

à rendre à personne. Nous n'avions pas besoin de remplir la moindre attente. C'était ce type d'économie-là. Mais avec du recul ce fonctionnement est aussi problématique. Ce n'est pas forcément bien d'être capable de faire dans des conditions pareilles. Pendant les dix ans que j'ai passés à Constant, j'ai été payée deux ans. Mais j'avais été éduquée à penser que l'art était du luxe, quelque chose que l'on fait à part, pour lequel « on ne va pas en plus être payé-e ». Lorsque je suis partie de Constant en 2005, il y avait finalement de l'argent. Les membres qui ont repris la direction<sup>17</sup> se sont dit, avec raison d'ailleurs, qu'elle-ils ne travailleraient plus jamais sans être payé-es.

## LA RENCONTRE AVEC CHRIS MARKER

Laurence est assise à la table de travail à Constant. Ciseaux à la main, elle découpe et assemble des phrases de Chris Marker, extraites de *Sans Soleil*, de *Silent Movie* et d'*Immemory*\*. C'est comme si ces phrases flottaient dans l'espace sous ses yeux et prenaient sens soudainement. Il faut absolument qu'elle écrive à Marker.

17. An Mertens, Femke Snelting, Wendy Van Wynsberghe et Peter Westenberg.

Elle l'avait rencontré en 1997, lorsque Dirk de Wit organisait une exposition autour de *Silent Movie*. La pièce était un hommage au cinéma et n'avait jamais été montrée en Europe. L'exposition regroupait des artistes important-es des années 1990 qui travaillaient avec les nouveaux médias et le cinéma élargi. Laurence aidait à la production de l'exposition, à écrire les textes, et elle discutait avec Dirk de l'agencement des œuvres dans l'espace. Elle était aussi gardienne de salle. Elle était chargée d'accueillir le public et de mettre en marche chaque jour toutes les pièces, dont *Silent Movie*. Chaque matin, elle allumait les laserdiscs qui démarraient à des moments différents. C'était comme si elle composait une nouvelle pièce à chaque fois.

Quelques jours après l'ouverture de l'exposition, Marker a envoyé un fax à Constant, sur lequel il était simplement écrit : « Je viens. » Il n'avait jamais vu *Silent Movie* installée et il s'était décidé à venir sur place. Elle-ils sont allé-es au restaurant, et se sont parlé-es. Laurence aurait pu mourir après ça, c'était bon.

Elle avait écrit sur le mur de l'exposition une citation de Marker tirée de son texte sur *Silent Movie* : « Ce serait comme un feu autour duquel on se rassemble et où chacun pourrait projeter sa propre image-mémoire du cinéma. » Pour Laurence il était important de donner des pistes pour que d'autres soient créateur-ices. Et *Silent Movie* redistribuait vraiment la notion

d'auteur-ice. Il ne suggérait pas une appropriation, mais plutôt un acte de générosité, un rapport au *faire*, à ce que Marker *fait faire*. Quand Chris Marker a vu cette phrase au mur, il a demandé à la voir. Elle-ils se sont assis sur le banc face à *Silent Movie* et ont discuté longuement de cinéma et de féminisme entre autres.

Un an plus tard, alors que Marker sortait son œuvre *Immemory*, Dirk a décidé de refaire une exposition avec *Zapping Zone* et *Immemory*. C'était dans le Palais des beaux-arts, en plus d'une rétrospective de ses films au musée du Cinéma. C'est à ce moment que Laurence a décidé d'écrire à Marker. Elle avait décidé de le bousculer. Encore aujourd'hui, elle ne sait pas ce qui lui a pris : « Ce n'est pas possible, on ne va pas montrer *Immemory* sans inviter le public à participer. Vous dites dans *Sans Soleil* que l'imaginaire est là pour que tout le monde fasse sa propre poésie ; dans *Silent Movie*, vous espérez que tous les outils soient là pour que l'on puisse refaire sa propre histoire du cinéma ; et vous aimeriez qu'*Immemory* donne assez d'éléments pour que le monde puisse substituer ses images aux vôtres et déposer sa propre mémoire. Pourquoi est-ce qu'on ne le fait pas ? » Laurence en était persuadée, il fallait aller jusqu'au bout. La technologie le permettait. Il était possible de créer un logiciel capable de rassembler toute la mémoire du monde. Elle proposait à Marker d'installer dans une pièce à côté d'*Immemory* un ordinateur avec HyperStudio, le logiciel qu'il

