter le temps afin de modifier son passé et d'altérer ainsi son futur – et donc son présent. Avec Backseat Grace (Rachel Lord) et Liberty Lance (Liz Rywelski), Roamie pénètre dans un local de banlieue occupé par trois adolescents et, de là, dans un environnement peuplé d'images vidéo provenant d'une banque d'images, montrant des employés de bureau et des secrétaires. En traversant les époques et les possibilités qui en découlent, comme

s'il s'agissait de lieux physiques, *Roamie View: History Enhancement* montre qu'il importe moins de « savoir qui l'on est » que de savoir « où l'on est ».



Popular S.ky (section ish)

43'51"

43'51"

P.opular S.ky (section ish) plonge les personnages dans un état poétique extrême où sont repoussées toutes les limites créatrices – mais tout cela n'est qu'illusion. Les événements de *P.opular S.ky* ne sont que les projections fébriles, crépusculaires d'un esprit manifestement « habité » ou sous contrôle.



Temp Stop

11'47"

11'47"

Temp Stop, comme le titre l'indique, marque un arrêt. Le film se distingue des autres parties de *Re'Search Wait'S* et semble émaner des profondeurs d'*Any Ever* : à partir des mêmes personnages des scénarios alternatifs sont élaborés conduisant à autant d'épilogues possibles.



The Re'Search

40'09"

40'09"

The Re'Search représente le microcosme préadolescent d'*Any Ever*. Empruntant la forme d'une « étude de marché » que Wait réaliserait pour Ready, le film montre surtout celui-ci sur son lieu de vacances. Certaines scènes font écho aux scénarios des autres parties d'*Any Ever*, avec des personnages qui réapparaissent ou qui sont transposés en jeunes filles... Un autre personnage, Voy, qui entre et sort du champ en brouillant les frontières entre réalité et fiction, paraît tout contrôler en sous main.

Ambiance sonore de l'exposition : "Premise Fade"

2011

Ambiance sonore quatre pistes / Four tracks ambient audio

285'

Sculptures

En parallèle des films, Lizzie Fitch et Ryan Trecartin ont une œuvre sculptée qu'ils réalisent ensemble depuis le milieu des années 2000. Ils prélèvent la matière première lors d'excursions *analytiques* dans les grands magasins et les boutiques de décoration ou de bricolage. L'acte d'achat devient l'occasion d'examiner la valeur protéiforme des biens de consommation, obéissant à un code extrêmement précis lié à l'emplacement dans les rayons, à la façon dont ils sont proposés, à leur appellation ou encore, tout simplement, à leur nature. Comme dans les vidéos de Trecartin, la littéralité est poussée jusqu'au bout. En employant les produits achetés comme des vocables, Fitch et Trecartin jouent avec les sons et les sens pour construire des assemblages comparables à des phrases. Ils manipulent mobilier, outils, matériaux de construction, vêtements... pour en faire des tableaux à l'équilibre précaire.

Leurs œuvres plus anciennes montrent souvent des formes humaines, allongées, raccourcies ou exagérées de façon maniériste, mais leurs sculptures récentes s'éloignent de ce type de représentation. Des codes disparates sont systématiquement juxtaposés : le sport, l'éducation, la famille, les voyages, le travail, les marques, des objets à l'utilité équivoque... Les artistes s'approprient tout cela dans les marges de la culture de consommation ; les objets les plus ordinaires sont pour eux imprégnés d'une pureté et d'une simplicité qui vient du fait que leur forme dérive d'une fonction intemporelle. Le processus par lequel ces objets parviennent à traduire des idées bâtit autour des sculptures un cadre conceptuel : révéler les conditions extradimensionnelles d'un univers ultra-médiatisé.

Interview de Ryan Trecartin

Par Cindy Sherman

Cindy Sherman : *Comment percevez-vous votre personnalité physique dans votre travail ? Avez-vous le sentiment de disparaître dans les vidéos ?*

Ryan Trecartin : Je veux que les idées circulent à partir d'un lieu qui ne parle pas de la personne que je suis. Mais je ne peux pas disparaître complètement. [...] Ce serait extraordinaire si nous vivions dans un monde de post information, dans lequel nous puissions réellement transcender la forme et l'habitude. Si c'était le cas, j'explorerais des idées différentes. Dans le contexte d'aujourd'hui, même les excellents imitateurs sont confrontés aux limitations des formes que leur corps peut assumer et des comportements qu'ils adoptent comme véhicules de leur transformation. Je me passionne pour un avenir où quelque chose comme « l'allure » reste perceptible sous le caractère. Mais plutôt que comme forme en action, elle est présente comme quelque chose qui ressemble à une perspective reconstituée en tant que forme.

