

## Lizzie Fitch et Ryan Trecartin : Site Visit, le zombie indistinct et abêti comme nouvel avatar post-humain ?

Gauthier Lesturgie

Number 105, Summer 2015

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/78400ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

### ISSN

2368-030X (print)

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this article

Lesturgie, G. (2015). Lizzie Fitch et Ryan Trecartin : Site Visit, le zombie indistinct et abêti comme nouvel avatar post-humain ? *ETC MEDIA*, (105), 51–55.

# Lizzie Fitch et Ryan Trecartin : *Site Visit*, le zombie indistinct et obéti comme nouvel

quator

post-humain ?

« It just feel weird,  
it's like someone is  
watching us<sup>1</sup> »

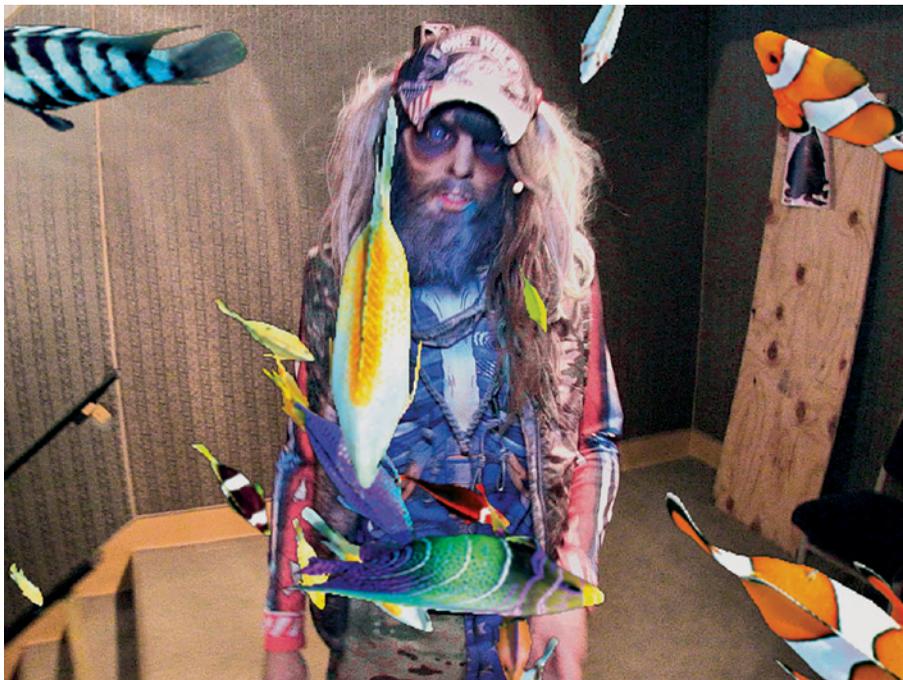
**L**e zombie n'a jamais été aussi représenté dans les différents médias qui nous entourent, que ce soit au cinéma, dans les jeux vidéo, les bandes dessinées, livres, séries, plates-formes Internet, jusque dans les faits divers et notre langage lui-même. Cette contamination médiatique qui semble mimer la progression contagieuse qui le caractérise l'a rendu étonnamment flexible : du cannibale sanguinaire intarissable à une bête abrutie presque sympathique.

C'est donc logiquement que nous le retrouvons parmi la bande hystérique du dernier film de l'artiste Ryan Trecartin, réalisé en collaboration avec Lizzie Fitch.

