

Ryan Trecartin pertenece a una emergente ola de artistas que crecieron con Internet, y cuya obra, por consiguiente, exhibe la influencia de la evolución de la estética en red, la hiperactividad de la Web mundial y la proliferación de plataformas de intercambio democrático, como YouTube. Se trata de la misma generación que señala que el video –el VCR, los casetes y las videocámaras– es uno de los inventos más importantes de nuestros tiempos, una tecnología que los pone frente a las cámaras, y luego en pantalla, desde muy chicos y con total naturalidad. En los videos de Trecartin, los personajes se visten, actúan y posan para la cámara –a veces como personajes de ficción, otras como ellos mismos– mientras comparten los detalles remixados de su vida sentimental y cotidiana. Sus relaciones y actitudes muestran los profundos efectos de la hiper-consciencia de la presencia de los medios de comunicación: un flujo abundante y permanente de referencias a la cultura popular y un surtido de formas artísticas de las que se nutren sus personajes son un fiel reflejo de la generación post-mediática a la que Trecartin pertenece.

Los primeros videos de Trecartin son *Valentine's Day Girl* (2001), *Yo A Romantic Comedy* (2002), *Wayne's World* (2003) y *What's The Love Making Babies For* (2003). Cada uno de ellos, sella una alianza improbable entre la forma más banal del negocio del entrenamiento y la farsa de la cultura *queer*, donde ambas revelan una imagen preclara de la conciencia, aunque con finales casi contradictorios. De un lado, encontramos variadas formas de programación televisiva de la realidad – desde *talk shows* hasta la así llamada *reality TV*– con su tráfico de imágenes gestadas y listas para el consumo masivo. Por otro lado, está el estilo de vida *queer*, basado en la idea de que la identidad es volátil, y por lo tanto generadora de manifestaciones de la personalidad cada vez más complejas y diversas.

Cuando la protagonista de *Valentine's Day Girl* –la frecuente colaboradora de Trecartin, Lizzie Fitch– declara, “Creo que este año me gustan las chicas”, es una muestra de hasta qué punto, para gran parte de esta generación, la preferencia sexual es una elección de estilo de vida muy fácil de practicar, y no algo por lo que deben luchar. El frente de batalla, en esa realidad, se dibuja en el acatamiento de ciertas festividades cristianas –como si Navidad y la fiesta de San Patricio fueran equipos de fútbol– en medio del barullo de la vida doméstica suburbana. Aunque los videos de Trecartin se resisten a la sinopsis (por la sucesión de escenas de derroche sensorial editadas con ritmo de ametralladora), el resto de la acción de este video se desarrolla de la siguiente manera: la muchacha del Día de San Valentín está atada con el cable del teléfono y cinta de embalar, mientras su casa, antes decorada en rosas y rojos de todos los matices, sufre de pronto una transformación temática y aparece decorada para las Fiestas. La joven se ve obligada a soportar la alegría navideña hasta que un gnomo sin medias le muestra

su trébol de cuatro hojas, lo que hace que la perturbada Lizzie se desmaye y vuelva en sí repetidas veces.

*Yo A Romantic Comedy* (2002) transcurre en un entorno familiar similar, donde June (Fitch) y Red (Brian McKelligott) discuten el deseo de ella de tener un hijo. Red descalifica las “pavadas” y “temores” de June, y la acción degenera en un verdadero desastre, hasta que June finalmente abandona la casa para cruzar semáforos en rojo entre carteles de Nine Inch Nails que se mueven como zombis. El vestuario, así como los interiores de la casa donde transcurre gran parte de la trama, conjuran la estética *camp* y *trash* de las primeras películas de John Waters, cuyo epítome es la ciudad de Mortville, de la película *Desperate Living*, un refugio para marginados sociales construido enteramente con basura. La ingenuidad de Trecartin de trabajar con “cosas” de la vida cotidiana, y la densidad matérica de sus escenografías, apuntan a los orígenes del artista, montajes teatrales domésticos de pequeña escala, donde el diseño del set y los efectos especiales están determinados por las limitaciones del artificio analógico. Esas imágenes son incongruentes con la posproducción digital de sus videos, donde se le agrega una banda de sonido original, las voces y sonidos son distorsionados y traficados, y se superpone ocasionalmente la animación digital. El modus operandi de Trecartin está en la activación, a través de la simbiosis, de estos dos acercamientos estéticos diferentes – una basado en el mundo fenomenológico, y otra en el digital–, y no en la exploración de sus diferencias esenciales.