De la même manière, il est important pour moi que la hiérarchie traditionnelle metteur en scène - acteur disparaisse dans le travail. Dans les films, jusqu'à présent, j'ai tendance à jouer des personnages qui orchestrent des personnalités « curatives » pour elles-mêmes : Ils ont des talents éditoriaux qui les conduisent à effectuer des sélections, des associations et à créer des contextes pour les autres. Je pense que j'ai été attiré par ça, à la fois par la dynamique du jeu et de la direction d'acteurs, tout en me concentrant sur le fait de conserver suffisamment d'ouverture dans le tournage pour que les autres intervenants aient une certaine capacité d'action sur leurs répliques et leurs propres manières linguistiques. Je veux que chacun ait une autorité dans sa relation au fait d'être dirigé, ce qui fait que mes personnages sont fréquemment à cheval sur une ligne diffuse entre le fait d'être dirigé et celui de diriger.

CS : *Les gens partent-ils du principe que vos vidéos sont une forme un peu bizarre d'autoportrait ? (C'est un commentaire qu'on me fait sans arrêt et qui m'exaspère).*

RT : Je n'ai pas souvent ce type de remarque parce que les gens abordent les films et la photo de façon très différente. D'autre part, les artistes comme vous ont fait du corps photographié un support et fait avancer l'idée que travailler avec son propre corps de cette manière n'implique pas automatiquement un autoportrait, ni même une référence à soi-même. J'ai plus affaire à des gens qui considèrent que les films sont des fêtes improvisées. Je passe énormément de temps à préparer le script du travail à de multiples niveaux et le déroulé est chorégraphié en conséquence. Tous ceux qui participent travaillent comme des bêtes ! Les moments d'improvisation sont toujours contenus dans la partie spécifique du script ou les intentions d'une scène qui les concernent.

Je m'aperçois également que les gens lisent souvent, de façon réductrice, ceux avec qui je travaille comme une troupe ou un collectif ou pensent que nous avons une relation de type Factory, ce qui est très différent de la manière dont nous collaborons en réalité. En fait, ces types de modèles peuvent finir par être non collaboratifs parce que quelqu'un ou quelque chose finit par être superposé et les contributions individuelles s'estompent. La manière dont Lizzie Fitch et moi-même travaillons avec les collaborateurs a grandi dans une perspective de culture de réseau qui voit l'acte d'auteur comme un espace fluide et la collaboration comme une réalité intrinsèque qui relie. Une collaboration n'a pas nécessairement besoin d'avoir sa propre étiquette, sauf si son objectif est d'annoncer un concept autonome.

[...]

CS : *Et le maquillage ? C'est tellement l'antithèse du « maquillage », ça n'a rien à voir avec ce qu'un professionnel du maquillage pourrait faire. Seul quelqu'un qui l'appliquerait naïvement pourrait être suffisamment libre pour créer des personnages aussi peu soucieux d'eux-mêmes.*

RT : Même si aucun d'entre nous n'a suivi de cours de maquillage, nous y avons collaboré depuis le premier court métrage en 2001. Je pense que la naïveté s'est dissipée et un langage s'est développé et est devenu de plus en plus critique vis-à-vis de lui-même. Il y a un continuum entre les décors, le maquillage, les costumes, les accessoires et le langage corporel. Ces éléments sont interdépendants et se définissent selon la manière dont certains échanges sont activés par les mots exprimés. D'une certaine manière, le maquillage n'est pas dépourvu de conscience de soi – il est conscient de lui-même comme moyen d'explorer des idées et un langage qui ne sont pas exclusivement orientés par le maquillage.

Le maquillage, cependant, est un domaine où nous abordons une extension plus intuitive de la personnalité d'un personnage, où nous cadrans ses éléments conceptuels centraux. Nous pourrions essayer d'interpréter une publicité pour une voiture comme une coiffure, une idéologie comme le teint de la peau d'un designer, une situation bancaire comme une pommette, les problèmes de droits d'auteurs comme la ligne d'une mâchoire, ou, peut-être, une application comme un programme facial. Quand quelque chose est placé dans son environnement habituel, nous ne le voyons pas pour ce qu'il est exactement mais pour ce que nous savons qu'il est destiné à être, compte tenu des circonstances ; transposé dans un autre environnement, nous ressentons toutes les vibrations de son corps, et la friction que cela provoque avec ces idées de ce que nous « savons ».

[...]

