

PROJET PERSONNEL EN HUMANITÉS (2021-2022)

pph@insa-lyon.fr

CONTRAT PÉDAGOGIQUE

NOM Prénom : RASCOUSSIER Florian

Courriel : florian.rascoussier@insa-lyon.fr

Tél. portable : 0771124744

Date de dépôt du contrat :

Année d'étude / Département :

*Si vous suivez / avez suivi des cours de
Français Langue Étrangère, précisez le
dernier niveau validé : X*

SUJET : Art & Programmation

Problématique : Quelles sont les possibilités de faire de l'art avec du code.

Critères de validation du sujet (les quatre rubriques doivent être complétées)

1) QUESTION : exposer en quelques lignes le thème de votre PPH, puis formuler explicitement la question principale que vous vous posez à son propos et à laquelle vous allez répondre ([exemples sur Moodle](#))

Le code est-il de l'art ? Poser la question présuppose que la réponse n'est pas une évidence. Déjà, il faut bien cerner l'objet de la question. Ici, le « code » correspond au résultat d'un acte de programmation par un informaticien dans un langage de programmation. Ce code peut être compilé ou interprété. Il existe cependant bien d'autres réponses possibles mais nous nous attarderons plus longuement sur la première. Ensuite, il s'agit de comprendre qu'est-ce que l'art. La réponse n'est pas évidente non plus. On comprend sans peine que ces deux concepts forment un terreau fertile à la réflexion à la fois quant à la nature du code et à son utilisation. Un tel sujet permet également de prendre un certain recul sur une pratique devenue quotidienne dans les études au département informatique, et au-delà, des métiers associés.

Ce PPH n'a pas pour ambition de répondre formellement à la question « Le code est-il de l'art » d'un point de vue purement théorique. Il s'agira plutôt de s'intéresser aux différentes formes, pratiques et points de vue qui permettent de faire de l'art avec du code. En effet, le code, et la programmation étant avant tout une technique, il paraît donc pertinent de considérer d'emblée que oui, comme toute technique, le code en tant que résultat d'une programmation est bien de l'art. La question véritable à laquelle ce PPH va donc tenter de répondre est donc plutôt la suivante : **Quelles sont les possibilités de faire de l'art avec du code.** Ce sera l'occasion de parler de ce qu'est le code, des langages de programmation et la création des ces derniers, ou encore de la pratique de la programmation et de ses techniques.

2) MOTIVATION : Quel est le point de départ personnel de votre réflexion ? Quels sont le ou les problèmes concrets qui vous ont sensibilisé à cette question ?

Tout acte de création n'est pas anodin. Il suscite le recours à l'intellect, mobilise des connaissances théoriques et des savoirs faire, des pratiques et des paradigmes qui se chargent de guider l'esprit et la main du créateur sur le chemin des possibles. Ainsi, la question de savoir en quelle mesure le code peut-être à la fois un art, un médium et un panel d'oeuvres est digne d'intérêt. J'ai moi-même été attiré très tôt par les possibilités créatives offertes par l'informatique, dont le code est une composante essentielle. J'ai longtemps hésité entre des études artistiques et des études d'informatique. Pourtant, je n'ai aucun regret quant à mon orientation. C'est qu'en effet je vois dans

l'informatique, et tout particulièrement dans la programmation, une certaine forme d'art. N'ayant jamais eu l'occasion de creuser plus avant cette intuition première, je profite du PPH pour creuser le sujet plus avant.

Cependant je n'ai ni le temps, ni l'envie de traiter cette question sous un angle purement philosophique et théorique. Au contraire, je m'intéresse surtout aux différentes façons de faire du code. Ainsi j'ai choisi d'orienter ce PPH sur les pratiques artistiques autour du code. Ayant déjà une certaine connaissance du sujet, je cherche à confronter mes idées et mes exemples avec d'autres personnes afin d'enrichir le débat et mes réflexions sur le sujet. La motivation derrière ce PPH consiste à découvrir et faire découvrir la programmation et ses pratiques sous l'angle de la création artistique, ainsi que d'apporter une réflexion et un point de vue différent sur cette pratique créative devenue familière.


3) DÉMARCHE : Démarche(s) envisagée(s) pour répondre à votre question (lectures obligatoires, et en option : expérience personnelle, sondage, interviews,...)

