

10-11 avril 2003

Bâle, Suisse.

Rencontre avec Marlene McCarty

Marlene McCarty - membre de Gran Fury de 1988 à 1995 - membre fondateur, avec Donald Moffett, du bureau de graphisme *vbureau.com* - et artiste indépendante - était de passage à Bâle pour présenter à *[Plug In]* un projet en cours - *Bad Blood Project* - et participer à un workshop.

[Plug In], est une institution orientée vers l'art multimédia, sa mise en réseau et son exposition.

Bad Blood Project répondait à ces orientations puisqu'il s'agit d'un projet de réalité virtuelle. Il a été présenté par l'artiste lors d'une conférence (*[Plug In]*, 10/04/03). Marlene McCarty travaille depuis plusieurs années sur l'histoire d'adolescentes célèbres pour avoir assassiné un (des) membre(s) de leur famille (*Poltergeist*, *Girls at home*). Ces histoires illustrent pour elle le moment où les attentes sociales et familiales deviennent trop fortes et sont refusées de manière plus que radicale. Ces meurtres et ces meurtrières interrogent, pour Marlene McCarty, les limites de l'acceptation du conditionnement social.

L'une de ces jeunes meurtrières porte le même prénom que l'artiste : l'histoire de Marlene Olive est devenue le centre de nombreux projets (textes, dessins au bic, etc). *Bad Blood Project* constitue la dernière étape de cette série : Marlene McCarty travaille actuellement à la création d'une réalité virtuelle mettant en scène Marlene Olive et le spectateur. Les réactions de ce dernier devraient provoquer telle ou telle attitude du personnage. Marlene McCarty provoque ainsi le spectateur de manière très frontale, l'interroge sur ses responsabilités dans ces attitudes extrêmes de rébellion.

Nous avons eu la chance de pouvoir rencontrer Marlene McCarty au lendemain de cette conférence. Nous désirions lui présenter plus précisément notre projet de publication, auquel elle participe en répondant à un entretien en tant qu'ancien membre de Gran Fury.

Nous lui avons donc fait un état des lieux de notre travail : choix des textes de l'anthologie, état de nos entretiens, décisions graphiques, etc.

Nous avons ensuite évoqué notre désir de la voir, en tant que membre du *vbureau*, participer à la conception graphique de l'ouvrage. Malheureusement, Donald Moffett et elle sont aujourd'hui trop occupés par des projets en cours : le *vbureau* est en sommeil pour quelque temps. Nous avons donc proposé notre projet « de secours » : une couverture très simple comprenant le *AIDS logo* de General Idea et *RIOT* de Gran Fury. Elle nous a donné son accord pour l'utilisation de ce dernier et a ensuite évoqué le fait que la peinture *RIOT* est actuellement exposée à MIT (Massachusetts Institute of Technology) aux côtés du *AIDS logo* de General Idea, du *LOVE* de Robert Indiana et de son propre tableau *FUCK*. Ce type d'exposition, rapprochant formellement des œuvres en dehors de tout contexte, transformant la démarche activiste en histoire de la représentation, ne semblait pas la convaincre et l'a poussée à nous interroger sur ce que nous pensons de l'activisme culturel aujourd'hui, en France. Nous avons pris pour exemple l'exposition qui se tient

actuellement au Palais de Tokyo *Hardcore, vers un nouvel activisme* : cette dernière présente, pour nous, un problème assez similaire dans l'esthétisation de démarches activistes ou, au contraire, dans l'exposition, sous le label activiste, d'œuvres qui n'ont pas la prétention de l'être. Nous expliquons ces travers par une nostalgie vis à vis des productions activistes américaines des années 80 et par le désir d'en trouver des équivalents dans la société européenne actuelle. Ce qui différencie ces deux derniers serait l'efficacité réelle, sociale, de ces pratiques.

Marlene McCarty en est donc venue à s'interroger sur cette absence d'activisme efficace dans une société qui en a plus que jamais besoin. Elle a évoqué la guerre du Golfe et la présence de G.W.Bush à la Présidence des Etats-Unis.

Elle nous a ensuite interrogé sur la place que nous pensions donner à notre ouvrage dans un tel contexte : est-ce qu'il se situe dans cette nostalgie/mode ? Est-ce qu'il y répond ?

Nous lui avons expliqué notre désir de réactiver des outils – historiques – en les rendant accessibles en France. S'en est suivie une conversation sur le mouvement de va-et-vient entre les Etats-Unis et l'Europe. Les artistes activistes américains se sont largement nourris des théories de Foucault, Lyotard, Barthes, Benjamin, etc. Les productions qui ont résulté de ces apports théoriques n'ont que très peu d'équivalent en Europe, et peu être plus précisément encore en France. Notre choix de faire un livre, plutôt qu'une exposition, notre choix de donner à cet ouvrage la forme d'une anthologie plutôt qu'un catalogue ou qu'un portfolio s'explique par ce désir de mettre à disposition, en français, un appareillage d'outils à réactiver.

Marlene McCarty nous a ensuite questionné sur la diffusion de notre ouvrage, sur le(s) public(s) qu'il vise. Nous avons évoqué notre envie de le voir circuler dans le milieu de l'art autant que dans le milieu activiste français : c'est sur ces deux terrains qu'il peut faire preuve d'une certaine utilité.

Cette conversation a semblé convaincre Marlene McCarty du bien fondé de notre démarche. Elle s'est ensuite intéressée à nos cursus, puis à l'Ecole du Magasin : nous lui en avons présenté le fonctionnement, les objectifs, l'équipe pédagogique et le Centre d'Art dans lequel elle se situe. Elle a semblé séduite et surprise par l'existence d'un tel programme en France.

Cette conversation a été pour nous très enrichissante et stimulante, non seulement parce que la rencontre avec un des membres de nos collectifs est en soi importante pour nous, mais aussi parce que nous avons dû formuler précisément une argumentation autour de notre projet, argumentation que Marlene McCarty a largement enrichie en nous confiant sa vision des choses.