CS : *L'environnement de la galerie est-il aussi important pour vous que l'élément vidéo ?*

RT : Les films sont destinés à appartenir à des contextes multiples. Lorsqu'un spectateur navigue dans les films en ligne, le cadre de l'ordinateur affecte la manière dont le contenu est lu et met en évidence certaines idées très importantes qui tendent à se perdre dans les présentations linéaires. Lorsqu'une œuvre est vue dans une salle de cinéma, les gens pensent davantage à la forme du film : arcs narratifs, développement des personnages, montage de la scène, dynamique de l'intrigue, qui sont des éléments importants. Cette compréhension permet de dégager les autres aspects qui pourraient être négligés lors d'un visionnage en ligne. Lorsque l'on regarde les films comme « des films », on voit les événements de façon séquentielle et on a tendance à traiter les éléments narratifs avec plus de facilité. L'espace galerie/musée est une opportunité de créer un cadre beaucoup plus poétique. Les théâtres sculpturaux que Lizzie et moi-même créons sont presque comme un emballage, dans lequel le spectateur peut s'asseoir et vivre les films. C'est un cadre unique que la personne habite, et il crée un bourdonnement en résonance avec le contenu cinématique, à la fois visuellement et linguistiquement.

Extrait de *Any Ever*, Ryan Trecartin, éditions Skira Rizzoli, New York/Paris-Musées, 2011
Traduction Annie Beaudonnet

Ryan Trecartin et Lizzie Fitch, *any ever*

Odile Burlaux et François Michaud

L'exposition *Any Ever* a été imaginée il y a deux ans, alors que les œuvres de Ryan Trecartin et de Lizzie Fitch commençaient tout juste à apparaître hors des Etats-Unis. Après plusieurs années d'intense activité, les artistes abordent maintenant une phase nouvelle et souhaitent prendre le temps de montrer leur travail dans les conditions qui leur paraissent les plus appropriées. C'est dans ce contexte que s'inscrit l'exposition du musée d'Art moderne de la Ville de Paris, réunissant sur l'affiche Lizzie Fitch et Ryan Trecartin, comme sont montrées sur un pied d'égalité sculptures et vidéos.¹

La visée de l'ARC a toujours été de correspondre aussi exactement que possible à la création en train de se faire. Cette coïncidence avec le présent tient au fait qu'un artiste exprime son temps ou, tout au moins, une part des interrogations, des inquiétudes ou des obsessions de son époque. Ryan Trecartin et Lizzie Fitch ne font pas exception. L'ordinateur et le téléphone portable font partie de leur monde, de façon aussi évidente que la télévision dans les années quatre-vingts : enfant, Ryan s'inspirait des émissions et recréait les scènes avec ses camarades. Cette façon d'absorber des éléments de la culture de masse, de les assimiler tout en les transposant et de les réinterpréter en groupe, fait toujours partie de sa démarche : « **Quand je regarde un film, ce qui m'intéresse ce sont les personnes qui regardent avec moi, leurs réactions** ». ²

Ryan Trecartin rédige les scripts et effectue le montage final des vidéos. Entre ces deux étapes solitaires interviennent de nombreux participants – un groupe plus ou moins élastique composé de tous ceux qui construisent les décors, réalisent costumes et maquillage ou interprètent les scènes. De là découle aussi cet effet d'écho permanent : tout se répond dans les films. Les personnages assument des identités multiples et les frontières entre réalité et fiction s'estompent, le temps est déformé et tout déroulement linéaire presque systématiquement déjoué.

I love learning about myself through other people's products ³

On chercherait en vain un autoportrait dans *Any Ever*. Il ne s'agit ni d'un autoportrait, ni d'un portrait de groupe, mais plutôt d'une matrice unique à partir de laquelle se développe une infinité de scénarios individuels. La construction en réseau, ou suivant l'expression de Gilles Deleuze et de Félix Guattari en « rhizome », fait que la structure des films est en parfaite adéquation avec le réseau numérique global : un flux ininterrompu de données se déverse, chacune porteuse d'hypothèses différentes, interchangeables, disponibles à chaque instant pour « rafraîchir » la page. L'ensemble des vidéos est d'ailleurs visible en ligne : décision programmatique, aussi bien esthétique que politique, qui refuse la restriction d'accès simplement parce que celle-ci n'est plus une hypothèse valide.⁴ Cependant, si Internet permet de diffuser les films à grande échelle, l'exposition demeure le moyen de les remettre en scène et d'en faire une expérience publique. En réinventant l'idée d'*environnement* ou de performance totale, Ryan Trecartin et Lizzie Fitch cherchent à réunir en un lieu unique (*Unique Sculptural Theater*) toutes les formes de perception. Il n'y a pas de spectateur d'*Any Ever*, il n'y a que des participants – de même que les collaborateurs des artistes sont au sens propre des *agents* : des individus qui choisissent de se mettre au service d'une cause collective temporaire. Pour les deux artistes comme pour ceux dont les noms figurent au générique des films ou à l'entrée de l'exposition, il n'y a pas de séparation entre les médiums mais au contraire un continuum qu'on ressent physiquement en allant des vidéos aux sculptures, en se déplaçant dans cet environnement au sein duquel chacun est invité à prendre place – à prendre sa place peut-être.

¹ Les environnements conçus pour les sept films d'*Any Ever* figuraient dans l'exposition au MoMA PS1, *Ryan Trecartin: Any Ever* (19 juin - 3 septembre 2011) ; les sculptures n'y étaient pas présentées. Comme les vidéos, elles procédaient d'une même démarche participative.

