e FITCH / n TRECARTIN. Priority Innfield

05.02 —
24.04.2016

<E

El trabajo de los norteamericanos Lizzie Fitch (Bloomington, Indiana, 1981) y Ryan Trecartin (Webster, Texas, 1981) plantea una exploración y una reflexión sobre el lenguaje, el medio audiovisual y la construcción de la identidad llevada a nuevos extremos.

La muestra, titulada *Priority Innfield*, pertenece a la Zabludowicz Collection y supone una adaptación completa de la instalación que pudo verse en la 55 edición de la Bienal de Venecia en 2013. *Priority Innfield* es un teatro escultórico compuesto por cinco pabellones, o sets escultóricos, independientes (*Fence*, *Pole*, *Tilt*, *Way* y *Villa*), en los que se muestran cuatro películas (*CENTER JENNY*, *Item Falls*, *Comma Boat* y *Junior War*). Estas instalaciones invocan una puesta en escena de la vida diaria, permitiendo que el visionado se entrelace con la memoria y la experiencia del espectador. Y es que para Fitch y Trecartin la participación física del público en la obra es crucial. Se invita a los visitantes a entrar en este espacio intensamente perturbador y, al mismo tiempo, terriblemente familiar. Este caos aparente es una metáfora de la inestabilidad con la que los artistas perciben la humanidad y de cómo el exceso de información y los nuevos lenguajes surgidos en Internet están banalizando la sociedad.

Fitch y Trecartin se conocieron en el año 2000 estudiando en la Rhode Island School of Design, en Providence, donde se graduaron en 2004. Ambos forman parte de la vanguardia de una generación de jóvenes artistas norteamericanos, como Cory Archangel, Ryder Ripps o Shana Moulton, que ha crecido rodeada de ordenadores, teléfonos móviles y el dominio de Internet. Por ello, en sus obras encontramos un universo en el que todo y todos son conscientes de ser grabados, editados y, finalmente, emitidos. En última instancia, los personajes de Fitch y Trecartin —si se les puede llamar así— aspiran a ser imágenes, por lo que lo real pasa a un nivel secundario.

En 2010 Fitch y Trecartin establecieron un estudio común en Los Ángeles. Lizzie crea los teatros escultóricos, cuidadosamente elaborados con muebles y objetos familiares, mientras que, con un especial interés por el lenguaje, Ryan escribe, dirige y edita las películas, mostrando cómo la tecnología afecta al ser humano. Juntos presentan esculturales habitaciones transformando el set de las películas en teatros para la vida real donde dichas películas pueden verse como "*immersive movies*".

Ya la primera película de Trecartin, rodada cuando tenía 23 años como proyecto de fin de curso de la escuela de diseño, introducía sus constantes formales y temáticas: llevar la identidad a la categoría de juego de rol, el grupo versus el individuo, la cultura *queer*, la globalización... y otros elementos mucho menos abstractos, como la televisión o las fiestas universitarias. Bien en solitario o en colaboración con Fitch, las películas de Trecartin, que no tienen la intención de poder ser descifradas, rebosan información a través de colores estridentes y luces exageradamente brillantes. Las imágenes giran, mutan e impactan de manera hiperactiva. Pueden verse una y otra vez y, aún así, perderse todo tipo de detalles. Este afán del artista por colocar imágenes dentro de imágenes, pantallas dentro de pantallas, puede resultar excesivo, incluso extremo, pero remite a la multitud de pestañas que abrimos cada día al navegar en nuestro ordenador.

En las películas de Trecartin, las escenas se aceleran y se ralentizan, e incluso se montan marcha atrás; los colores son estroboscópicos y exagerados; la carne se vuelve plástico en postproducción; los títulos pueden llegar a leerse como archivos de datos corruptos o como acrónimos imposibles de reproducir... Un caos aparente que es metáfora de la inestabilidad con la que Fitch y Trecartin perciben la humanidad.

El trabajo de Lizzie Fitch y Ryan Trecartin pone en cuestión el control que tenemos sobre la tecnología: hemos construido un mundo lleno de *gadgets* a los que les hemos dado identidad propia y finalmente hemos sido esclavizados por ellos. Estamos ya inmersos en esa pesadilla tecnofóbica de la que hablaba la ficción especulativa, desde Mary Shelley hasta Isaac Asimov, y nos sentimos atrapados, desubicados y alienados, queriendo criticarlo todo. Los artistas parecen decirnos: "Si somos imágenes, si somos un avatar, si existimos ya en el mundo *on-line*, eso implica que podemos eliminarnos, recargarnos y, sobre todo, reinventarnos".

Kenneth Goldsmith

Leyendo a Ryan Trecartin

Gertrude Stein escribía con un lenguaje de una sencillez absoluta y, sin embargo, pocos escritores son de tan difícil comprensión. El carácter disyuntivo de su obra no se debe a las palabras que empleaba, sino a cómo las unía. En esta larga frase, por ejemplo, no hay ni una sola palabra que no pueda reconocer cualquier niño de nueve años:

Al amar uno es celoso, celoso de verdad, y al que no lo entiende le parece imposible que el otro pueda tener un sentimiento de celos por algo así, y lo tiene y sufre y llora y pasa penas y el otro no se lo puede creer, no se puede creer que el otro lo sienta de verdad, y quizá en algún momento el otro llega a darse cuenta de que el otro puede sufrir de verdad por algo así, y más tarde ese mismo intenta tranquilizar al otro al que sufre por ese algo y entonces el otro el que recibe sus palabras tranquilizadoras dice, pero tú te has pensado alguna vez que podía creerme algo así, no, a mí eso no me da miedo, y es desconcertante tener un sentimiento así, un sentimiento de celos, y no tener miedo de no ser querido por el otro, es algo muy confuso y una y otra vez cuando estás seguro de que alguien es un todo

tienes que empezar de nuevo, y otra vez, y lo único que a uno le ayuda es que en el fondo hay muy pocos cambios fundamentales en las personas y todo el mundo repite siempre grandes partes de sí mismo así que alguna vez quizá alguien sepa algo y de verdad que a mí me gustaría mucho ser ese alguien y volvamos otra vez al principio[A].

Para entender este pasaje —denso y repetitivo, pero que expresa un sentimiento nítido— es necesario leer de una manera distinta a como aprendimos a hacerlo. Stein trabaja con el lenguaje como material. Las palabras son bloques de construcción. La palabra "y" se usa menos como conjunción que como separador, como puente entre dos pensamientos. Así, si leemos la palabra "y" como una coma, la frase queda dividida en segmentos y empieza a revelarse su sentido. Cada vez que leemos a Stein debemos pues aprender a leer desde cero.