Montré pour la première fois au KW de Berlin l'hiver dernier, *Site Visit* se déploie simultanément sur six écrans. Une nouvelle fois, des procédés de montage *cut-up* nous malmènent pendant presque une heure en compagnie de différents groupes d'individus qui évoluent dans un espace clos – ici, un temple maçonnique désaffecté trouvé à Los Angeles. Les comportements de ces personnages et le langage visuel emprunté de la vidéo nous rappellent le genre du film d'angoisse. Une panique artificielle semble conduire la narration : les personnages sont en mode « survie » dans ce lieu en décrépitude livré à leur hystérie. On suit alors une sorte d'expédition farfelue comme l'indiquent certains éléments et outils : caméra embarquée, vision nocturne façon *Blair Witch Project* (1999), tentes, feu de camp, lampes frontales, t-shirts Jurassic Park et gourdes : ils et elles sont habités par le sentiment de ne pas être seuls. C'est alors que l'on aperçoit le fameux « zombie », qui est à première vue difficile à distinguer des autres personnages. En effet, caractéristique des films déjantés de Ryan Trecartin, les acteurs-ices sont affublés d'innombrables accessoires : perruques qui ne tentent pas l'illusion du réel, lentilles de contact aux couleurs irisées et maquillage-peintures sur tout le corps. Cette petite communauté est un véritable *freak show*, sorte de carnaval au summum du *camp* où déambulent et s'expriment, munis de voix sous hélium, des individus dont on peine à identifier les marqueurs habituels



Lizzie Fitch / Ryan Trecartin, *Site Visit*, 2014. Extraits vidéo.  
Courtoisie des artistes et de Andrea Rosen Gallery, New York,  
Regen Projects, Los Angeles, et Spruth, Berlin et Londres.



Lizzie Fitch / Ryan Trecartin, *Site Visit*, 2014. Extraits vidéo.  
Coutoioio des artistes et de Andrea Rosen Gallery, New York,  
Regen Projects, Los Angeles et Spruth, Berlin et Londres.

d'appartenance à un groupe : âge, genre, vêtements, attitudes, manières de parler, mimiques, gestuelles, etc.<sup>2</sup> Individus épiciens, ce n'est toutefois pas l'introduction du féminin dans le masculin ou vice-versa, mais plutôt la création d'un corps où les deux existent simultanément dans une exagération *camp*, suivant le concept de Susan Sontag<sup>3</sup>. Dans son essai où elle tente de saisir cette notion complexe, elle ajoute aux caractéristiques physiques celles du comportement : « un goût pour l'exagération des caractéristiques sexuelles et maniérisme de la personnalité ». Plus précisément, chez Ryan Trecartin, chacun des personnages parodie avec outrance des gestes et langages suggérant des comportements repérés dans la « réalité », tout en jouant sur la multiplicité et le flou : aucun des individus n'incarne un stéréotype précis et unique. Ils sont des corps « anagrammes » : « le corps comme une sorte de phrase qui peut être brouillée encore et encore pour produire perpétuellement de nouveaux sens<sup>4</sup>. » « Trop » à la fois, ils et elles sont des personnalités « immédiates » pour reprendre une nouvelle fois les mots de Susan Sontag<sup>5</sup> : des caractères intenses et démesurés.

Ainsi le zombie et son comportement représenté, construit par son apparition au cinéma, est une figure de choix pour l'artiste : corps indistinct par excellence, mais toujours performatif et avec outrance, artifices et exagérations. En ce sens, il est une puissante incarnation du *camp*.

Le zombie de *Site Visit* nous apparaît alors similaire aux autres occupant-es du lieu : le même regard-lentille translucide, le même type de tenue, résultat d'un assemblage caractérisé par le « trop » : casquette, leggings à motifs et minishort doré par dessus, sneakers, cheveux et barbes longs et hirsutes. Seuls le maquillage blafard, sa solitude et sa « lenteur » comparée à l'hyperactivité des autres nous permettent de l'identifier comme un « mort-vivant ». Toutefois, il n'est en aucun cas effrayant, plus proche du zombie chorégraphié de Michael Jackson (*Thriller*, 1983) que des tenaces et infectieuses créatures de Danny Boyle (*28 jours plus tard*, Danny Boyle, 2002).

