

Les langages informatiques comme nouvelles approches artistiques

Pierre Depaz
New York University Berlin / Paris-3 Sorbonne-Nouvelle
pierre.depaz@nyu.edu

Mots-clés : code, esthétique, relationnel, langage, programmation

"L'écriture methodique me distrait heureusement de la présente condition des hommes".

Semblable à ce que décrit Borges dans *La Librairie de Babel*, les langages de programmation semblent à première vue évoluer dans un champ distinct de la production artistique. Pourtant, le langage قلب (QLB), développé par l'artiste Ramsey Nasser lors de sa résidence à la galerie Eyebeam de New York, s'inscrit clairement dans une lignée de manifestations créatives et esthétiques liées aux langages de programmation. Pratiques techniques, subversives, amateurs et délibérées, la conception de certains langages de programmation semble apporter une nouvelle dimension dans le champ artistique. En tant qu'outils à capacité hautement sémantique, ils permettent en effet d'articuler une nouvelle relation au langage, et par là une nouvelle pensée du monde. Cette communication propose alors d'étudier cette catégorie particulière des langages de programmations, les "*esoteric languages*", en tant qu'objets artistiques.

D'une part, les langages de programmation s'inscrivent dans la lignée de Fluxus, esthétique de l'instruction et de l'action qui ramène à la performance (Cox, McLean, 2012). De l'autre, en tant qu'objets techniques conçus et utilisés en tant qu'outils, ils ne peuvent se séparer d'un environnement économique, politique et social qui leur confère une matérialité bien spécifique (MacKenzie, 2006). Cette double caractérisation résulte donc non seulement en une "parole qui fait" (Galloway, 2006) mais également en une existence nécessaire en tant que système (Murray, 1997). Il s'agira d'étudier comment le code est un nouvel objet d'intervention artistique à la lumière d'une double approche, relationnelle et potentielle.

Cette exploration des mécanismes esthétiques des langages de programmations en tant qu'objets artistiques, notamment par des exemples tels que قلب (Nasser, 2013) ou *TrumpScript* (Shadwell, 2014) se fera au travers d'un cadre d'analyse qui reflète la double nature de ces langages. D'une part, l'aspect relationnel de l'objet d'art tel qu'il est développé par Nicolas Bourriaud nous permettra d'explorer le contexte social de ces productions. De l'autre, une approche spéculative, tant selon la ligne de Goodman en tant que manière de faire des mondes, que selon celle du *speculative design* de Dunne and Raby, prendra en compte les possibilités de (ré-)imagination auxquelles invitent les langages de programmation.

Bibliographie indicative

- BOURRIAUD, Nicolas. 1998, *Esthétique relationnelle*. Dijon : Les Presses du Réel.
- COX, Geoff and MCLEAN, Alex, 2012. *Speaking Code : Coding as Aesthetic and Political Expression*, Cambridge, MA : The MIT Press.
- DUNNE, Anthony and RABY, Fiona. 2013. *Speculative Everything : Design, Fiction and Social Dreaming*, Cambridge, MA : The MIT Press.
- GALLOWAY, Alexander R. 2006. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- GOODMAN, Nelson, 1978. *Ways of Worldmaking*. Cambridge, MA : Hackett Publishing Company.
- MURRAY, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press.