

Max Mollon

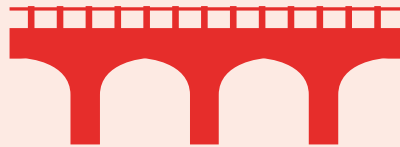
# Designing for Debate



How to craft dissonant artefacts and their communication situations so as to open spaces for mutual contestation (agonism) and the expression of marginal voices (dissensus).

Max Mollon

# Designing for Debate



How to craft dissonant artefacts and their communication situations  
so as to open spaces for mutual contestation (agonism)  
and the expression of marginal voices (dissensus).

## Abstract

According to the political philosopher Chantal Mouffe, consensus is a state of collective agreement that favours majorities and marginalises minorities. From democracies to small groups of collaborators, consensus is said to undermine the true plurality of opinions, perspectives, and ways of being.

This research is therefore motivated by the following question: what if design could contribute to developing participatory critical reflection and disrupt consensus situations?

Highly influenced by my training as a designer, my study is situated in the “project-grounded research” approach (Findeli). I conducted this form of research through the practice of design, in an iterative way (a series of projects), in the field (with stakeholders)—while relying on qualitative methods, borrowed from action research, ethnography and the Information and Communication Sciences.

This research opens with a brief review of the literature on the history of design. Through it, I distinguish different ‘political’ roles of design towards society. The latest embodiments of such explicit roles can be found in contemporary self-critical practices such as Critical Design, Speculative Design, and Design Fiction. While these are different practices, my study elaborates on their common capacity to spark debate.

Being a practice-based doctoral thesis, this research examines and puts into practice a political design posture that consists in designing for debate—that is, engaging audiences in interpersonal and public debates. I hence explore the methods and observe the effects of these approaches that challenge consensual situations.

In particular, I show that shaping artefacts that unsettle emotions and put at play social values (what I call dissonant artefacts)—but also designing the situation in which artefacts and publics meet (i.e. communication situations)—opens spaces for mutual disagreement (agonism) and the expression of marginal voices, thus thwarting consensus situations (dissensus).

I discuss the virtues of this approach as a research practice and a professional design practice. I discuss how design can deliberately take social norms as a medium, to be manipulated and debated, so as to foster the expression of pluralist points of view. I also discuss how design can orchestrate communication situations where artefacts and audiences actually meet.

The contributions of this thesis are conceptual (a glossary of concepts related to the ‘tactic of dissonance’), practical (a method of design-driven ethnomethodological research, and a communication model of Discursive Design), empirical (six case studies and the analysis of a systemic and longitudinal experience of one year of design residency in an ethics commission) and theoretical (discussions on design’s specific contribution to the political—defined by Mouffe as the very condition of the confrontation of opinions that is intrinsic to the endeavour of living together).

I start with the analysis of a Critical Design project pre-dating the Ph.D. research (*Dog & Bone*, 2010–2011). Its limitations—its provocativeness and the strategy of the exhibition, which did not allow debate to occur—lead me to question the concept of ‘provocation,’ and instead, to explore ‘dissonance’ (drawing on Festinger 1957). Following this first experience, I fine-tune my central research object, which includes practices that draw on Reflective (Sengers et al., 2005), Discursive (Tharp & Tharp 2008), Adversarial (DiSalvo 2009) and Participatory design. Throughout a review of the literature, I refine my understanding of what designing for debate means, elaborating on the concept of agonism (a situation of constantly renewed confrontation. Mouffe 2000). In seeking ways of dissemination other than the art and design exhibition, I come to examine how to orchestrate a “communication situation” (Goffman) that includes humans and non-humans.

I finally outline potential roles offered to the political designer in contemporary societies.

## Résumé

Selon la philosophe politique Chantal Mouffe, le consensus est un état d'accord collectif qui favorise souvent les majorités et marginalise les minorités. Le consensus est critiqué, car il entraverait la véritable pluralité des opinions – dans une démocratie ou un petit groupe de collaborateurs.

Et si le design pouvait contribuer à développer une réflexion critique participative et à perturber les situations de consensus ?

J'ai mené cette « recherche projet » (Findeli) à travers la pratique du design, de manière itérative (une série de projets), sur le terrain (avec les parties prenantes), en m'appuyant sur des méthodes qualitatives, empruntées à la recherche-action, à l'ethnographie et aux Sciences de l'Information et de la Communication.

Cette recherche débute par une brève revue de la littérature sur l'histoire du design. Je distingue différents rôles « politiques » du design vis-à-vis de la société. Les dernières incarnations de ces rôles explicites se retrouvent dans les pratiques autocritiques contemporaines telles que le Design Critique, le Design Spéculatif et le Design Fiction. Malgré les différences que comportent ces pratiques, mon étude s'attarde sur leur capacité commune à susciter le débat.

Étant conduite « par la pratique » du design, cette recherche examine et met en application une posture de conception politique qui consiste à designer pour débattre, c'est-à-dire à engager le public dans des débats publics ou/et interpersonnels. J'y explore les méthodes et observe les effets de ces pratiques qui remettent en question les situations consensuelles.

En particulier, je montre que façonner des artefacts qui perturbent les émotions et mettent en jeu des valeurs sociales (ce que j'appelle des artefacts dissonants) – mais aussi concevoir la situation dans laquelle les artefacts et les publics se rencontrent (c'est-à-dire des situations de communication) – ouvre des espaces de désaccord mutuel (agonisme) et d'expression des voix marginales, déjouant ainsi des situations de consensus (dissensus).

Je discute les vertus de cette approche en tant que pratique design professionnelle et de recherche. Je discute de la manière dont le design peut délibérément prendre les normes sociales comme médium, les façonner et les mettre en débat, afin de favoriser l'expression de points de vue pluralistes. Je discute aussi le débat en terme de situation de communication impliquant des publics, des artefacts, et des acteurs distants évoqués par les artefacts et les fictions qu'ils incarnent.

Les contributions de cette thèse sont conceptuelles (un glossaire des concepts liés à la « tactique de la dissonance »), pratiques (une méthode de recherche ethnomédiologique par le design (Garfinkel 1967) et un modèle de communication du Design Discursif), empiriques (six études de cas et l'analyse d'une expérience systémique et longitudinale d'un an de résidence de design dans une commission éthique) et théoriques (une discussion sur la contribution spécifique du design au politique – définie par Mouffe comme une condition de confrontation d'opinions qui est inhérente aux efforts du vivre ensemble).

Je commence cette étude par l'analyse d'un projet de Design Critique antérieur à ma recherche doctorale (Dog & Bone, 2010- 2011). Ses limites me mènent à questionner le concept de « provocation » et à explorer celui de « dissonance » (Festinger 1957) et à me concentrer sur les pratiques du Design Reflexif (Sengers et al., 2005), Discursif (Tharp & Tharp 2008), Adversarial (DiSalvo 2009) et Participatif. Via une revue de la littérature, j'affine ma compréhension de ce que signifie designer pour débattre, en élaborant sur le concept d'agonisme (une situation de confrontation sans cesse renouvelée, Mouffe 2000). En cherchant des moyens de dissémination autres que l'exposition d'art et de design j'en viens à examiner comment orchestrer une « situation de communication » (Goffman) incluant des humains et des non-humains.

Enfin, j'esquisse les rôles potentiels offerts au designer du politique dans les sociétés contemporaines.