Du film d'horreur, Ryan Trecartin n'emprunte que la forme et laisse le contenu de côté – les personnages en « panique », un lieu en décrépitude, des zombies inutiles et le langage visuel inhérent au genre : caméra subjective et vision nocturne, éclairage bougie proche des visages, miroirs brisés, gros-plan soudain, etc.

Loin de créer une quelconque angoisse chez le spectateur-ice, *Site Visit* s'apparente à une fête dépravée où tous les protagonistes sont en état de délirium puissant à force de vider les bouteilles d'alcool, de boissons énergisantes, et de fumer toutes sortes de substances offertes en libre service dans le temple.

Cependant, nous pouvons être terrifiés par la pensée que ces êtres extrêmes, excessifs et hystériques pourraient être notre *moi* futur. En effet, ils nous apparaissent étrangement familiers. Nous repérons dans certains gestes, comportements et expressions, une réalité aperçue à la télévision, sur des plateformes Internet type *YouTube* ou *vine* et puis aussi dans la rue, chez nos connaissances et même dans notre propre comportement. Ces individus coincés dans le rythme infernal du montage vidéo de l'artiste seraient-ils une incarnation cinglée du fameux post-humain, dont nous sommes pour le moment incapables de suivre le rythme ?

En plus de celles déjà nombreuses de Ryan Trecartin, les caméras sont omniprésentes dans *Site Visit*, tout un chacun-e se fait à la fois filmer et capture les événements qui l'entourent. Caméscopes, téléphones portables, lumières et micros deviennent de véritables prolongements technologiques, tel que prévu dès les années 1960 par le théoricien canadien Marshall McLuhan. Son célèbre essai, *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme* (1964)<sup>6</sup>, nous permet de penser les individus de *Site Visit* comme des sortes de systèmes en circuits fermés qui répètent différentes actions impulsées par la conscience de leurs enregistrements et futures diffusions. Inévitablement, les attitudes sont surjouées comme sur une scène de théâtre burlesque. Ces deux modes simultanés de (re)présentation projettent ces sujets dans deux temporalités : une actuelle, en interaction avec les autres dans le même espace, et celle de la potentielle diffusion de la vidéo en train d'être enregistrée. Cette dernière correspond à un niveau de conscience de soi inédit depuis l'apparition d'Internet : celle de sa représentation dans un espace public en ligne et médiatisé. Cependant, les personnages de l'artiste peinent à distinguer leur être actuel de son usage technologique. Ils témoignent d'une conscience devenue automatique et donc paradoxalement instinctive : ils ont les actes irréflectifs et machinaux de « zombies-agents ».

Comme le zombie nous l'illustre de façon brutale, notre corps dépérit alors que son image reste. Ce corps éprouve des difficultés à correspondre aux attentes de sa pro-

pre image, d'où la folie schizophrénique qui semble habiter ces personnages. Comportements à identifier comme stigmates d'une trop forte exposition aux caméras. Les corps sont en pleine performance pour nourrir leur image.

Le personnage du zombie est extrêmement malléable, il peut être le réceptacle d'innombrables discours et métaphores. Contrairement aux vampires, Frankenstein et autres loups-garous, il n'existe pas de littérature de référence qui en aurait défini les codes et la mythologie – il fut absolument construit par son apparition au cinéma, il est sujet à de perpétuelles mutations, conséquences des différents supports médiatiques dans lesquels il apparaît.

Comme nous l'avons vu, le zombie de *Site Visit* n'a rien d'angoissant, il semble que ce soit uniquement son désir de consommation et de destruction qui le rapproche de son fameux homologue. Apparemment indifférent à la chair humaine, il préfère les packs de bière, boissons énergisantes, snickers et autres drogues. C'est le parasite par excellence : il occupe les lieux, abruti, indifférent à ce qui l'entoure, uniquement conduit par la satisfaction de ses besoins. Camé *campy*, il nous apparaît comme une exagération puissante d'un être-produit (déchet) de la société de consommation. Cet amalgame entre la figure du zombie et le comportement du consommateur-ice dans une société hypercapitaliste a été observé plus d'une fois, notamment dans le « Zombie Manifesto » de Sarah Juliet Lauro et Karen Embry : « En tant que machine inconsciente, dévorante, le zombie cinématique terrifie parce qu'il est le reflet de la société commerciale actuelle, uniquement propulsé par son besoin de perpétuellement consommer<sup>7</sup>. »