² Conversation entre Ryan Trecartin et Odile Burlaux durant l'été 2010, entre Paris et Annecy. Pour les autres citations, sont mentionnés le titre du film, le nom du personnage qui prononce ces paroles, et la page du catalogue où elles sont reproduites.

³ « J'adore apprendre [quelque chose] sur moi à travers les productions des autres », *Ready, Wait*, cat. p. 30.

⁴ Les films sont visibles sur Vimeo, ainsi que des interviews et d'autres documents vidéo : <http://vimeo.com/trecartin>

I've got a suggestion for You, I can't find it right now, I lost it in someone's Research⁵

L'univers qu'ensemble ils construisent est habité par la question de la filiation et du genre, de la fertilité et de l'infertilité – de la création artistique et de l'auto-engendrement. Le *moi* et le *nous* ne sont qu'une infinité de données auxquelles il est impossible d'attribuer un sens ou une fonction univoques. Les mots peuvent être des personnages : ils jouent un rôle prépondérant dans la mise en scène et sont présents de façon quasi permanente dans chacun des sept films. Les phrases qui apparaissent à l'écran ou qui sont dites à toute vitesse, agglomèrent les expressions sans se préoccuper (apparemment) du sens. Les artistes s'amuse des ressemblances phoniques et orthographiques, de la résonance des termes dans le langage courant – d'où la difficulté qu'il y a à traduire les paroles et l'impossibilité de sous-titrer les films. Les jeux de mots, leur surabondance et la vitesse de défilement nous ont conduits à prendre, avec eux, la décision de renoncer au sous-titrage.

We hold this "just-Say" to Be just Evidential, That Situation are "Just", Equal Relativital, In-Way, Go make a "Say", in =Happiness=!⁶

Au-dessus des pseudo-intrigues qui donnent aux vidéos leur structure, une forme de poésie urbaine et contemporaine se développe à partir de l'américain parlé, des usages de Twitter et de Facebook. L'emploi des pronoms est un champ de bataille – substantifs, verbes, adverbes et adjectifs s'assemblent hors de toute syntaxe : tel *I-Be*, personnage incarné par Ryan Trecartin dans la vidéo acquise par le musée d'Art moderne en 2010 (*I-Be Area*, 2007) et dont le sens pourrait être rendu par *moi-être, être-moi* ou, simplement : *je suis...*

My Body, Is a good Place for Business... And I AMOver IT= I'm OVERHEAD⁷

Le travail de Ryan Trecartin et de Lizzie Fitch procède d'une exploration de la société post-industrielle plus que d'une critique des *mass media*. Au cours des deux dernières décennies, le phénomène de la télé-réalité a semblé répondre à la formule d'Andy Warhol, prononcée en 1968 : "In the future, everyone will be world-famous for 15 minutes."⁸ La réponse est évidemment tronquée et illusoire, mais les formes qu'elle a prises ont marqué durablement notre environnement visuel, ouvrant un vaste champ de réappropriations possibles. Cet univers *ready made*, produit direct de nos structures socio-économiques, est là – prêt à l'emploi. Les emprunts à l'univers de l'entreprise et de la communication, l'utilisation des logos et des marques dérivent eux-mêmes d'une longue filiation, qui va du cubisme au Pop Art et dont General Idea, IFP ou Philippe Cazal ont donné de nombreux exemples. Dans l'univers d'*Any Ever*, qu'il s'agisse de mots ou d'objets, tous s'inscrivent dans un vaste puzzle aux frontières incertaines. Le mobilier et les ustensiles employés pour les environnements scéniques des vidéos ont été achetés chez Ikea ou proviennent des chaînes de distribution d'équipements sportifs ; l'achat fait partie de la démarche, s'inscrivant dans une procédure aléatoire et *désaliénante* : en prélevant des éléments normés, codifiés, inscrits dans la société, les artistes créent leur propre matière poétique. Les figures d'*Any Ever* font voler en éclats un univers où tout serait structuré, conforme, psychologiquement correct et où la liberté même obéirait à des règles précises, définissant pour chacun un espace identique aux frontières juridiques strictes. Naturellement, le monde ainsi décrit *n'est pas* la réalité. Il s'agit juste de l'un des mondes possibles dont *Any Ever* serait le retournement...

Every Thing is Different Now⁹

⁵ « J'ai une suggestion à Te faire, Je ne peux pas la retrouver pour le moment, Je l'ai perdue dans la Recherche de quelqu'un d'autre », *Sibling Topics (section a)*, Able, cat. p. 64.

⁶ *K-Corea/INC.K, USA Korea*, cat. p. 34.

⁷ *K-Corea/INC.K, Mexico Korea*, cat. p. 49.

