

CAPS LOCK — Part 1

The Designer as Scribe	21
On The Record / Trading Information	
In Gold We Trust	
Notes from the Bank	
The Plastic Economy	
Playing with Money	
The Designer as Engineer	75
One Size Fits All / The Good Citizen	
Desktop Power / Scientific Rhetoric	
Get Off My Property!	
To Map is to Conquer	
The Designer as Brander	131
Making Marks / Corporate Identity	
Contraband / Stealth Branding	
Selling the City	
The Designer as Salesperson	181
The Sales Curse	
The Worship of Products	
Design vs. Advertising	
Quantified Everything	
Crash Sale / Banana Republic	

12

CAPS LOCK

CAPS LOCK — Part 2

The Designer as Worker	239
A History of Work	
My Work is my Passion	
Work it Harder Do it Faster	
The End of Work	
Showing Solidarity	
The Designer as Entrepreneur	289
Like a Boss	
The Star Designer	
Intellectual Property	
The Designer as Amateur	317
Who is a Designer?	
The Rise of Professionalism	
If You Don't Get Paid, it's Not Work	
A Matter of Taste	
Informal Economics	
The Designer as Educator	341
Teaching Design / The School as a Factory	
The Creative Curriculum	
Who Even Has \$50,850?	
Towards a Radical Pedagogy	

Contents

13

Caps Lock

Du design graphique et du capitalisme

ENTRETIEN MENÉ PAR CAROLINE BOUIGE

Dans son dernier ouvrage, *Caps Lock* («le verrou capitaliste» en français), le Néerlandais Ruben Pater passe en revue les objets graphiques produits par l'humanité de l'Antiquité à aujourd'hui. Depuis les premières tablettes d'argile permettant de tenir les comptes des échanges marchands jusqu'au branding commercial, en passant par les certificats de propriété, la monnaie ou les cartes du monde, le graphiste, théoricien et enseignant analyse les liens indéfectibles entre design graphique et capitalisme. Riche, cultivée et détaillée, cette étude propose un voyage dans l'histoire politique du design et laisse émerger plusieurs pistes pour se libérer de la sujétion au système.

CAROLINE BOUIGE: Dans *Caps Lock* vous détaillez les liens omniprésents entre le design graphique et la notion de capitalisme. Comment ce livre s'inscrit-il dans vos recherches depuis la publication de *The Politics of Design*?

RUBEN PATER: *Caps Lock* s'inscrit à la suite de *The Politics of Design*. Ce premier ouvrage était une réponse au manque de diversité dans le design graphique et une critique du regard dominant de l'Occident. *Caps Lock*

poursuit cette critique au sujet de l'économie, en se focalisant plus spécifiquement sur le capitalisme et en observant comment ce dernier est tellement intriqué dans la pratique du design qu'il en devient invisible.

J'ai une expérience de vingt ans de pratique dans les agences de design graphique et de publicité. Cela a modelé la façon dont je fais du design, mais aussi ma manière d'enseigner et d'écrire. Ma pratique s'est développée graduellement, en collectant des exemples de design graphique et en les analysant à partir d'une focale autant pratique que théorique, avec l'objectif d'expliquer comment l'idéologie et la politique sont présentes dans cette discipline. Ces deux ouvrages se fondent sur une méthodologie similaire: une discussion sur la nature politique du design, qui parle de des types de designers très différents.

CB: Dans *Caps Lock*, vous parlez d'un capitalisme au sens large du terme, en prenant en compte les premiers échanges commerciaux et les prémices de la propriété. Pourquoi avoir considéré le capitalisme à cette échelle et avoir ainsi étudié le phénomène depuis l'Antiquité.

RP: L'histoire est utile parce que nous pouvons retracer comment nous en sommes arrivés là et ce qu'il y avait avant. Quand

j'ai commencé à lire sur les origines du capitalisme, j'ai été choqué en réalisant que beaucoup d'idées que nous considérons comme acquises aujourd'hui ne sont pas aussi évidentes que ce que les politiciens veulent bien le laisser paraître; par exemple, le fait que tout territoire serait un bien privé, que la police protégerait la propriété privée, que tout bien ou service devrait dépendre du marché, ou qu'un infime groupe de gens très riches pourrait exploiter tous les autres...