utilisait, pour que les visiteur-euses y inscrivent leurs propres souvenirs.

Elle avait envoyé la lettre par la poste. Elle était à la fois sûre d'elle et inquiète. Mais Marker a tout de suite répondu par fax : « Votre lettre m'a comblé mais aussi désolé. Comblé parce que ce travail de chacun sur sa propre mémoire, une fois aimantée par la mienne est exactement ce que j'ai toujours souhaité. » Et Marker était désolé parce que jusqu'à présent, il n'avait pas trouvé le soutien institutionnel pour développer cette idée. Puis il avait gambé et avait donné toutes les indications techniques à Laurence, pour qu'elle s'y attelle. Il a décrit comment cela devait se passer et c'était parti. Deux jours plus tard, il écrivait dans un second fax : « J'ai un nom : *Roseware*. »

## LA VIE DE ROSEWARE

*Roseware* a été présenté pour la première fois au Palais des beaux-arts, en 1998, dans l'espace des Antichambres<sup>18</sup>. C'était un couloir avec une porte sur le côté. Derrière cette porte, normalement fermée au public, Laurence avait installé *Roseware*. C'était comme un détour dans l'exposition, entre *Zapping Zone* et

18. En collaboration avec l'artiste et enseignant en technologies de l'information Xavier Leton.

*Immemory*, et les visiteur-euses pouvaient passer par *Roseware* puis revenir dans l'exposition.

Dans cette salle, il y avait un ordinateur avec HyperStudio, le logiciel avec lequel Marker avait créé *Immemory*, qui contenait différents chapitres vides à remplir avec des cartes. Les visiteur-euses remplissaient ces cartes de textes, d'images et de sons, puis elle-ils pouvaient les relier les unes aux autres par chapitres. Les participant-es amenaient des photos et d'autres documents. Il y avait un scanner, une caméra avec un microphone, un trépied et des lumières pour se filmer. L'espace était divisé en différentes zones : une zone pour filmer, une autre pour travailler sur l'ordinateur, une autre encore pour dessiner, et une pour regarder la mémoire collective qui s'accumulait. Il y avait un mur pour projeter, et un mur avec des étagères pour exposer les images, les textes et les dessins que le public laissait là. Sur le mur d'entrée, *Roseware* était écrit à la peinture noire.

C'était comme si on entrait dans l'atelier de quelqu'un et qu'on pouvait se mettre à sa place en train de produire cette chose-là. *Roseware* était l'alliance de la machine et de la mémoire. Il n'y avait pas de limite à ce que chacun-e crée des objets singuliers. Laurence assurait une permanence pour accueillir le public. Elle parlait à toutes les personnes qui entraient dans l'espace. C'était un pur travail de fan, qui ne devait pas devenir un objet. C'était

un processus, un échange, une transmission de connaissance.

Par la suite, lorsque *Immemory* voyageait, *Roseware* l'accompagnait. Enfin, c'était le logiciel qui voyageait. Laurence demandait aux lieux d'exposition que tout le matériel pour l'installation – les chaises, les tables – soit fourni à partir de leurs réserves, dans une idée de réusage. Puis elle amenait le logiciel, l'archive – donc, le passé – et elle faisait l'installation. Sur un des murs, elle peignait Guillaume-en-Égypte, le chat-avatar de Marker. Elle demandait qu'une personne apprenne à faire fonctionner les différentes machines, et qu'elle soit payée pour cela. Puis Laurence disparaissait au moment du vernissage.

