



Track 7

Convenors: Gabriele Balbi (University of Lugano, gabriele.balbi@usi.ch); Paolo Magaudda (University of Padova, paolo.magaudda@unipd.it).

Language(s) of submissions: ITA | ENG

How materiality matters in digital worlds: Artefacts, media, and discourses

One of the key ideas that embedded in the spread of digital media has been the "dematerialization" of practices and media, apparently caused by digital streams of data (coded in sequences of 0 and 1) travelling from one medium to another. However, investigations on the uses of new digital media have shown a different view. Not only media practices are still literally crowded of material objects, but also the role of artefacts, technologies and media seems to take on a new centrality. Furthermore, we also assisted to a renewed role of corporality in the use of the media, a proliferation of new interfaces, an increasing focus on aesthetics and tactility of these new media and a flourishing presence of digital devices in everyday life.

There is no doubt, however, that the presence of objects and materiality in the digital lives has profoundly transformed, and it has challenged old practices and paradigms of use and consumption of the media. For example, with digital media, old communication technologies are changed assuming now a different nature. The digitization of photography, cinema, radio, television and telecommunications has generated a socio-cultural and aesthetic change of these means. On the other hand, the ease of transferring data streams, the increasing relevance of the apps, and the ease of transmigration between different media apparently highlighted the role of the "message over the medium" itself in the digital world.

All this can be described as an on-going process of "re-materialization" of digital culture, an entire recombination and reconfiguration of the relationship between materiality, practices and cultural meanings in contemporary digital life.

Based on these reflections, the track invites contributions that address the relationship between materiality and digital worlds from different theoretical and empirical points of view. Examples of thematic topics may include:

- The role of material objects in digital practices
- The design and aesthetics of both new digital media and digitized old media
- The situated uses of new media and digital technologies
- The historical evolution of shapes of media technologies
- The transformation of cultural media: books, music, photography, moving pictures, broadcasting
- The role of materiality in the change of digital practices



- Discourses and rhetorics on dematerialization of digital media
- The relationship between the use of the body and new media

Quanto conta la materialità nei mondi digitali: artefatti, media e discorsi

Una delle principali idee che hanno accompagnato la diffusione dei media digitali è stata quella della “dematerializzazione” delle pratiche e dei supporti, apparentemente causata dai flussi di dati codificati (in sequenze di 0 e 1) in grado di viaggiare da un mezzo all’altro. Eppure, le indagini sull’uso dei nuovi media digitali mostrano un panorama differente. Non solo, spesso, le pratiche mediali sono ancora ingombre di oggetti materiali, ma inoltre il ruolo di artefatti, tecnologie e supporti sembra assumere una nuova centralità, attraverso un rinnovato ruolo della corporalità nell’uso dei media, un proliferare di nuove interfacce di gestione dei dati, un’importanza sempre più marcata dell’estetica e della tattilità di questi nuovi media, e una moltiplicazione di dispositivi digitali nella vita quotidiana. È indubbio, tuttavia, che la presenza degli oggetti e della materialità nei mondi digitali si sia profondamente trasformata, mettendo in crisi vecchie pratiche e paradigmi di uso e consumo dei media. Ad esempio, grazie ai media digitali, vecchie tecnologie di comunicazione si trasformano ed assumono una natura, anche materiale, differente. La digitalizzazione della fotografia, del cinema, della radio, della televisione e delle telecomunicazioni ha anche provocato un cambiamento socio-culturale ed estetico di questi mezzi. D’altro canto, la facilità di trasferire flussi di dati, la rilevanza delle cosiddette app, la facilità di trasmutazione tra diversi media ha fatto emergere più il ruolo del messaggio che del medium in sé nel mondo digitale.

Tutto questo può essere descritto come il dipanarsi di un processo di «rimaterializzazione» della cultura digitale, ovvero una generale ricombinazione e riconfigurazione del rapporto tra materialità, pratiche e significati culturali nella vita digitale contemporanea.

A partire da questo insieme di riflessioni, la track accoglie contributi sia empirici che teorici che affrontino da differenti punti di vista il rapporto tra materialità e mondi digitali. Alcuni esempi di tematiche degli interventi sono i seguenti:

- Il ruolo degli oggetti materiali nelle pratiche digitali
- Il design e l’estetica dei media digitali e dei vecchi media digitalizzati
- L’uso situato dei new media e delle tecnologie digitali
- L’evoluzione storica delle forme delle tecnologie mediali
- La trasformazione dei supporti culturali: libri, musica, immagini fisse e in movimento, broadcasting
- Il ruolo della materialità nel cambiamento delle pratiche digitali
- Discorsi e retoriche sull’immaterialità dei media digitali
- L’evoluzione del rapporto tra uso del corpo e new media

Gabriele Balbi is assistant professor of media studies at the University of Lugano – Switzerland. He is author of *La radio prima della radio* (2010), *Le origini del telefono in Italia* (2011) and is working - with P. Magauda - on a book about the socio-cultural history of digital media (2014).



5th STS Italia Conference
A MATTER OF DESIGN
Making Society through Science and Technology

Politecnico di Milano, 12-14 June 2014



Paolo Magaudda is post-doc Fellow Research in Sociology at the University of Padova and STS Italia's Secretary (2013-15). Among his publications is *Oggetti da ascoltare* (2012) and *Innovazione pop* (2012). He is working with G. Galbi on a book about the socio-cultural history of digital media (2014).