

## Digitales

# Le plus simple appareil

Par Marie LECHNER

vendredi 19 septembre 2003

[www.aec.at/codeDOCII](http://www.aec.at/codeDOCII)  
[www.m-cult.org/read\\_me](http://www.m-cult.org/read_me)  
[www.runme.org](http://www.runme.org)  
[www.softwareart.net](http://www.softwareart.net)

Ars Electronica, qui a recentré, cette année, les débats sur le code, a consacré, avec quelques coudées de retard, une large part de ses expositions et conférences au «software art». La dernière marotte des festivals. Dès 2001, la Transmediale, festival berlinois de média-art, décernait un prix intitulé «artistic software» ou «software art». Cette récompense distingue l'oeuvre d'un artiste ayant programmé un logiciel qui, contrairement aux logiciels commerciaux, *«ne soit pas un outil fonctionnel»*, mais *«une création artistique utilisant le code»*. Une pratique en pleine expansion chez une jeune génération d'artistes-programmeurs qui ont grandi avec l'ordinateur, pour qui manipuler le code est devenu une seconde nature. Dès 2002, le festival Read\_Me à Moscou est entièrement dévolu à ce phénomène. Un événement documenté et prolongé depuis janvier par le répertoire en ligne Runme.org, qui compte aujourd'hui plus de 200 logiciels artistiques, à télécharger gratuitement.

**Exercice de style.** En septembre 2002, c'est le Whitney Museum de New York qui s'y colle avec CODEDOC, une expérimentation en ligne initiée par Christiane Paul, qui se donne pour mission d'explorer la relation entre le code d'un logiciel et le résultat qu'il permet d'obtenir. La commissaire a demandé à la fine fleur des artistes-programmeurs américains (Alex Galloway, Mark Napier, Golan Levin...) de créer chacun un programme très simple, exercice de style consistant à *«relier et à faire bouger trois points dans l'espace»*. Sur le site, le visiteur est d'abord confronté à une page de code écrit, qu'il peut exécuter pour visualiser le résultat. *«L'une de mes intentions était de démystifier le code comme une force mystérieuse et cachée, de le révéler à l'utilisateur»*, explique Christiane Paul. Pas sûr toutefois que la mise à nu du code permette une meilleure perception de l'oeuvre.

L'Ars Electronica a invité Christiane Paul à organiser un deuxième round à Linz avec huit artistes européens qui se sont prêtés au jeu. Un CODEDOC II qui confronte, sous l'étiquette de «Software art», des artistes aux approches en réalité très différentes. De l'activisme du collectif *epidemiC*, auteur du fameux virus artistique biennale. *py* créé pour la Biennale de Venise, au travail plus plastique d'Antoine Schmitt, en passant par les détournements de jeu de Joan Leandre, ou les logiciels libres de Veejaying mis au point par le «rasta coder» Jaromil, leur seul dénominateur commun est d'utiliser le code comme matière première de leur oeuvre.