El estilo de Stein era una respuesta a la avalancha de letra impresa que trajeron consigo los albores del siglo XX. De la misma manera que Picasso incorporaba a sus cuadros hojas de periódico, Stein trataba con la métrica de la inmensidad, con lo que llamaríamos hoy "saturación informativa". Frente a la explosión lingüística de los periódicos y las revistas, la respuesta de Stein fue escribir libros que reflejasen dicha situación. *The Making of Americans*, escrito entre 1903 y 1911, es un tomo de 925 páginas que emplea el lenguaje sencillo de los medios de comunicación de masas, pero que a base de bucles, repeticiones y fracturas trata de apartar nuestro atención del contenido y llevarla hacia la forma.

[A] Gertrude Stein, *Selected Writings*, ed. de Carl van Vechten, Nueva York, Random House, 1946, p. 267. [In loving some one is jealous, really jealous and it would seem an impossible thing to the one not understanding that the other one could have about such a thing a jealous feeling and they have it and they suffer and they weep and sorrow in it and the other one cannot believe it, they cannot believe the other one can really mean it and sometime the other one perhaps comes to realise it that the other one can really suffer in it and then later that one tries to reassure the other one the one that is then suffering about that thing and the other one the one that is receiving such reassuring says then, did you think I ever could believe this thing, no I have no fear of such a thing, and it is all puzzling, to have one kind of feeling, a jealous feeling, and not have a fear in them that the other one does not want them, it is a very mixing thing and over and over again when you are certain it is a whole one some one, one must begin again and again and the only thing that is a help to one is that there is really so little fundamental changing in any one and always every one is repeating big pieces of them and so sometimes perhaps some one will know something and I certainly would like very much to be that one and so now to begin.]

Stein fue una figura clave en la puesta en marcha de uno de los grandes proyectos de la literatura de vanguardia: hacer material la palabra. A lo largo del siglo XX nace el impulso de ampliar el papel del lenguaje desde un modo puramente discursivo a otro que pusiera al mismo nivel las características formales de la palabra. Desde finales del siglo XIX, cuando Stéphane Mallarmé recurrió al azar para distribuir palabras en una página —que él, más que página, consideraba como un lienzo—, y los primeros años del siglo XX, con los experimentos tipográficos radicales de los futuristas, la palabra fue transformada gradualmente en imagen. A mediados de siglo, con *Finnegans Wake* —una novela de 628 páginas compuesta casi por entero de neologismos— James Joyce dio un paso más en el derribo de la narrativa, cosiendo entre sí elementos de decenas de idiomas para crear palabras compuestas. Ilegible en cualquier idioma —o legible pero de otro modo—, *Finnegans Wake* podría considerarse como un ejemplo temprano del concretismo literario, idea que obtuvo resonancia a nivel mundial tras la Segunda Guerra Mundial con los movimientos de la poesía concreta y la *musique concrète*. La *musique concrète* (que procesaba sonidos cotidianos pregrabados hasta volverlos irreconocibles) extendía las aportaciones futuristas al ámbito de la electrónica. De un modo similar, la poesía concreta prescindía por completo de la sintaxis y propugnaba que el lenguaje en un estado puramente visual tenía forma poética. En la década de 1950 asistimos al recorte de las palabras y a su sometimiento al azar por parte de escritores como John Cage, Jackson Mac Low, William S. Burroughs y Brion Gysin, que descubrieron que, por muy trinchadas, rebanadas o troceadas que estuvieran las palabras en cuestión, y por muy consecuencia del azar que fueran, seguían teniendo significado. Y es que cuesta romper el lenguaje.

Hoy, estas exploraciones continúan dándose en nuestro mundo digital. La materialidad del lenguaje ha llegado a su apogeo con Internet, un medio basado en la duplicación, la copia y la reproducción. Las palabras son la savia de Internet, que corre por la red en forma de código, entradas de blogs, correos electrónicos, tuits y actualizaciones de estado. Todo Internet en realidad consiste en lenguaje alfanumérico, a veces en forma de código y otras de contenidos multimedia (como en el caso de un archivo adjunto en formato jpg que por error aparece en un correo electrónico como kilómetros de código, todo en lenguaje alfanumérico). Desde este punto de vista, todas nuestras imágenes, música y videos están construidos

desde el alfabeto. Podríamos decir pues que, en cierto modo, nuestra producción en Internet es una modalidad de escritura (aunque la interfaz gráfica de usuario de la web consiga darnos la ilusión perfecta de que en realidad subimos fotos, colgamos videos o vemos películas).

Las obras de Ryan Trecartin extienden la investigación de la materialidad del lenguaje a la era digital. En sus películas, el lenguaje no es un vehículo de contenidos narrativos, una manera de contar historias o exponer ideas, sino otro elemento formal de sus densos y caóticos paisajes. El lenguaje de Trecartin ofusca, confunde y desorienta; al igual que lo hacen su uso de la música o del video. Las palabras se trocean, se sincopan, se fragmentan, se recortan, se repiten, se ralentizan, se aceleran, se modulan, se alargan, se estiran, se deforman, se separan en capas, se muestrean, se procesan en Auto-Tune, se duplican y se distorsionan, siempre con la intención de que sean menos comprensibles, más opacas.

Las palabras de Trecartin, como las de Stein, son sencillas, pues proceden de la jerga cotidiana de Internet. Es el tipo de lenguaje que inunda los chats, los mensajes de voz y de texto y las actualizaciones de estado. Es un lenguaje escueto, que a menudo sólo dura unos segundos. Por ejemplo, el soliloquio más extenso de *CENTER JENNY* (2013) tan sólo dura veintiún segundos:

You don't fucking deserve my dad you fucking fuck my daddy and I don't like it anymore. I just want my daddy back I just want my daddy back. I just want my daddy back. Return to me. She don't even know. She don't even know. I don't know. That's true. It's the truth Joshua. Me. Thank you[B]**.**

A diferencia del lenguaje de Stein, que está escrito para la página —y es continuo y fluido—, el de Trecartin está escrito para ser hablado. El lenguaje oral es, por

[B] Transcripción de *CENTER JENNY* facilitada por la Zabludowicz Collection. [Tú a mi padre no te lo mereces, joder, te acuestas con él y a mí eso ya no me gusta. Yo lo único que quiero es que me devuelvan a mi padre, que me devuelvan a mi padre. Sólo quiero que me devuelvan a mi padre. Vuelve conmigo. No se entera de nada, la tía. No se entera de nada, la tía. No sé. Es verdad. Es la verdad Joshua. Yo. Gracias.]

naturaleza, fracturado y disyuntivo; está lleno de tartamudeos, balbuceos, farfulleos, frases a medias, interrupciones, pausas y errores de pronunciación. El anterior soliloquio, directamente transcrito de la película, está plagado de formulaciones torpes, frases parciales, descontextualizaciones, incorrecciones gramaticales y repeticiones. Desde una postura literaria convencional es un pasaje gravemente defectuoso, pero desde una perspectiva emocional convence: incluso en su versión escrita podemos sentir la aguda desesperación que transmite.