En *Wayne's World*, Trecartin despoja toda narrativa para construir un video que se ocupa directamente del proceso creativo del artista, el primero de sus trabajos en que el artista se muestra frente a las cámaras. “Soy Ryan, y soy un chico que hace video. Digital.” Interviene su co-protagonista, “Soy Lizzie, y soy una chica que pinta. Analógico”. Presentándose a sí mismos como conductores de un programa de interés general, Lizzie lee un poema que reflexiona sobre la auto-referencialidad de Oprah Winfrey, mientras que Ryan cita incansablemente todas las veces en que él y Lizzie son auto-referentes. Más que en ningún otro de sus videos, *Wayne's World* dirige la atención a los procesos de transmisión de personalidad a través de los diversos medios de comunicación, y a la brecha cada vez más estrecha entre el personaje de la pantalla y la realidad fuera de ella. De manera intermitente, los personajes le muestran al espectador que son conscientes de su propia pose, tomando fotografías Polaroid de la cámara de video que los está registrando, involucrando a su vez al espectador en su propio voyerismo. *Wayne's World* salta del programa de interés general a las series dramáticas de las cadenas de televisión, y viceversa, para culminar con una escena final paródica de los programas de confesiones de intimidades domésticas: una escena de separación en la que Lizzie se purga a sí misma en escena. Ryan

comienza a cantar, evitando todo acercamiento emocional con la joven, y su arrebató musical saca provecho de un momento de intimidad en pos de un momento de celebridad.

Las travesuras sociales continúan en *What's the Love Making Babies For*, con un elenco más nutrido y múltiples relatos transgénicos. Un niño dios y una niña dios discuten por un comercial acerca de las nuevas formas de procreación; Trecartin, como un empresario New Age, hace propaganda de sí mismo leyendo sus propios pensamientos de las tarjetas de un apuntador; un *talk show* cualquiera, llamado *Hablémoslo*, transcurre en un garaje de patio trasero; y un hogar se exorciza a sí mismo de sus ocupantes. En el último video de la serie, Trecartin lleva el imaginario digital a un nuevo nivel, con algunas escenas que se reducen totalmente al collage digital. El efecto que produce es rudimentario: animación caleidoscópica de estilo plano, con patrones psicodélicos en la gama RGB de colores básicos. Desde el punto de vista estilístico, este video comparte una estética retro y de baja definición con Paper Pad, el colectivo de artistas con base en Rhode Island, quienes se propusieron purificar la producción de imagen digital con el uso de formas de animación básicas y escalas de colores puras, retro trayendo los efectos digitales a las gráficas de computación amateur de los videojuegos de la década de 1980 y las primeras páginas de Internet. Trecartin trabaja sincrónicamente estos efectos retro-tech y su "mundo real", tomas de video en tiempo real. Si bien él y su elenco empiezan con un guión y un plan de acción muy claro, descargan su energía en el set, improvisando a veces tanto el diálogo como la acción, conscientes en todo momento de la manipulación digital que reorganizará y re-evaluará su propuesta narrativa.

La elaboración de la arraigada cultura estética de la década de 1980, el bombardeo de los nuevos medios masivos de comunicación, la saturación de información y la hiperconsciencia obligada del yo, hacen de los videos de Trecartin una verdadera muestra del *zeitgeist* de su generación. Estos primeros trabajos reflejan la juventud del propio artista y su desbocado enfoque de la producción artística, al enfrentar el desafío de manejar enormes cantidades de estímulos en un entorno que no se caracteriza por su capacidad de atención.