⁸ « Dans le futur, chacun bénéficiera d'un quart d'heure de célébrité mondiale. »

⁹ « Toute Chose est Différente Maintenant », *K-Corea/INC.K, Global Korea*, cat. p. 105

Eléments biographiques

Ryan Trecartin

Né à Webster (Texas), en 1981

Vit et travaille à Los Angeles

Ryan Trecartin a étudié à la Rhode Island School of Design.

EXPOSITIONS

2011

Ryan Trecartin Lizzie Fitch Any Ever, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, France

Any Ever, Museum of Contemporary Art, Miami, FL

Any Ever, MoMA PS1, New York, NY

Istanbul Modern Museum, Istanbul, Turkey

2010

Any Ever, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, CA

Any Ever, The Power Plant, Toronto, ON, Canada

2009

Kunsthalle Wien, Vienna, Austria

2008

Hammer Museum, Los Angeles, CA

Wexner Center for the Arts, Columbus, OH

2007

I-Be Area, Elizabeth Dee Gallery, New York, NY

2006

I Smell Pregnant, QED, Los Angeles, CA

EXPOSITIONS COLLECTIVES

2011

Jersey Bounce, Visual Arts Center of New Jersey, Summit, NJ

Aarhus Kunstmuseum, Aarhus, Denmark (forthcoming)

Re'Search Wait'S, Singapore Biennale, Singapore

The shortest distance between 2 points is often intolerable, Brand New Gallery, Milan, Italy

Leif Djurhuus Collection, ARoS Aarhus Museum of Art, Aarhus, Denmark (forthcoming)

Third Thessaloniki Biennale of Contemporary Art, Thessaloniki, Greece

Technicolor Yawn, Gridchin Hall, Moscow, Russia

Photomonth Krakow 2011, Krakow Strained Glass Museum, Krakow, Poland

Watch Me Move: The Animation Show, Barbican Art Gallery, London, UK

2010

How Soon Now, Rubell Family Collection / Contemporary Arts Foundation, Miami, FL

21st Century – Art in the First Decade, Queensland Art Gallery / Gallery of Modern Art, Brisbane, Australia

The More Things Change, San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco, CA

Mash-up: Splicing Life, Contemporary Art Galleries, University of Connecticut, Storrs, CT

Screening, 203-205 Brompton Road, London, England

Forbidden Love: Art in the Wake of Television Camp, Kölnischer Kunstverein, Cologne, Germany

10,000 Lives, The Eighth Gwangju Biennale, curated by Massimiliano Gioni, Gwangju, South Korea

Liverpool Biennial of Contemporary Art, Liverpool, England

Suppose it is true after all? What then?: Ryan Trecartin, Matias Faldbakken & Tobias Madison, Johan Berggren Gallery, Malmö, Sweden

fast forward 2: The Power of Motion, Media Art Sammlung Goetz, ZKM, Museum of Contemporary Art, Karlsruhe, Germany (catalogue)

100 Years (version #3), Garage: Center for Contemporary Culture, Moscow, Russia (Curated by Klaus Biesenbach and RoseLee Goldberg)

This is my condition, Filomena Soares Gallery, Lisbon, Portugal

5 Year Review, MoMA PS1, New York, NY

45 Years of Performance Video from EAI, Wiels, Brussels, Belgium

Queer Voice, Institute of Contemporary Art, Philadelphia, PA

Soaps, Flukes & Follies, Cheekwood Museum of Art, Nashville, TN

Virtuoso Illusion: Cross Dressing and the New Media Avant-Garde, MIT/List Visual Arts Center, Cambridge, MA

Reflection, Contemporary Art Center, Art Tower Mito, Mito, Japan

2009

100 Years (version #1, Düsseldorf), Number Three: Here and Now, Julia Stoschek Foundation, Düsseldorf, Germany & *100 Years (version #2, ps1, nov 2009)*, PS1, Long Island City, NY (Curated by Klaus Biesenbach and RoseLee Goldberg)
Speak and Spell, COCO (Contemporary Concerns), Vienna, Austria
Subjective Projections (invited by Marc Glöde), Bielefelder Kunstverein, Bielefeld, Germany
Cutting Edge Framing, 11 N.E 39th St., Miami FL
The Jack Wolgin International Competition in the Fine Arts, Tyler School of Art of Temple University, Philadelphia, PA
Pose/Expose, imo projects, Copenhagen, Denmark
Until the End of the World, Andreas Melas Presents, Athens, Greece
Tristin Lowe, Virgil Marti, Peter Rose, and Ryan Trecartin, The Fabric Workshop and Museum, Philadelphia, PA
Louis Vuitton: A Passion for Creation, Hong Kong Museum of Art, Hong Kong
The Generational: Younger than Jesus, The New Museum, New York
Installations II: Video from the Guggenheim Collections, Guggenheim Museum, Bilbao