Toda clase de efectos sonoros y de video acompañan a esta corta intervención, reforzando la sensación de fatalidad y angustia. La secuencia contiene veintidós efectos distintos de video, que se suceden a gran velocidad (casi uno por segundo) mientras varios efectos de sonido —como el retumbar del tono más bajo de un órgano, silbatos para perros, notas de sintetizador que divagan por los tonos medios o explosiones al azar— subrayan e interrumpen las palabras.

A pesar de que hablen entre sí, los personajes de Trecartin se muestran aturdidos e inconexos, como si nadie entendiera lo que le dicen. Hasta los conceptos más sencillos parecen fuera del alcance de la comprensión:

You broke my camera... what's a camera, what's a camera?[C]

En pasajes como éste, Trecartin cuestiona la premisa básica de que el lenguaje es un vehículo de comunicación y comprensión y nos sitúa de lleno en el ámbito de los juegos lingüísticos "wittgensteinianos". Pregunta Wittgenstein: "¿Cuánto tiempo requiere comprender una oración? Y, si comprendemos una oración durante una hora, ¿empezamos siempre de nuevo?"[D]. Eso es justamente lo que hacen los personajes de Trecartin: empezar siempre de cero.

[C] Transcripción de *CENTER JENNY* facilitada por la Zabludowicz Collection. [Me has roto la cámara... ¿Qué es una cámara, qué es una cámara?]

[D] Ludwig Wittgenstein, *Gramática filosófica*, trad. Luis Felipe Segura, México D.F., Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Filosóficas, 1992, p. 93.

Las películas de Trecartin son teatros de alienación y desconexión. Los protagonistas están eternamente distraídos, al modo de esas reuniones en las que todo el mundo intenta conversar al tiempo que mira el móvil. Cuando hablan, a menudo no lo hacen entre ellos, sino que se dirigen a la cámara, en lo que es un efecto habitual en los videos caseros de YouTube grabados con una *webcam*. Las palabras y los actos casi nunca están sincronizados. Ante la pregunta de por qué muestran el más absoluto desconcierto ante cualquier instrucción hablada, por sencilla que ésta sea, los personajes podrían hacer suyas las palabras de Wittgenstein: "No importa qué haga para exhibir la comprensión, ya sea que repita la explicación de una palabra, o que ejecute una orden como signo de que la he comprendido, estas acciones no *deben* ser interpretadas como pruebas de comprensión"[E].

Aunque la mayoría de las películas de Trecartin son resultado de la improvisación (les pide a sus actores que repitan sin cesar una serie de diálogos y luego junta varias tomas), existe un guión de 2009 disponible en Internet, *K-CoreaINC.K (Section A)*, donde podemos encontrar nuevas pruebas de los vínculos de Trecartin con la materialidad y la disyunción vanguardistas. Dicho guión tiene misteriosas reminiscencias del novelista experimental alemán Arno Schmidt (1914-1979), cuyo uso anticonvencional de la puntuación, la ortografía y los espacios recibió a menudo el calificativo de ficción "postjoyceana". En este fragmento de uno de sus últimos libros, *Die Schule der Atheisten* [La escuela de ateos], Schmidt abunda en el lenguaje visual:

siempre);debajo de la estatua
del medio< (= debajo del abdomen +
()bajo< y >se levanta<) y es
f^{ructuosa} $_{ormidable}$mente=fuerte. / Y hay que
prestar más atención a
las herramientas: El >Pequeño Cuerno<
de Oberón / las armas de MAY / el
>Terafín< encontrado en el >Espíritu
elemental< de HOFFMANN...[F]

[E] *Ibid.*, p. 81.
[F] Arno Schmidt, *Die Schule der Atheisten. Novellen=Comödie in 6 Aufzügen*, Frankfurt, S. Fischer Verlag, 1972. Trad. a partir de la versión inglesa: *School for Atheists: A Novella = Comedy in 6 Acts*, Los Ángeles y Copenhague, Green Integer, 2001, p. 268.

El insólito uso de la tipografía y la puntuación de Schmidt pretende romper la superficie continua del mensaje y acentuar nuestra conciencia de la materialidad del lenguaje. Presenta asimismo múltiples lecturas: la "f" de "formidable" es también la de "fructuosa", que a su vez se convierte en "fructuosamente" y se resuelve en la palabra "fuerte". Las palabras se incrustan las unas en las otras y se hacen estallar con el fin de asegurarse de que sea imposible leer unidimensionalmente la obra. Las símbolos "<" y ">" y las palabras en mayúsculas desempeñan la función de significantes enfáticos, a la vez que se da un componente emotivo a la puntuación (lo cual nos recuerda los emoticonos de hoy en día).

Desde el título mismo de *K-CoreaINC.K (Section A)*, la relación de Trecartin con la materialidad del lenguaje queda patente en su uso del doble sentido y de los ecos visuales y sonoros. En vez de "Korea", que sería la grafía inglesa, aparece "Corea", que es como se escriben las dos Coreas en muchos otros idiomas. "INC" remite a *career* [profesión], que en inglés suena parecido a "Corea". La "K" final, en cambio, es un misterio. Pero el guión propiamente dicho es más denso, si cabe, y contiene aún más juegos de palabras:

I Am Mystified as 2Y

Please Re-think, The way that You are fraise-ing
that 2ME
With Your MEMO, of THIS...

You need to REALize, <That I am ABOUT to SAY
something
2You,,, RightNow

Something IN, -|That You|-.. <of Value>, Something of Value-
-- For you to ReTain (LAUGH)

I never say “THEY”

I say —US- or —WE-,

These accomplishments are our —Own-

You-See, lastnight —WE- Bombed —OUR-Selves —
again,,,,,,,
-WE- Bombed another ONE of —OUR- OWN “Cities”
after —
WE- had Bombed the OTHER, |ONE| OF —OUR-Selves-,
,,,,,,,,,,,
2Ballance —OUR-Selves- OUT.

Are you Able to See how \THIS\ works- NOW?
Have I made My-Self (Clear)?[G]

En tanto que guión, las superficies visuales son instrucciones sobre cómo hay que recitar los diálogos. Las palabras en mayúscula, los símbolos de mayor que y menor que y las barras son indicadores de énfasis. El tempo se marca con series de comas como pausas largas y dos palabras juntas (lastnight [anoche] o RightNow [AhoraMismo]) indican que hay que pronunciarlas muy deprisa, mientras que la división de las palabras en sílabas significa que hay que pronunciar cada sílaba independientemente (OUR-selves [Pensar-NOS]). Refiriéndose a la relación de Trecartin con la voz, Ingrid Schaffner ha escrito que sus personajes “hablan una forma de Twitter, llena de códigos, citas, elipsis y basura [...] la experiencia de ver la voz como un material en el arte contemporáneo”[H].