À mesure que les progrès de la technique en font apparaître de nouvelles, celles-ci se transforment. La programmation et le code viennent donc s'ajouter et transformer de nombreuses formes d'art que sont la peinture ou l'écriture. En ma qualité d'étudiant en école d'ingénieur, je ne cherche pas tant à traiter la question théorique et philosophique de la nature de l'art, mais plutôt à caractériser comment la pratique du code relève d'une pratique artistique, et sous quelles formes. Un point qui m'intéresse particulièrement est la vision qu'ont les principaux acteurs du domaine, de leur « art ».

Ainsi, je pense qu'un bon point de départ à la réflexion pourrait commencer par un débat sous forme de podcast, constitué de professeurs et d'étudiants en informatique. Pour que le débat soit pertinent, des recherches préalables s'imposent afin de proposer des exemples et des points de vue susceptibles de nourrir le débat. Ce podcast sera donc enregistré et constituera un support de rendu. Viennent ensuite les recherches et les lectures sur le sujet afin de compléter les points de vue d'informations pertinentes et approfondies, plus théoriques. Enfin, vient la production d'un rapport écrit qui compile l'ensemble des recherches sous forme d'un rapport écrit.

4) BIBLIOGRAPHIE : citer 5 sources documentaires précises (1 article scientifique et 1 livre minimum) pouvant étayer votre réflexion (respecter les [normes de présentation bibliographique](#)).

1	Andy Oram, Grew Wilson. <i>L'art du beau code</i> . 1ère Ed. Paris : Edition O'REILLY, 2008, 621 p. ISBN 13 : 978-2-84177-423-4
2	Martin Fowler. <i>Refactoring</i> . 2Nd Ed. Malakoff : Dunod, 2019, 419p. ISBN:978-2-10-080116-9
3	Robert C. Martin. <i>Clean Code: a handbook of agile software craftsmanship</i> . Montreuil : Pearson, 2009, 457 p. ISBN: 978-2-3260-0227-2
4	Dustin Boswell, Trevor Foucher. <i>The art of readable code</i> . 1st Ed. O'Reilly Media, Inc, 2011, 204p. ISBN : 978-0596802295
5	Cramer, Florian. <i>Digital code and literary text</i> . Beehive Hypertext/Hypermedia Literary Journal, 2001.

AUTEUR  Titre du rapport de recherche. Rapport de recherche, n° du rapport. Lieu d'édition : Éditeur scientifique, année de publication, nombre de pages.

Je m'engage à distinguer explicitement, dans mon PPH, le fruit de ma rédaction et de ma réflexion personnelle et les travaux ou les documents déjà produits sur le sujet.

Extrait de la note de cadrage du PPH : « Le plagiat (quelle que soit l'intention de l'auteur) est passible de poursuites disciplinaires et de poursuites pénales conformément au « Règlement des études commun » de l'établissement (§10.1) ».

Extrait du règlement des études commun de l'INSA Lyon (§10.1) : « Toute fraude, y compris notamment le plagiat ou la falsification de documents officiels tels que les certificats médicaux, est passible de poursuites disciplinaires et de poursuites pénales. Cette disposition concerne toutes les épreuves que les étudiants sont amenés à passer, quelles qu'en soient la nature et les modalités d'organisation, notamment :

- Travaux dirigés, travaux pratiques ou examens tant oraux qu'écrits
- Différentes tâches données aux étudiants dans le cadre du contrôle continu
- Mémoires, rapports de stage, projets. »

Signature de l'élève :

DE-ii : Non

(Si vous répondez oui, signez cette clause)

Je souhaite réaliser mon PPH dans le cadre du DE-ii. J'ai pris connaissance des conditions spécifiques concernant le choix de sujet et mon tuteur/ma tutrice accepte d'encadrer et d'évaluer mon travail conformément à l'objectif de ce diplôme.

Signature de l'élève :

TUTORAT

NOM Prénom : Gonzalo Suarez Lopez

Statut enseignant (Dpt / Centre / Vacataire) : Responsable Cinéma Etude, Professeur de langues au Département des Humanités

Courriel : Gonzalo Suarez Lopez <gonzalo.suarez-lopez@insa-lyon.fr>

Signature de l'élève
(après validation avec tuteur/tutrice)

Signature du tuteur ou de la tutrice
(après lecture ET validation de la fiche)

--	--