2008

Busan Biennale, Busan, South Korea
Freeway Balconies, Deutsche Guggenheim, Berlin, Germany, curated by Collier Schorr (catalog)
The Left Hand of Darkness, The Project, New York, NY
Television Delivers People, The Whitney Museum of American Art, New York, NY
Sensory Overload, Milwaukee Art Museum, Milwaukee, WI

2007

Between Two Deaths, ZKM Karlsruhe, Germany (catalog)

2006

Action Adventure, Canada Gallery, New York
USA Today, Works from the Saatchi Collection, Royal Academy of Arts, Burlington Gardens, London (catalog)
Metro Pictures, The Moore Space, Miami, FL
Whitney Biennial 2006, Day for Night, Whitney Museum of American Art, New York, NY
Schindler House, curated by Doug Aitken, Los Angeles, LA

2005

Sympathetic Magic, Planaria, New York, NY

PROJECTIONS

2011

Sibling Topics & Popular Sky, Outfest, LA, CA

2010

Trill-ogy Comp & Re'Search Wait'S, co-produced by MOCA and Elizabeth Dee, Cinefamily at the Silent Movie Theatre, Los Angeles, CA

2009

(Tommy Chat Just E-mailed Me.), Art Basel Video, programmed by Mark Glöde, Basel, Switzerland

2008

A Family Finds Entertainment, Dom omladine Beograda, Belgrad, Serbia
Early Baggage 2001-2003, Video program presented at Whitechapel Gallery, London; Henie Onstad Kunstsenter, Oslo; Moderna Museet, Stockholm; Kunsthaus Zurich; Galleria d'arte moderna e contemporanea, Bergamo; The Institute for the Readjustment of Clocks, hosted by the Koc Foundation, Istanbul; Ullens Centre for the Arts, Beijing; Fundacion Proa, Buenos Aires; Ballroom Marfa, TX
I-Be Area, Cultural Mix Brazil, Sao Paulo Museum of Modern Art, Brazil
A Family Finds Entertainment, Ke Center for the Contemporary Arts, Shanghai
I- Be Area, TBA:08, PICA, Portland, OR
I- Be Area, New York Underground Film Festival
I-Be Area, A Family Finds Entertainment, Tommy-Chat Just Emailed Me, Gallery of Modern Art, Queensland, Australia
Valentine's Day Girl, La Casa Encendida, Madrid, Spain
I-Be Area, Madison Museum of Contemporary Art, WI

2007

I-Be Area, New Museum, New York, NY
I-Be Area, Bobo's, Philadelphia, PA
I-Be Area, Anthology Film Archives, New York, NY
A Family Finds Entertainment, Walker Art Center, Minneapolis, MN

2006

A Family Finds Entertainment, Madison Museum of Contemporary Art, WI
Tommy Chat Just Emailed Me, The Getty Center, Los Angeles, CA
A Family Finds Entertainment, Vox Populi Gallery, Philadelphia, PA

2005

A Family Finds Entertainment, New York Underground Film Festival
A Family Finds Entertainment, Chicago Underground Film Festival (special jury prize), IL
Valentine's Day Girl, Multiplex, Smack Mellon, Brooklyn, NY
A Family Finds Entertainment, Big Muddy Film Festival, Southern Illinois University, Carbondale, IL

PERFORMANCES

2005

Alternative Theater Endings, with The Experimental People Band, New York Underground Film Festival
Nothing Wrong with August, with The Experimental People Band, Natural Disaster, New Orleans, LA

PRIX

2009

Calvin Klein Collection New Artist of the Year Award, The First Annual Art Awards, Guggenheim, Museum, New York, NY
Jack Wolgin International Competition in the Fine Arts, Tyler School of Art, Temple University, Philadelphia, PA
Pew Fellowship in the Arts, The Pew Center for Arts & Heritage, Philadelphia, PA

Lizzie Fitch

Née à Bloomington (Indiana), en 1981

Vit et travaille à Los Angeles

Lizzie Fitch a étudié à la Rhode Island School of Design.

EXPOSITIONS

2011

Ryan Trecartin Lizzie Fitch Any Ever, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, France (forthcoming)
Any Ever, Museum of Contemporary Art, Miami, FL (in collaboration with Ryan Trecartin)
Any Ever, MoMA PS1, New York, NY (in collaboration with Ryan Trecartin)

2010

Any Ever, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, CA (in collaboration with Ryan Trecartin)
Any Ever, The Power Plant, Toronto, ON, Canada (in collaboration with Ryan Trecartin)

2009

Foxy Production, New York, NY (two-person exhibition with Jonathan Delachaux)
The Aboutthing (in the air), Elizabeth Dee Gallery, New York, NY (Fitch/Trecartin)
New Galerie de France, solo presentation, FIAC 2009, Cour Carrée du Louvre, Paris, France (Fitch/Trecartin)