[G] Ryan Trecartin, guión de *K-CorealNC.K (Section A)*, PDF, 2009: http://www.ubu.com/ubu/unpub/Unpub_046_Trecartin.pdf [último acceso: 10 de enero de 2016]. [No entienDO XQ // ReplanT-a-T La manera de formular-ME-lo, Por favor / En Tu INFORME, sobre ESTO... // Tienes que darte CUENTA, <De que VOY a DECIR-T / algo,,, AhoraMismo // Algo EN, -|Que Te|-.. <de Valor>, Algo de Valor- / -- Para K lo ReTengas (RISA) // Yo nunca digo “ELLOS” // Digo —NOSOTROS— o —NOS—, // Estos logros son —Nuestros— // Es K, anoche Hemos vuelto a BombardearNOS – otra vez,,,,,,, | NOS — hemos Bombardeado OTRA de —NUESTRAS— PROPIAS “Ciudades” después – / de K — Bombardeásemos la |OTRA|, NUESTRA, ,,,,,,,,,, / Para COM-Pensar-NOS. // ¿Te das Cuenta de cómo funciona \TODOESTO\-YA? / ¿Me he expresado (Clara)Men-T?]

Se ha dicho que a las vanguardias las mató lo digital, y en algunos aspectos es verdad: la herencia más obvia de la música dodecafónica, tan radical en otros tiempos por su disonancia, parece ser su uso actual en el cine de terror; en la pintura, la abstracción se presenta a menudo como cita; la publicidad ha absorbido por completo la semiótica; y basta un solo clic para que Instagram confiera a cualquier foto hecha con un móvil el lustre de una gelatina de plata de Atget. En cambio, éste es el momento del lenguaje.

Internet —que es una copiadora gigantesca— ha dado nueva vida a las palabras. Las vanguardias liberaron del peso de contar historias al lenguaje, que, gracias a ello, ahora puede encarnar muchos otros papeles. La materialidad anunciada hace más de un siglo por Mallarmé y Stein ha llegado a su plenitud en la era digital, tal como lo demuestra, y con qué potencia, la obra de Ryan Trecartin.

[H] Ingrid Schaffner, *Queer Voice: Laurie Anderson, Harry Dodge & Stanya Kahn, Sharon Hayes, John Kelly, Kalup Linzy, Jack Smith, Ryan Trecartin, Andy Warhol*, Filadelfia, Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, 2010, p. 172.

Texto de Christopher Glazek

Lizzie FITCH / Ryan TRECARTIN. *Priority Innfield*

Teatro escultórico compuesto por cinco pabellones independientes, cuatro películas, una banda sonora ambiental y una película de créditos.

Priority Innfield (Fence), 2013
Pabellón, 346,7 x 487,7 x 487,7 cm
Incluye la película *CENTER JENNY*
© Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Cortesía de Andrea Rosen Gallery, Nueva York, y Regen Projects, Los Ángeles

Priority Innfield (Pole), 2013
Pabellón, 344,8 x 643,6 x 492,1 cm
Incluye la película *Item Falls*
© Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Cortesía de Andrea Rosen Gallery, Nueva York, y Regen Projects, Los Ángeles

Priority Innfield (Tilt), 2013
Pabellón, 335,3 x 507 x 555,6 cm
Incluye la banda sonora ambiental *Wake* (MP3, 41:03)
Cortesía de Andrea Rosen Gallery, Nueva York, y Regen Projects, Los Ángeles

Priority Innfield (Way), 2013
Pabellón, 325,1 x 548,6 x 487,7 cm
Incluye la película *Comma Boat*
Cortesía de Andrea Rosen Gallery, Nueva York, y Regen Projects, Los Ángeles

Priority Innfield (Villa), 2013
Pabellón, 316,2 x 579,1 x 438,2 cm
Incluye la película *Junior War*
Cortesía de Andrea Rosen Gallery, Nueva York, y Regen Projects, Los Ángeles

Priority Innfield (Credits), 2013
Video HD, 9:27
© Lizzie Fitch / Ryan Trecartin
Cortesía de Andrea Rosen Gallery, Nueva York, y Regen Projects, Los Ángeles

CENTER JENNY

CENTER JENNY es la resaca de una noche de desenfreno, así como una tentativa de arreglar los destrozos de una noche (¿de una vida?, ¿de un mundo?) que ha acabado fatal. Al principio de la película damos tumbos por un pasillo, acribillados por unos fragmentos que no conseguimos descifrar. "¡Más momentos, *bitches*, por favor!", gritan un par de chicas. Tenemos la horrible sensación de que ya han pasado muchas cosas. ¿Nos hemos estrellado con el coche? ¿Nos hemos acostado con el padre de nuestra mejor amiga? ¿Hemos renunciado a todos nuestros derechos bajo los efectos de un alucinógeno? Nuestra perspectiva, a pesar del título de la película, está claramente descentrada: nadie mira la cámara y hasta el audio parece *playback*. Vemos las secuencias del *making-of* —lo que pasa detrás de las cámaras— pero no conseguimos pasar de ahí. "Te está tomando el pelo", dice un personaje. "Lo que ves sólo lo ves tú". Nuestra sensación es de maltrato, pero también de habernos pasado de la raya. "Me voy a meter en un buen lío", dice preocupada una chica con una sudadera rosa. También nosotras estamos preocupadas.

Poco a poco nos resocializamos y nos volvemos a familiarizar con la historia del mundo. Estamos en una universidad, en las jornadas de captación de una hermandad femenina, y nos hacen preguntas sobre la era humana: una época posterior a cuando los dinosaurios se convirtieron en gallinas pero anterior a cuando los seres humanos se convirtieron en animaciones, y a cuando las animaciones se convirtieron en nosotras. Buscamos orígenes y testigos. ¿Quién es Sarah Source [Sarah Origen]? ¿De dónde venimos? ¿Cómo nos llamamos? Transferimos nuestro nerviosismo a una cándida pelirroja (interpretada por Rachel Lord) que se lleva la peor parte de un ritual de iniciación con mucha parafernalia (aunque en realidad es bastante modoso). "Esto es importante. Vamos a abordar la fundación de una conciencia universitaria", nos dice un profesor. Nos colocamos en grupo, pero sin la euforia.

