

Ryan Trecartin et Lizzie Fitch, *any ever*

Odile Burluraux, 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 products³

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

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 procèdent d'une même démarche participative.

² Conversation entre Ryan Trecartin et Odile Burluraux 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.

ininterrompu de données se déverse, chacune porteuse d'hypothèses différentes, interchangeable, 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.

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,

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

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-CoreaINC.K, USA Korea*, cat. p. 34.

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 OVERHEAD** ⁷

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 Now ⁹

⁷ *K-CoreaINC.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-CoreaINC.K*, Global Korea, cat. p. 105