

**Max MOLLON**

École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs

Directrice de thèse : Annie Gentès, Télécom ParisTech

Co-directeur de thèse : Emmanuel Mahé, ENSAD

Discipline : SACRe, Design, Sciences de l'information et de la communication

Date de soutenance : 20 Décembre 2019



Design pour débattre : comment créer des artefacts dissonants, et leurs situations de communication, afin d'ouvrir des espaces de contestation mutuelle (agonisme) et d'expression des voix marginales (dissensus)

Vivre en démocratie ou travailler en groupe nécessite l'usage de procédés délibératifs pour s'accorder et décider des manières vivre ensemble et se projeter dans des futurs désirables communs. Cependant, ces démarches restent une illusion, selon la philosophe politique Chantal Mouffe. Car, la décision par consensus marginalise les souvent les opinions minoritaires, et car la rationalité ne permet pas de venir à bout des conflits souvent enracinés dans les affects. Par conséquent, comment ouvrir des espaces de débat participatifs, inclusifs et qui mobilisent les affects ? Quelles méthodes et quels rôles pour un tel design agnostique (du grec Agon, adversaire) ? Notre première contribution est d'avoir défini le groupe de pratiques et le champ de recherche du design pour débattre. Parmi ces pratiques notre étude se concentre sur le «Design Discursif » pour débattre, auquel des programmes comme le Design Critique, Spéculatif et Fiction participent. Le travail de terrain (5 projets de design chez les parties prenantes) a révélé comment le design peut stimuler le débat interpersonnel quand il met en « dissonance » les valeurs sociales du public. Nous avons appelé cette forme d'ethnométhodologie par le design, l'expérimentation de reliure. Second résultat au delà du simple artefact, le design peut atteindre et mobiliser un « public » (au sens de John Dewey), en allant à sa rencontre, sur son terrain. Et, en orchestrant toute une situation de communication où publics et artefacts se rencontrent. Nous en proposons un modèle descriptif, le Système de communication du Design Discursif. Ainsi, quand il déjoue la polarisation d'opinions, l'artefact endosse un rôle de diplomate non-humain, qui intensifie les conflits pour connecter des mondes qui ne s'entendent pas. Mais aussi, en tant que média, il adopte un rôle « d'artefact médiateur agnostique », qui ouvre des situations de communication multidimensionnelles – entre acteurs humains, non--humains et fictionnels.