Nos enteramos de que ha habido guerras y revoluciones. Hay Jennys más grandes que otras. “Soy una tremenda privilegiada. Ya os podéis ir haciendo a la idea”, dice una. “La guerra es de mis padres, que la financiaron”, presume otra. Una tercera Jenny se reconoce como la diseñadora de la guerra. “¿Habéis visto esas orejeras con armas?”, pregunta. “¿Las armas ésas, las orejeras? ¡Yo las he visto! ¡Yo las he visto!”. Con el paso del tiempo la guerra se convierte en una canción infantil.

Detrás de toda gran fortuna hay un gran delito. En *CENTER JENNY*, un paso atrás respecto a la utopía que presenta un futuro tan lúgubre como lúgubremente enfocado en el pasado, todos somos culpables. Sin embargo, tememos no llegar a saber nunca qué pasó de verdad ni quién fue el culpable. Las posibilidades de indagar en ello quedan descartadas por nuestra mala comprensión de las causas y efectos.

C E N T E R J E N N Y

CENTER JENNY se ocupa de los orígenes (“Sarah Source”), pero también se preocupa de los finales. Puede que algunos hayamos luchado en la revolución de la audiencia y que otros hayamos hecho orejeras con uso armamentístico, pero todos acabamos en Los Ángeles; o más concretamente en un falso estudio de televisión montado en una nave en Burbank, inquietante ciudad del extrarradio de Los Ángeles cuya relación con la urbe en sí es aproximadamente la misma que la de Los Ángeles con el resto del mundo. Aquí no hay actores propiamente dichos; sólo estilistas y gallinas que hacen de dobles. Algunas realizan torpes ejercicios vocales. Otras realizan proezas estilo Parkour. Otras nos pintan mientras todavía estamos despiertas. Pero lo superaremos. Ninguna pesadilla puede sobrevivir al amanecer.

CENTER JENNY, 2013
Video HD, 53:15. Edición de 6 más 2 P.A.
© Ryan Trecartin
Cortesía de Andrea Rosen Gallery, Nueva York, y Regen Projects, Los Ángeles

En *Item Falls* estamos en plena juerga. Empezamos en un casting, pero en poco tiempo caemos en las inexorables garras de la alucinación y, desechando temores, emprendemos una clara regresión a la era de la animación, una época en la que los dobles-gallinas eran simples polluelos. De lo que parece ser nuestro dormitorio salen y entran flotando arquetipos amistosos. Ha vuelto la Jenny pelirroja, pero esta vez es chillona y confiada. Al contrario que en *CENTER JENNY*, estamos centrados, en el sentido literal. Por lo visto la cámara está en medio de la habitación; lo cual es una suerte, porque estamos demasiado flipados como para movernos. Afortunadamente nuestras alucinaciones nos miran directamente.

La fuerza motriz de nuestro subidón es una tal TK, una productora (interpretada por Allison Powell) que parece dedicarse a coordinar las pruebas que permiten pasar de "básico de nivel uno" a "tonto de nivel dos" a "nivel centrado". De vez en cuando aparece un personaje que se parece a Adele; a menos que sea la bruja buena del norte. Algo más avanzada la película, la productora presume del *boy band* que ha comprado, y la mayoría de sus miembros parecen muy gays.

Como en toda buena juerga, surgen las grandes preguntas. ¿Tenemos libre albedrío? ¿Es real lo que vemos? ¿Qué significa ser normal? "Esto no es una silla de verdad", se nos advierte en un momento dado. "Es una animación. No está realmente aquí". Nada acaba de tener sentido, pero da igual.

"Uno de los aspectos más importantes de mis dobles-gallinas es que me merezco un solo", dice Jenny, que sigue haciendo comentarios sobre clubs y aplicaciones, pero sin el miedo ni el arrepentimiento que alimentan *CENTER JENNY*.

Jenny intenta razonar lógicamente, pero se ve distraída por sus propias palabras. "A algunos de mis amigos les parece que debería ser un águila", afirma. "Yo creo que tengo los pies en el suelo y que debería quedarme aquí abajo con la gallina, porque antes las gallinas eran dinosaurios. Es un hecho demostrado. Entre lo más elegante que tienen los hechos está que me los creo". Los saltos en la lógica de su razonamiento se vuelven más incisivos al hablar de su familia. "Mis padres eran los directores de una de las últimas revistas que hubo en papel... Fue muy generoso por mi parte valorar lo que hacían. Ya era una decisión muy habitual. Los despedí". Como en el resto de *Priority Innfield*, la preocupación por el pasado y por las generaciones anteriores se confunde con una serie de delirios violentos. Más tarde, uno de los miembros del *boy band* descubre turbado el vello de su axila. "¡Oh, no! Mirad los pelos que tengo en la axila. ¡De ahí mis aires, de ahí mi sinónimo, de ahí mi rollo, de ahí mi brazo!". La secuencia lógica se convierte en una especie de genealogía fallida. En la medida en que el *boy band* funciona como un género sexual diferenciado, la persona que habla parece preocupada por el hecho de hacerse hombre.

Item Falls, 2013
Video HD, 25:45. Edición de 6 más 2 P.A.
© Ryan Trecartin
Cortesía de Andrea Rosen Gallery, Nueva York, y Regen Projects, Los Ángeles

En *Comma Boat* somos prisioneros de una fantasía falsamente autoritaria; un subidón de poder. La película gira en torno a un personaje-director, interpretado por Trecartin, que oscila entre sentirse omnipotente y dudar de sí mismo. Como una reencarnación posthumana y postsexual del personaje de Fellini en *8½*, el director se jacta de unas transgresiones profesionales y éticas que al mismo tiempo le provocan desazón. "Sé que he mentido para prosperar", reconoce en un momento dado. "Me he inventado un montón de alfabetos con el único fin de ascender en mi profesión". Aunque ahora el director se ha vuelto más exquisito y le carcome el miedo a estar "repitiéndose una y otra vez, y otra, y otra, como un soldado idiota". Por muy evidente que sea la metaconexión con la propia trayectoria del artista, es también un señuelo. Cualquier obra de arte remite de algún modo al propio artista. En este caso la reflexividad es el nivel superficial que aporta un barniz descodificable bajo el que se oculta algo más inquietante y complejo.

Si *CENTER JENNY* da la voz de alarma sobre la complicidad y la impotencia del artista dentro de un sistema de ritos tribales indescifrables y, en un sentido más general, sobre la impotencia de cualquier individuo respecto al cambio histórico, *Comma Boat* plantea la posibilidad de que esos temores sean básicamente mentiras, pistas falsas que disfrazan a la perfección una verdad más profunda y terrible: que en realidad hemos tenido el control en todo momento, que hemos orquestado hasta el último aspecto de este sueño y que nuestros actos no han perjudicado sólo nuestras vidas, sino también, potencialmente, las de otras personas.