2008

Portland Institute of Contemporary Art, Portland, OR

2007

Big Room Now, Crane Arts, Philadelphia, PA (Fitch/Trecartin)

EXPOSITIONS COLLECTIVES

2011

Almine Rech, FIAC, Paris, France (forthcoming)
Praxis, Elizabeth Dee, New York, NY
Elizabeth Dee, group presentation, Independent New York, 2011, New York, NY

2010

The Figure: Contemporary Works from the Collection, The RISD Museum of Art, Rhode Island School of Design, Providence, RI (Fitch/Trecartin)

2009

Deterioration, They Said, curated by Raphael Gygax, Migros Museum für gegenwartkunst, Zürich, Switzerland (Fitch/Trecartin)
Bande-Annonce, New Galerie de France, Paris, France (Fitch/Trecartin)
Solaris, curated by Cecilia Alemani, Gio Marconi, Milan, Italy (Fitch/Trecartin)

2008

Funny Not Funny, curated by Becky Smith and Allison Kave, Bellwether Gallery, New York, NY (Fitch/Trecartin)
The Left Hand of Darkness, curated by Sarvia Jasso and Yasmine Dubois, The Project, New York, NY (Fitch/Trecartin)
Vestfossen Lunstlaboratorium, Norway (Fitch/Trecartin)

2007

Present Future, Elizabeth Dee Gallery, curated by Cecilia Alemani, solo presentation Artissima, Torino, Italy (Fitch/Trecartin)
La Triennale di Milano, TIMER, Milan, Italy (Fitch/Trecartin)
Between Two Deaths, curated by Ellen Blumenstein and Felix Ensslin, ZKM Karlsruhe, Germany (Fitch/Trecartin)

Liste des œuvres exposées

Vidéos © Ryan Trecartin.
Unique Sculptural Theatre © Lizzie Fitch/ Ryan Trecartin
Ambiance sonore / Ambient audio © Ryan Trecartin avec Lizzie Fitch
Any Ever © Ryan Trecartin / Lizzie Fitch

Vidéos et “théâtres sculpturaux”

Local Dock
2011
Unique Sculptural Theatre
Techniques mixtes / Mixed media
Courtesy : les artistes et Elizabeth Dee, New York

Auto View
2011
Unique Sculptural Theatre
Techniques mixtes / Mixed media
Courtesy : les artistes et Elizabeth Dee, New York

Sibling Topics (section a)
2009
Vidéo haute définition / High-definition video
51'26"
Collection Goetz, Munich

Living Comp
2011
Unique Sculptural Theatre
Techniques mixtes / Mixed media
Courtesy : les artistes et Elizabeth Dee, New York

Ready
2009–10
Vidéo haute définition / High-definition video
26'49"
Museum of Contemporary Art, North Miami

Equal Plaza
2011
Unique Sculptural Theatre
Techniques mixtes / Mixed media
Kramlich Collection, San Francisco

K-CorealNC.K (section a)
2009
Vidéo haute définition / High-definition video
33'05"
Julia Stoschek Foundation, e.V., Düsseldorf

Containment Place
2011
Unique Sculptural Theatre
Techniques mixtes / Mixed media
Courtesy : les artistes et Elizabeth Dee, New York

Roamie View : History Enhancement
2009–10
Vidéo haute définition / High-definition video
28'23"
Collection Marcel Brient, Paris.

Public Crop
2011
Unique Sculptural Theatre
Techniques mixtes / Mixed media
Courtesy les artistes et Elizabeth Dee, New York

P.opular S.ky (section ish)
2009
Vidéo haute définition / High-definition video
43'51"
Don de Pamela et Richard Kramlich au New Art Trust: San Francisco Museum of Modern Art ; MoMA, New York ; Tate, Londres

Under Sided
2011
Unique Sculptural Theatre
Techniques mixtes / Mixed media
Courtesy : les artistes et Elizabeth Dee, New York

Temp Stop
2009–10
Vidéo haute définition / High-definition video
11'47"
Collection Charlotte et Bill Ford, Etats-Unis

Available Sync
2011
Unique Sculptural Theatre
Techniques mixtes / Mixed media
Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, en cours de donation

The Re'Search
2009–10
Vidéo haute définition / High-definition video
40'09"
Dr. Michael I. Jacobs, New York

Premise Fade
2011
Ambiance sonore quatre pistes / Four tracks ambient audio
285'

Sculptures exposées à l'Arc

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Dog in a Londonfucker
2009
Techniques mixtes / Mixed Media
Collection Mimi et Filiep Libeert, Belgique

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Agenda Pusher
2008
Techniques mixtes / Mixed Media
Collection particulière, Paris

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Roast Beef Curtain Drop
2007
Techniques mixtes / Mixed Media
Collection Zabłudowicz

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
I'm Laid Back Like That
2009
Techniques mixtes / Mixed Media
Collection Marin Karmitz

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Import Landscape Exploit
2008
Techniques mixtes / Mixed Media
Courtesy : les artistes

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin avec Rhett La Rue
Now, in the Sunroom an After Now 4
2009
Techniques mixtes / Mixed Media
Collection Galerie de France

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
The Edge, Skinny
2008
Techniques mixtes / Mixed Media
Collection Goetz, Munich

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin avec Brian McKelligott
Now, in the Sunroom an After Now 2
2009
Techniques mixtes / Mixed Media
Almine Rech Gallery Collection, Bruxelles.