## COMPRENDRE L'INTÉRIEUR DES MACHINES

Nos premiers ordinateurs à Constant provenaient du recyclage des expositions que nous avons organisées. Il a fallu ensuite apprendre à s'en servir. J'ai commencé directement sur Macintosh en aidant une amie graphiste à faire de la retouche photo. J'avais quelques notions d'informatique, j'avais suivi des cours de 3D, et c'était l'arrivée de Photoshop. Il est évident que Photoshop et l'accessibilité économique

du matériel ont encouragé les gens qui faisaient de l'image à passer à l'informatique.

Puis j'en ai eu marre du coût des Macintosh et d'appeler des ami-es pour obtenir les codes permettant de cracker les logiciels à chaque fois que l'ordinateur plantait. Nous sommes passé-es à Linux<sup>19</sup>, qui propose des mises à jours gratuites, que tu acceptes ou non, et tu ne voles personne.

Ce changement a occasionné des projets annexes, comme *Open Source Publishing*<sup>20</sup> qui expérimentait les possibilités de faire du graphisme uniquement avec des logiciels libres.

À Constant, je faisais des sites Internet, des budgets et des textes, je n'avais donc pas besoin d'apprendre énormément pour passer sur Linux. Je suis une pure utilisatrice. Je n'ai jamais programmé autrement qu'en HTML<sup>21</sup>. Nicolas, lui, s'est lancé dans la programmation de bases de données. Il a tout appris en ligne.

Avec Constant, nous nous sommes rapproché-es des créateur-ices de Debian<sup>22</sup> à propos des questions de genre et d'anonymat. Nous avons aussi été en

contact avec les gens de Gimp<sup>23</sup> et d'autres acteur-ices du logiciel libre.

Mais le fait de passer de Macintosh à Linux et au logiciel libre ralentissait tout le bazar. Alors que le système de production demande de créer rapidement, sinon l'économie se casse la figure. Nous avons donc organisé un débat sur ces questions : qui a le temps de faire de l'art ou du logiciel libre ? Qui peut se permettre ça ?<sup>24</sup>

Aujourd'hui, à l'erg, on utilise majoritairement du logiciel libre. Certain-es étudiant-es réclament la suite Adobe. Pour moi, il est important d'être *multi-lingue* pour ne pas se sentir bloqué-e. Avec le temps, je me suis habituée à passer d'un système à l'autre. Aujourd'hui, les entreprises essaient de rendre les utilisateur-ices de plus en plus incapables, en leur donnant de moins en moins accès à ce qui se passe à l'intérieur de leurs machines. En général, les gens ne comprennent pas comment tout cela fonctionne, et ça me tue.

19. Linux est un système d'exploitation utilisé pour faire fonctionner du matériel informatique. C'est un système libre de droits créé en 1991 par Linus Torvalds.

20. Créée en 2006 et étroitement liée à Constant, *Open Source Publishing* est une agence de design graphique qui utilise exclusivement des logiciels libres.

21. Langage de programmation pour créer des sites Internet.

22. Debian est une organisation communautaire dont l'objectif est le développement de systèmes d'exploitations basés exclusivement sur l'usage de logiciels libres et gratuits. Créée à partir du noyau Linux, Debian a été fondée en 1993 par Ian Murdock. Ce système d'exploitation est largement utilisé par l'administration, notamment

pour des raisons économiques, au vu du coût annuel des logiciels propriétaires, mais aussi par de nombreuses entreprises, associations, ou personnes en recherche de sécurité pour leurs données : activistes, journalistes et bien sûr professionnel-les de l'informatique.

23. Logiciel équivalent à Photoshop en version libre de droits.

24. Verbindungen/Jonctions 8, du 3 au 19 décembre 2004, proposait des lectures et des débats autour des différentes licences libres et s'interrogeait sur les similarités et différences entre le champ de l'art et le mouvement du logiciel libre.