COMMA BOAT

En *Comma Boat*, el poder arbitrario es una realidad, pero también una broma. "Le pondré su nombre a una guardería", proclama el director como castigo a un subordinado que usa palabras que no entiende. "Pero muy en plan cámara de gas, en el sentido de que entras y no sales". Son amenazas insustanciales. El director provoca pero los subordinados distan mucho de acobardarse. "Te voy a poner al fondo de un muelle", dice al poco tiempo el director. "Y no te vas a mover de ahí nunca más. No te haré nada. Tan sólo te quedarás ahí". Esta idea del muelle podría formar parte de una *performance* warholiana, aunque no parece que nadie se tome muy en serio al director.

Como en el resto de *Priority Innfield*, la actuación literal se posterga o refracta, convertida en pre y postproducción. Hay un grupo de cantantes que parecen hacer una prueba de sonido tras otras —mientras afirman sistemáticamente que suenan "muy bien"—, sin decidirse a empezar el video musical que están grabando. El director despotrica sobre un barco de alquiler —"Una de las cosas más relevantes acerca de estar en este barco es que es verano sobre cemento"—, pero en ningún momento llegamos a zarpar.

Aparte de su miedo a no ser filmado, otra gran preocupación del director es la procreación. "Antes la gente se daba un piquito en los labios y con eso bastaba para recibir un premio... Cosas del cine". El director obliga a una chica con una estética "seapunk" a enrollarse con un chico y luego los castiga por lo repulsivo de sus actos y por "olvidarse de dar marcha atrás en el último momento". "¡Puaj! ¡Que vais a formar una familia!", les reprocha.

La película parece indicar que ya no es posible educar al director. Ha ingresado en un mundo de fantasía del que no se le puede sacar. La voz en *off* de la cantante Lauren Devine resume esta difícil situación: "Y ahora qué dirás, ya llegas tarde, ahora estoy en Los Ángeles".

Comma Boat, 2013
Video HD, 33:02. Edición de 6 más 2 P.A.
© Ryan Trecartin
Cortesía de Andrea Rosen Gallery, Nueva York, y Regen Projects, Los Ángeles

En *Junior War* un grupo de alumnos de instituto se reúne para hacer una fiesta nocturna en un bosque en algún momento del año 2000. Hay un grupo que toca música, los chavales se emborrachan, los chicos y las chicas flirtean tibiamente y todos se meten en coches con la intención de destrozar buzones, cubrir casas con papel de váter, romper los adornos de los jardines o tener rifirrafes con la policía. Toda la película se compone de imágenes rodadas por Trecartin durante su último año de instituto en una zona rural de Ohio, presentando al espectador el cebo de una supuesta importancia genealógica. Nadie puede negar que la película se basa en "fuentes originales" —amagando con la posibilidad de que por fin hayamos desenterrado a "Sarah Source"—, pero al mismo tiempo se le ha dado a éstas una finalidad rigurosamente distinta a la original, de la misma manera que cualquier #tbt de las redes sociales resulta más fiable como indicio del presente que como representación del pasado.

En el contexto de la tetralogía de videos, *Junior War* parece una cápsula del tiempo llegada de "la era humana" —también llamada instituto— en la que se repiten inquietantemente temas y frases de las otras tres películas: buscar llaves, destrozar cosas, tirarse pedos... No falta nada de lo que caracteriza a Ryan Trecartin —el ritmo frenético, la puntuación musical, la destrucción carnavalesca, el dialecto adolescente—, pero esta vez el Ryanverso se crea a partir de alumnos reales de instituto. "Hemos encontrado una pelota de golf, una pelota de tenis y una pelota de béisbol", declara con orgullo un chico, subrayando la capacidad infinita del cerebro masculino para crear taxonomías inútiles. Otros adolescentes demuestran sus dotes legales al quejarse de que un policía "nos acusaba injustamente" y "no tenía causa probable para pararnos en la carretera, joder". Otro chico peleado con las fuerzas del orden declara, combativo: "Estos bosques me los llevo pateando desde los tres años. ¡Me los conozco enteros, estos bosques! Yo tiro por ahí, total...". Y suelta toda una retahíla de poesía adolescente cuya peculiaridad podría pasar desapercibida de no ser por su resonancia dentro del resto de la desaliñada sintaxis de *Priority Innfield*.

¿Se trata de las experiencias formativas que una década más tarde dieron nacimiento al artista Ryan Trecartin? En la medida en que *Priority Innfield* es un ejercicio de retroflexión —de revisitar el pasado y a la vez remodelarlo—, *Junior War* se parece más bien al diario de un viajero en el tiempo que ha ingresado de nuevo en un momento histórico y lo reestructura de forma turbulenta.

Recordar es siempre editar, una tentativa de crear lo que los expertos llaman un "pasado utilizable". En *Junior War* esta edición es intencionada y agresiva, pero ¿es utilizable el pasado que crea? Casi todas las secuencias están rodadas con visión nocturna, un estilo que recuerda a la vez *El proyecto de la bruja de Blair* —que se estrenó en 1999, un año antes de que se grabaran estas secuencias— y *La noche más oscura*, estrenada en 2012, un año antes de la exhibición pública de *Junior War*. La juventud de *Junior War* está claramente militarizada, pero al mismo tiempo no son más que unos inocentes que se adentran en el bosque en busca de lo sobrenatural.

La flecha del tiempo —apunte hacia donde apunte— está cargada de culpabilidad. El envejecimiento, se nos dice, es decadencia. Seguir el rastro, tememos, es culpar. En la medida en que *Priority Innfield* trastoca nuestra comprensión de la secuencia, la iteración y la causa-efecto, también nos exculpa de los delitos cronológicos. Es muy posible que al final nos sintamos perplejos, exhaustos, epistemológicamente agotados, pero también nos sentimos absueltos. "Nada está documentado". Todos creemos eso, ¿verdad?

Junior War, 2013
Video HD, 24:25. Edición de 6 más 2 P.A.
© Ryan Trecartin
Cortesía de Andrea Rosen Gallery, Nueva York, y Regen Projects, Los Ángeles

Una conversación entre Lizzie Fitch y Ossian Ward

Suministros, situaciones, espacios

[Ossian Ward] ¿Sueles tener alguna manera especial de enfocar este tipo de entrevistas? ¿Las sueles hacer con Ryan o por separado?

[Lizzie Fitch] Depende de la situación. A veces es más agradable hacerlas sola, porque, si no, en muchos casos esperas que la otra persona diga todo lo que quieres decir tú y al final lo que ocurre es que no dices todo lo que podrías haber dicho.