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Comma
2011
Techniques mixtes / Mixed Media
Courtesy : les artistes et New Galerie, Paris

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Still, Life
2011
Techniques mixtes / Mixed Media
Courtesy : les artistes et New Galerie, Paris

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
By:
2011
Techniques mixtes / Mixed Media
Courtesy : les artistes et New Galerie, Paris

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Hang Her Man
2011
Techniques mixtes / Mixed Media
Courtesy : les artistes et New Galerie, Paris

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Photography
2011
Techniques mixtes / Mixed Media
Courtesy : les artistes et New Galerie, Paris

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Keep Calm, Go Shopping
2011
Techniques mixtes / Mixed Media
Courtesy : les artistes et New Galerie, Paris

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Laugh LLC
2011
Techniques mixtes / Mixed Media
Courtesy : les artistes et New Galerie, Paris

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Pussy Tales
2011
Techniques mixtes / Mixed Media
Courtesy : les artistes et New Galerie, Paris

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
This Lawyer Lite
2011
Techniques mixtes / Mixed Media
Courtesy : les artistes et New Galerie, Paris

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Piccolo Alternativo, Cane, Dog
2007
Techniques mixtes / Mixed Media
Collection particulière

Brian McKelligott et Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Vicky Veterinarian
2006
Techniques mixtes / Mixed Media
The Saatchi Gallery, Londres

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Verbal Contract
2011
Techniques mixtes / Mixed Media
Courtesy : les artistes et New Galerie, Paris

Sculptures exposées dans la salle Dufy

Rhett LaRue et Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Mother
2006
Techniques mixtes / Mixed Media
The Saatchi Gallery, Londres

Brian McKelligott et Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Abraham with the long arm
2006
Techniques mixtes / Mixed Media
The Saatchi Gallery, Londres

Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Encore
2007
Techniques mixtes / Mixed Media
Collection Charlotte et Bill Ford, Etats-Unis

Informations pratiques

Musée d'Art moderne de la Ville de Paris

11, avenue du Président Wilson / 75116 Paris

Tél : 01 53 67 40 00 / Fax : 01 47 23 35 98

www.mam.paris.fr

Transports

Métro : Alma-Marceau ou Léna / RER : Pont de l'Alma (ligne C) / Bus : 32/42/63/72/80/92

Station Vélib' : 3 av. Montaigne ou 2 rue Marceau

Horaires d'ouverture

Mardi au dimanche de 10h à 18h (fermeture des caisses à 17h15)

Nocturne le jeudi de 10h à 22h (seulement les expositions) (fermeture des caisses à 21h15)

Fermeture le lundi et les jours fériés



L'exposition est partiellement accessible aux personnes handicapées moteur et à mobilité réduite.

Tarifs de l'exposition

Plein tarif : 6 €

Tarif réduit (plus de 60 ans, enseignants, chômeurs, famille nombreuse) : 4,5 €

Demi-tarif (jeunes 14- 26 ans, RMIstes) : 3 €

Gratuit pour les moins de 14 ans

Réservations sur www.mam.paris.fr

Service Culturel

Accueil par un conférencier dans l'exposition Ryan Trecartin / Lizzie Fitch, Any Ever :

A partir du 25 octobre 2011 : Les mardis de 14h à 18h, samedis de 14h30 à 16h00 et dimanches à 12h30 à 14h00

Sans réservation, sur présentation du billet d'entrée dans l'exposition.

Le musée présente également :

> **Baselitz sculpteur** (30 septembre 2011 - 29 janvier 2012)

> **Giorgio de Chirico** : Legs de soixante et une œuvres par Isabella Pakszwer-de Chirico, 2011 (8 novembre 2011 - juillet 2012)

> **Peter Doig** : Don d'une œuvre par la Société des Amis du Musée d'Art moderne de la Ville de Paris, 2011 (à partir du 19 octobre 2011)

> **Bernard Buffet** : Donation de trois œuvres par Virginie, Danielle et Nicolas Buffet, 2010. Don d'une œuvre par Ida et Maurice Garnier, 2011 (à partir du 19 octobre 2011)

> **Nouvelle présentation des collections permanentes** (à partir du 19 octobre 2011)

Contact presse

Peggy Delahalle

Tél. : 01 53 67 40 50

E-mail : peggy.delahalle@paris.fr