La plupart des étudiants en design n'ont jamais connu autre chose que le capitalisme. Ils peuvent avoir du mal à imaginer que d'autres formes de société ont existé avant ce modèle, c'est pourquoi l'histoire est importante. C'est une question d'imagination. Si nous réalisons que d'autres formes de société sont possibles, nous pouvons briser l'état de paralysie et le discours du: «Il n'y a pas d'alternative.» Il y a, il y a eu et il y aura des alternatives au capitalisme.

CB: Pensez-vous que le design aurait pu exister sans le capitalisme? Sans la révolution industrielle, la question de produire plus, en série et plus vite, ne se serait sans doute jamais posée.

RP: La raison pour laquelle j'ai écrit ce livre est



que je suis préoccupé par la détérioration de la situation climatique et la manière dont elle accentue les inégalités. En tant que designer graphique, je veux prendre ma part de responsabilité dans cette crise. Bien que le terme de *designer* et la version professionnelle de ce dernier prennent source dans la révolution industrielle, beaucoup des exemples que je cite sont antérieurs à celle-ci. Le terme exact de *designer* n'est pas pertinent dans ma réflexion, parce que de tout temps la communication visuelle a existé. On a trouvé en Espagne une carte vieille de dix-sept millénaires qui utilise des lignes gravées dans la pierre. Les hiéroglyphes gravés sur les temples de l'ancienne Égypte sont aussi de la typographie. Les publicités pour le vin datant de l'Empire romain trouvées en Italie sont du design graphique. Mêmes s'il y a des différences, les formes du design graphique ont toujours existé et existeront toujours. Je suis prêt à discuter de la définition du design, du moment que cette discussion ne soit pas un prétexte pour se décharger de la responsabilité d'un changement ici et maintenant.

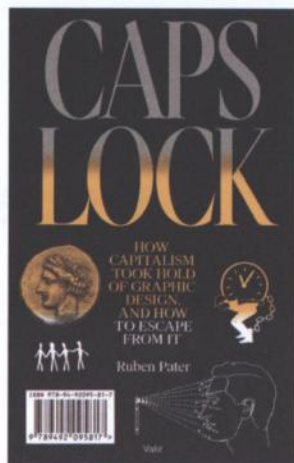
CB: L'un des chapitres de l'ouvrage aborde la discrétion visuelle des marques comme stratégie. Vous liez ce phénomène à l'approche du design *corporate*, qui reprend les esthétiques du modernisme et la redondance de ses codes graphiques simples. Pourtant, quand le mouvement moderne est apparu dans le graphisme, c'était avec une volonté sociale de parler au plus de monde possible. Les évolutions et les mouvements qui traversent le design graphique sont-ils tous destinés à être récupérés par des intérêts commerciaux?

RP: Le modernisme a apporté des idées socialement engagées et une forme d'esthétique, mais nous devons nous rappeler de son côté sombre et de ses aspects antisociaux. Le fascisme a eu plus de lien avec le modernisme que le socialisme n'en a cultivé. Dans un article publié par le magazine *Jacobin*, J. Dakota Brown pointe le fait que certains designers du Bauhaus ont travaillé avec les nazis à dessiner les camps de concentration. Nous devrions toujours regarder au-delà des esthétiques pour voir quel genre d'idées s'y cachent.

À propos de l'aspect commercial: la logique du capitalisme est de croître, cela signifie qu'il trouvera toujours de nouvelles manières de profiter des choses qui étaient dans un premier temps libres ou non commerciales (ce processus se nomme la *dépos-*

« C'est une question d'imagination. Si nous réalisons que d'autres formes de sociétés sont possibles, nous pouvons briser l'état de paralysie et le discours qui prétend qu'il n'y a pas d'alternative au capitalisme. »

session). Je suis d'accord avec les propos du philosophe Mark Fisher, qui soutient que tout art, toute idée et toute esthétique peuvent être récupérés par le capitalisme pour être mises à profit.