¿Es así como funciona vuestra colaboración? ¿Os acabáis mutuamente las frases? ¿O necesitas tener tu propio espacio para hacer tu parte y que Ryan haga la suya? ¿Sería correcto decir que tú eres la escultora y él el cineasta? ¿Cómo lo ves?

Ésa es una de las ideas más equivocadas que tiene la gente sobre cómo trabajamos Ryan y yo. Me refiero a la de una división clara de labores, donde él trabaja en las películas y yo me ocupo de todo lo físico. Trabajamos juntos de muchas maneras. A menudo estamos en la misma habitación, trabajando en una escultura o en una instalación o en un teatro escultórico; normalmente trabajamos a la vez en todas esas cosas. También trabajamos por separado en elementos específicos de la obra durante un cierto período de tiempo.

O sea, que pasáis de estar detrás de la cámara a poneros delante de ella, como un actor más.

Al rodar no hay pautas fijas, porque la manera de hacer cada película depende mucho de dónde estemos, de cómo salga tal o cual toma... Normalmente es Ryan quien empieza recopilando la trama de temas, de imaginería y de lenguaje que quiere que formen parte del guión. Luego, cuando éste alcanza un determinado desarrollo, empezamos a hablar entre los dos. Estoy generalizando, pero en muchos casos es así. Últimamente yo también he empezado a disfrutar con el montaje. La verdad es que es muy difícil especificar o definir lo que sería una situación típica de colaboración entre los dos. Nuestra manera de trabajar juntos está condicionada por lo que estemos haciendo en cada momento. Los dos somos personas superindependientes y a los dos nos gusta centrarnos en lo que estamos haciendo. Uno de nosotros puede estar fuera varios días, o toda una semana, y a la vuelta nos ponemos a hablar como si tal cosa. Pero también podemos pasar varios días seguidos en la misma habitación.

¿Qué importancia tiene la creación de los escenarios escultóricos, de los decorados, el maquillaje y todo lo demás, cuando lo que describís en las películas es casi un mundo virtual? ¿De verdad es necesario infundir realidad a ese ámbito, como quien dice, o dentro de ese mundo hay elementos físicos tomados de los guiones?

Siempre estamos acumulando "suministros" para nuestros trabajos. Compramos cosas y nos planteamos cada objeto como una palabra o como

un diálogo en una película. Muchas veces sólo son temas o ideas a los que les damos vueltas durante la escritura del guión, pero, al mismo tiempo, lo que construimos también puede dar forma a cómo será el guión. A menudo Ryan escribe como un poseso. Es capaz de dedicarle todo un mes a un guión o de escribirlo la noche antes del rodaje; o de hacerlo todo a la vez. Los actores suelen ser amigos —colaboradores y artistas— que entienden el proceso. Por eso improvisan y sacan frases de todas partes para tejer algo que se convierta en diálogo o en acción narrativa.

Es como si tuvierais muchos tipos de pegamento, que pueden ser palabras u otras cosas. Me gusta la idea de llamarlos "suministros", porque refuerza el aspecto utilitario e industrial de todo el atrezo físico, como si fueran módulos de cocina o muebles de IKEA. ¿Estas cosas las compráis o las reinventáis sobre la marcha?

Para *Any Ever* hicimos los escenarios de una manera muy escultórica. A veces el proceso estaba relacionado con la marca de los productos que comprábamos. Por ejemplo, si una mesa de soldar se llama "Nomad" [Nómada], pues eso implica una manera especial de relacionarse con ese objeto. Para nuestro último proyecto, *Site Visit* [2014, mostrado en el KW Institute for Contemporary Art de Berlín], rodamos en el templo masónico de rito escocés de Wilshire, aquí en Los Ángeles; la verdad es que en ese caso especificamos mucho las características del escenario, por lo específico que era el lugar en sí. Tenía un auditorio con aforo para quinientas personas y una sala de fiestas con mil metros cuadrados de espacio diáfano. Estaba todo destartalado —hacía quince años que no entraba nadie— y olía francamente mal. La verdad es que al principio aquel sitio me horrorizó.

Pero normalmente ejercéis un mayor control sobre los espacios que empleáis...

La mayoría de las otras películas se rodaron en algún tipo de vivienda; siempre en espacios domésticos. Y siempre rodamos de noche, porque no queremos que haya exteriores. Supongo que así dejas mucho más margen para el caos; además tienes una relación totalmente distinta con la cámara.

En las instalaciones más grandes que he visto, como la de la fundación Pinault [*Public Crop* (2011), *Local Dock* (2011) y *Porch Limit* (2012); mostradas en *Prima Materia* (Punta della Dogana, Venecia, 2013)], creasteis entornos alrededor de las películas. ¿Tengo razón al pensar que para *Priority Innfield*, en cambio, se crearon más o menos al mismo tiempo el entorno físico, los asientos, las películas y todo el argumento?

Sí. Fue interesante, porque las piezas que albergan las películas se construyeron al mismo tiempo que rodamos las propias las películas; y todo lo hicieron exactamente las mismas personas. Además, las construimos primero por ordenador, como maquetas en 3D, que es algo que nunca habíamos hecho. Eso te permite volver a montar, reinsertar o revisar algo, y crea un vacío muy extraño.

Son, en consecuencia, espacios muy institucionalizados: lavabos inhóspitos con baldosas [en el teatro escultórico subtitulado *Pole*], bancos públicos y papeleras [*Villa*] y gradas de pabellones deportivos rodeadas de vallas, cadenas y otras cosas por el estilo [*Fence* y *Tilt*]. El aspecto visual de *Priority Innfield* parece remitirse a una temática tipo pandillera o de la bruja de Blair.

A Ryan le interesaban mucho los *reality shows* tipo *Killer Karaoke* y para *Priority Innfield* nos metimos a fondo en esa franja de edad; la de los universitarios. Por otra

parte, muchos de los temas surgieron de la relación con las tomas antiguas que había grabado Ryan en su instituto de Ohio. De todos modos, supongo que, al ser todo simultáneo, todo se puede extender en cualquier dirección. Fue la primera vez que trabajamos en serio con muchas cámaras sincronizadas y la elaboración del guión tuvo en gran parte un aspecto estructural; no tanto un guión donde tal personaje dice tal diálogo, sino más bien una cuestión de frases y de maneras de organizar los rodajes y los escenarios. Las vallas y las jaulas nos encantan. Eso no ha cambiado. Creo que también las elegimos porque son el tipo de objeto que está hecho para controlar a la gente. Y también están relacionadas con el montaje; de alguna manera vendría a ser como un mecanismo de afirmación. Compartimentar tiene algo de liberador.