Si dans les apparitions habituelles du zombie, notamment au cinéma, celui-ci a un comportement marginal et extrême face aux vivants, dans *Site Visit*, il est affolant de constater que les autres protagonistes ont un comportement similaire. Ainsi, avec ce film, Ryan Trecartin semble nous proposer avec humour et parodie la vision angoissante du futur post-humain comme un être surmédiatisé, surconsommateur et (super)artificiel : hybride entre le zombie-produit du capitalisme du « Zombie Manifesto » et le cyborg de Donna Haraway<sup>8</sup>. N'agissant plus que pour et avec la conscience de sa représentation et diffusion médiatique, le sujet chez Ryan Trecartin évolue dans des routines comportementales, devenu véritable mort-vivant, « le zombie a complètement perdu l'esprit, devenu *blank*, animé et complètement dénué de conscience<sup>9</sup>. »

Lors d'une scène centrale de *Site Visit*, le zombie se lève et, d'une démarche titubante qui n'est pas due à son corps en putréfaction, mais plutôt à l'alcool préalablement ingurgité, urine sur un feu de camp – l'image est clairement symbolique : il est entièrement vêtu d'une combinaison patchwork constituée du drapeau des États-Unis.

Gauthier Lesturgie

**Gauthier Lesturgie** est un auteur, traducteur et curateur indépendant basé à Berlin. Depuis 2010, il a travaillé dans différentes structures et projets artistiques, tels que le Den Frie Centre for Contemporary Art (Copenhague), la revue *Critique d'art*, les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> Biennales d'art contemporain de Rennes ou encore SAVVY Contemporary (Berlin). Il écrit aujourd'hui pour divers supports comme *Inferno* (Paris), *Contemporary and* (Berlin), *Inter art actuel* (Québec), *Espace art actuel* (Montréal) ou encore *02* (Nantes).

1 *Site Visit* (2014).

2 Caractéristiques de la façade définie par Erwin Goffman dans *La mise en scène de la vie quotidienne : La présentation de soi*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1973.

3 « Camp is the epicene style », Susan Sontag, « Notes on "Camp" » (1964), in *Against Interpretation and Other Essays*, New York, Picador, 1966, p. 280.

4 Mike Kelley, « Playing with dead things : on the uncanny », 1993, p. 15.

5 Susan Sontag, *ibidem*, p. 286.

6 Marshall Mc Luhan, *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme* (1964), Paris, Le Seuil, coll. « Point-Essais », 1977, traduit de l'anglais par Jean Paré.

7 Sarah Juliet Lauro et Karen Embry, « A Zombie Manifesto : The Nonhuman condition in the Era of Advanced Capitalism », in *Boundary 2*, printemps 2008, p. 15.

8 « À notre époque, une époque mythique, nous sommes tous chimères, hybrides théoriques et fabriqués entre machine et organisme, en un mot nous sommes des cyborgs », Donna J. Haraway, « A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century », in *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Londres, Free Association Books, 1991, p. 150.

9 Sarah Juliet Lauro et Karen Embry, *op. cit.*, p. 5.

N.D.L.R. Lizzie Fitch & Ryan Trecartin, « Site Visit », a été présenté au KW, à Berlin, du 14 septembre 2014 au 11 janvier 2015.





Lizzie Fitch / Ryan Trecartin, *Site Visit*, 2014.  
Extraits vidéo. Courtoisie des artistes et de  
Andrea Rosen Gallery, New York;  
et Regen Projects, Los Angeles;  
et Spruth Magers, Berlin, Londres.