Mon ouvrage évite de parler du design graphique sous l'angle isolé des esthétiques parce que ces dernières doivent être activées, défendues et ancrées dans la critique.

CB: Dans la dernière partie de *Caps Lock*, vous présentez quelques voies pour s'échapper de la dynamique capitaliste, en citant des exemples de studios de design graphique qui s'ancrent dans le mouvement du libre, de l'open source, qui rejettent l'idée de propriété ou se spécialisent dans la sphère sociale. Parmi ces solutions, quelles voies vous rendent le plus enthousiaste quant à l'avenir?

RP: Les entretiens avec ces cinq collectifs sont inspirants parce qu'ils montrent que les changements radicaux se produisent dans la sphère sociale et non dans la sphère économique. En créant des coopératives, en installant différentes formes pour vivre ensemble, pour travailler ensemble... en étant actif au sein de leur communauté, ils partagent plus de ressources et dépensent moins d'argent. Être moins dépendant de gros clients signifie l'être davantage des personnes qui vous entourent, et cela est en définitive un véritable changement social qui ne s'inscrit pas dans l'économie, au sens classique du terme.



La question des alternatives éthiques pour les designers se résume souvent simplement: comment pouvons-nous travailler différemment tout en survivant? J'ai remarqué que pour les designers graphiques, cela tourne souvent à une discussion technique. L'idée est de remplacer les revenus des free-lances ou les salaires par des revenus spéculatifs comme les NFT, les publicités Instagram, le *crowdfunding*... Ce que j'ai appris de mes recherches, c'est que nous devons regarder l'économie comme une activité sociale, sinon les systèmes d'oppression resteront en place et nous continuerons à regarder les autres comme des concurrents, des adversaires, plutôt que comme des collègues ou des collaborateurs.

CB: Si les formations publiques en design graphique sont gratuites en France, la plupart des diplômés doivent, dès la fin de leurs études, trouver des sources de revenus leur permettant de se payer un logement en ville (ce qui est très cher en France). Il semble alors difficile pour eux de s'investir dans des projets plus sociaux. Comme vous le mentionnez, il y a aussi de plus en plus de graphistes qui sortent des écoles. Comment ces derniers

peuvent-ils vivre si l'industrie capitaliste ne nourrit pas une partie d'entre eux? Quels seraient vos conseils aux jeunes graphistes qui cherchent à mettre davantage de sens dans leur travail et sont souvent confrontés à la pression du coût de la vie, entre l'achat de matériel, le loyer, les factures...

RP: Tout le monde sur cette planète mérite d'assouvir ses besoins fondamentaux. Pourtant, actuellement, ce n'est pas le cas, et plus de 700 millions de personnes ne mangent pas à leur faim. Ce nombre continue de croître. Si tous les êtres humains vivaient comme des Européens moyens, nous aurions besoin d'une planète trois fois plus grande que la Terre. Évoquer le coût de la vie des designers européens peut vite aboutir à une forme d'impasse qui reviendrait tout simplement à proposer des manières de maintenir les privilèges de citoyens qui figurent déjà parmi les plus riches du monde.

Caps Lock apporte une conclusion douloureuse: une pratique éthique nécessite une transformation radicale de la société, où en tant qu'Européens nous devons montrer notre solidarité avec tous les peuples de cette planète. Je sais que les revenus et

la richesse ne sont pas répartis de manière égale en Europe non plus, et la première chose à faire serait de taxer les millionnaires (ou milliardaires) qui ont exploité la pandémie pour leur richesse personnelle. Mais il y a une raison pour laquelle nous construisons des barrières autour de ce continent riche: de nombreux Européens ne veulent tout simplement pas partager leur richesse, alors que celle-ci a souvent été créée en exploitant des colonies et des pays de l'hémisphère sud. En tant qu'Européens, nous devons être capables de faire avec moins... si nous voulons que l'humanité survive. ●

ESSAIS

CAPS LOCK

Ruben Pater

→ Éditions Valtz

552 pages, en anglais, 22,50 euros.

