

C Programmation visuelle. Hypothèse d'un design graphique opératoire.
Dominique Cunin

La programmation informatique consiste en la description de suites d'instructions qui devront être exécutées par la machine: des éléments composés de signes alphanumériques sont assemblés les uns à la suite des autres pour construire des expressions. L'organisation générale, la syntaxe et la sémantique de ces éléments constituent des langages. Depuis une cinquantaine d'années, les sciences de l'informatique présentent de nombreuses tentatives de substitution des éléments textuels de la programmation par des agencements de symboles graphiques. Une littérature scientifique importante et de multiples expériences logicielles découlent de ces recherches. Elles constituent le champ des *visual programming languages* (VPL), principalement actif en langue anglaise.

Dominique Cunin a débuté sa recherche en composant un panorama historique de cette culture de la programmation visuelle pour en cerner les origines et son actualité³. Deux *workshops* ont permis aux étudiants de troisième année de mettre en œuvre des outils qui s'inscrivent dans ce champ.

Le premier est *NodeBox4*, outil de production de visualisations de données initié par Frederik De Bleser à l'Université d'art Sint Lucas d'Anvers. Utilisant le paradigme visuel data flow (à l'instar du célèbre Max/MSP), cet outil est adapté aux publics non spécialisés.

Le second est (fluxus), un environnement de *live coding* par la programmation textuelle initié par Dave Griffiths⁵. Le programme y est écrit par dessus la scène même qu'il engendre lors de son exécution. Interprété « à la volée », le code source et son résultat visuel se construisent en *live* autant pour le développeur que pour les spectateurs, rendant le lien immédiat entre l'écrit et l'image qu'il produit.

Une telle relation, mais inversée, est interrogée dans les étapes suivantes de cette recherche. S'il est possible d'engendrer du graphisme à l'aide d'un programme textuel, le graphisme peut-il engendrer du programme? Peut-on imaginer « faire programme » en dessinant ou en ajustant des formes visuelles? Voilà la perspective qui s'ouvre par une approche théorique et l'esquisse d'une proposition logicielle.