Hablando de mecanismos de control, ¿pensáis en cómo conseguir que el público permanezca en la instalación? Hay una teoría que dice que McDonald's diseña su mobiliario para que sólo sea cómodo permanecer sentado en él unos diez minutos; así comes y te vas. ¿Vosotros queréis que la gente permanezca mucho tiempo en la instalación o queréis que esté incómoda y que siga su camino?

Mi primer impulso sobre los asientos suele ser hacerlos cómodos, porque ya hay bastante material en la instalación que resulta incomodo a distintos niveles. Nos planteamos las películas como una experiencia cíclica: vuelves a ellas y te puedes ir cuando quieras. En ningún caso pretendo decirle a la gente cuánto tiempo tiene que quedarse en tal o cual espacio. Me encanta que la gente pase de largo y que luego vuelva. O que no vuelva. Y luego están los auriculares. Eso siempre nos ha gustado mucho —que el audio de la película se oiga por los auriculares—, porque así puedes

quitártelos, descansar un momento y pensar. Es una cosa que me gusta mucho del teatro escultórico: es un espacio público de visionado, pero sin la rigidez del teatro o del cine, donde no está bien visto que alguien se levante de la butaca a los diez minutos porque lo que está viendo le provoca náuseas.

Sí, hay libertad y restricción al mismo tiempo. Puedes levantarte y marcharte o puedes quedarte varias horas.

Sí, es algo muy atractivo, muy completo. Creamos obras para muchos espacios distintos. Queremos mostrar nuestro trabajo en salas de teatro, en teatros escultóricos y también por Internet. Nunca le daríamos prioridad a ninguna de las tres cosas. Los teatros escultóricos también tienen un elemento social, pues te sumerges mucho más que en las otras experiencias de visionado. Eso para nosotros es importante.

He estado mirando algunas de vuestras películas anteriores y, como has dicho, están ambientadas en espacios más o menos domésticos. De hecho, en una de ellas sale una chica que dice: "Empiezo a desconfiar de la casa". Y, al decirlo, es como si vosotros también os estuvierais alejando de lo doméstico. ¿Estáis empezando a alquilar espacios diferentes, a construir escenarios de una manera distinta?

Nuestro estudio es un almacén que está en una zona de la ciudad donde se construyen escenarios para películas. Hay gente a la que le cuesta entender que queremos que nuestros espacios sean escenarios de trescientos sesenta grados. Rodamos por todas partes: desde delante, desde detrás, desde los lados... Y si hay bambalinas también las aprovechamos. Siempre hemos estructurado así nuestros rodajes: primero buscas una casa y, una vez dentro, todas

las partes de la casa forman parte del escenario. Desde luego, eso lo hemos potenciado. Pero también pensamos en la relación física con espacios en 3D que puedes construir por ordenador y en cómo cambia eso nuestra manera de pensar en el espacio en general. Hemos trabajado mucho tiempo en maquetas y animaciones con Rhett LaRue y creo que esa colaboración ha influido mucho en este planteamiento.

Vuestros títulos de crédito son complicados. En esta exposición hasta hay una nueva película de créditos [*Priority Innfield (Credits)*]. Pero cuesta leerlos, porque atraviesan la pantalla y están animados. Es como si fueran discretas esculturas tuyas —por ejemplo el mobiliario antropomórfico con patas y máscaras— que aparecen en las propias películas.

Sí, ése era el caso en anteriores películas, pero ahora, con estos escenarios a gran escala y estos teatros escultóricos independientes, no recurrimos a ninguna arquitectura previa. Por eso se vuelve todo más borroso. Ahora mismo yo ya no sé qué es una escultura y qué es atrezo o un escenario. Todo podría ser cualquier cosa. Nosotros nunca decimos: "Esto es una escultura, no vamos a tocarla". Aunque eso también ha cambiado: antes éramos más compartimentados, pero ahora lo somos menos.

Reutilizamos muchas cosas y pensamos en las cosas como si tuvieran más de una vida posible. Aprovechamos cualquier cosa para conseguir nuestros objetivos, aunque siempre hay una parte de nosotros que quiere hacer algo nuevo, que quiere crear un mundo distinto.

Me gusta la idea de que muchas cosas parezcan completamente nuevas, como si acabaras de sacarlas de la caja y todavía estuvieran sin montar; todo tiene

esa pátina especial. ¿Eso es algo importante para vosotros? ¿Esa estética de lo prefabricado, de lo recién comprado, en oposición a algo con un *look* más artesanal?

Sí, creo que sí lo es. A nosotros eso nos da una sensación como de animación, como si se tratara de unidades digitales de un programa. Aunque también hay momentos para lo artesanal. Creo que con *Priority Innfield* nos alejamos de eso expresamente; menos en algunos momentos muy concretos, como la pintura aplicada con las manos —creo que fue en *Junior War*— o la pintura corporal de *CENTER JENNY*.

¿Tienes la sensación de que vuestras prácticas no sólo son cada vez más colaborativas, sino que también hay menos fronteras respecto a quién hace tal o cual cosa?

Nuestra relación creativa ha cambiado mucho; está en constante evolución. Hemos mejorado a la hora de saber qué hacemos mejor solos, pero, al mismo tiempo, exploramos juntos cosas que antes no compartíamos. Seguimos teniendo una estrategia, pero ahora hay más confianza y como nos conocemos muchísimo mejor ya no nos preocupan tanto los detalles. Yo diría que ahora tenemos menos límites, aunque pensándolo bien nunca hemos tenido muchos. Lo que pasa es que ahora todo es más profundo, en general.

La Casa Encendida

Directora
Lucía Casani

Coordinadora de Cultura
Mónica Carroquino

Departamento de Exposiciones
Coordinación
Tania Pardo
Gestión y producción
María Nieto García
Vanessa Casas Calvo

Exposición
Lizzie Fitch / Ryan Trecartin.
Priority Innfield

Cuaderno

Diseño
José Duarte

Traducciones
Polisemia

Impresión
Brizzolis, arte en gráficas

DL
M-2546-2016

Priority Innfield fue originalmente concebida para la 55 Exposición Internacional de Arte, Il Palazzo Enciclopedico, Venecia, comisariada por Massimiliano Gioni y organizada por la Bienal de Venecia. La itinerancia de la exposición se ha realizado en colaboración con la Zabludowicz Collection. Cortesía Tamares Real Estate Holdings, Inc.:

02.10 — 21.12.2014
Zabludowicz Collection, Londres
05.02 — 24.04.2016
La Casa Encendida, Madrid
06 — 09.2016
Musée d'art contemporain de Montréal

Disponible:

[redacted]

Dirección:

[redacted]

Lizzie Ryan

[redacted]

[redacted]

[redacted]

[redacted]

LA CASA ENCENDIDA