Design *in* Translation

MAEDA, John, Creative Code

Clem Souchu

MAEDA, John, *Creative Code*, Londres, Thames & Hudson, 2004.

MAEDA, John, *Code de création*, Paris, Thames & Hudson, 2004.

Dans *Code de création* John Maeda part du constat que nos rapports à la programmation et aux ordinateurs se sont énormément diversifiés en quelques décennies. Dès lors, il essaye d'éclaircir ces rapports humains-ordinateurs et humains-programmation. Ce livre collectif pose ainsi la question suivante **:** que sont pour nous les ordinateurs, la programmation, et quelle est la nature des rapports qui nous y lient ?

Maeda défend deux idées principales. D'une part, il plaide pour une approche plus affective et émotionnelle de nos rapports envers les ordinateurs. D'autre part**,** il explique que si on tente de réduire la programmation à son caractère le plus simple, l'activité de codage apparaît alors comme un acte essentiellement créatif.

Dans *Code de Création*, il est donc question de la nature du code. Le livre a pour forme un inventaire des projets des élèves de Maeda au sein du *Massachusetts Institute of Technology* (MIT*). L'ouvrage porte ainsi en son sein plusieurs conceptions des ordinateurs et de la programmation, ne suivant pas une structure argumentative linéaire et développant ainsi des conceptions contradictoires de l'informatique. Cependant,on peut identifier trois temps, correspondant à trois approches distinctes du code et de nos rapports aux ordinateurs : l'approche de l'ordinateur en tant qu'outil (de gestion, de communication, de création)[1], l'approche émotionnelle (d'altérité avec les ordinateurs[2]), et l'approche évolutive (considérant l'ordinateur comme un organe de l'être humain[3]).

L'auteur retravaille deux concepts majeurs afin de traiter de l'informatique : le code de création et l'interaction homme-machine. Le « Code de création » renvoie à la conception de la programmation compris en tant qu'acte poïétique, créatif. L'« Interaction homme-machine (IHM) », que Maeda ne cesse de question, se définit de la façon la plus courante qui soit. Il s'agit du « Domaine consacré à l'étude, la conception, le développement, l'évaluation de systèmes informatiques interactifs mais aussi à l'impact organisationnel, sociétal et éthique des technologies de l'information[4]. »

L'ouvrage détaille ce qu'est l'informatique et de quelles façons nous lui sommes liés. Concrètement, il pose la question des outils et des usages liés au numérique, ce qui permet de nourrir la pratique du design. On constate que les artistes, les programmeurs, les designers se trouvent dans une impasse, entre une complexification et la privatisation des outils numériques d'un côté, et de l'autre la démocratisation de l'informatique, qui s'accompagne d'une standardisation des productions. Or, cette question du standard n'est pas étrangère à l'histoire

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-11 13:12:27, depuis le 216.73.216.42

du design. À certains égards, on retrouve dans la tension spécification /standardisation les mêmes enjeux qui existaient, par exemple, entre l'approche *Arts and Crafts* de la production décrite par William Morris et l'approche décrite par henry Cole. Cependant, dans *Code de Création*, Maeda tente de dépasser ce clivage en partant de la question des outils informatiques ; sa réponse consiste à inciter les utilisateurs à maîtriser la programmation, afin qu'ils puissent constituer leurs propres outils.

Clem SOUCHU, Master 1 « Design, Arts, Médias », Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2021-2022.

---

1. MAEDA, John,
2. MAEDA, John « Vivre » dans MAEDA, John,
3. *Ibidem*, p. 141.
4. Définition tirée de BEAUDOIN-LAFON, Michel, *L*'

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-11 13:12:27, depuis le 216.73.216.42