



MATERIALIDADES DA LITERATURA

MATERIALITIES OF LITERATURE

CALL FOR PAPERS

*MATLIT: Materialities of Literature*, volume 10.1 (2022)

**“Designing and Making for Social Change in the Digital Arts, Humanities, and Heritage: Theory & Practice”**

Editors: Susan Schreibman (Maastricht University) and Claartje Rasterhoff (Maastricht University)

**T**his issue of MATLIT seeks to examine the designing and making of digital projects aiming for social change. Increasingly, digital projects in the arts, humanities and heritage fields are being developed to address or intervene in societal issues – ranging from redressing social justice issues to revisiting dominant historical narratives, to combating climate change. Such projects aim, for example, to create awareness, open up dialogue, and challenge dominant discourse. For this issue, we are interested in analysing how the objectives and goals of such projects inform their design and making choices – and *visa versa*.

Digital projects include many complex design choices, from the design of infrastructure, through the design of products, to the design of the research and development processes. There is also the complexity in making processes – including the involvement of many actors (including non-human) with different objectives, different processes (participation, co-creation etc.), and an increasing emphasis on interpersonal relationships (eg: ethics of care). Such complexities raise questions about the socio-material practices that constitute the designing and making of digital projects *in relation* to their social objectives. Such practices can for example include more or less formalised approaches that centre on problem solving through empathy (such as Design Thinking), on participatory processes (such as deep democracy), bottom up maker projects (such as DIY practices), and hands-on creative and conceptual exploration (such as Critical Making), but possibly also more informal approaches that have been less well-documented.

Many aspects regarding the making of digital projects in our fields have been discussed in previous research (including choices of interface design, developing community engagement projects, the ethics of open source projects, and issues of privacy). The objective of this special issue, however, is a wider reflection on the theoretical and conceptual relationships between project goals and intentions on the one hand, and the choices in designing and making on the other. With this issue we therefore invite scholars and practitioners to analyse and reflect on developments in, and consequences of, social practices in designing and making digital projects across the art, humanities and heritage fields. Contributions can focus on a single digital project, but their analysis should be relevant beyond the individual case and not serve as a showcase for how the project was undertaken (e.g. – a ‘this is my project’ paper).

This MATLIT issue takes an explicitly broad approach by inviting contributions across the arts, humanities and heritage. Although different institutional and individual goals and constraints govern the development of digital projects, there are also marked similarities in how digital projects are 'practised'. By bringing these differing perspectives together in one issue, we can develop a better understanding of how digital projects come into being, and the design goals involved, so as to understand how creative and conceptual processes are aligned with goals and intended outcomes. We are specifically interested in contributions that link concrete cases and practices to reflections on methodologies and concepts including, but not limited to design thinking, critical making, social curation, participatory practices, ethics of care, values and valuation.

Our aim is to discuss the nexus between digital projects and social practice across a range of sectors. Possible topics may include, but are not limited to:

- Development or design of digital resources towards public engagement;
- Digital scholarship as shaping discourse related to societal problems;
- Connections between arts/heritage institutions and academic digital scholarship;
- Discussions of design thinking and/or critical making in projects;
- Storytelling approaches to heritage in digital projects;
- Relationship between knowledge projection, learning, audience, media and modalities in academe and cultural heritage;
- Issues of societal impact in digital scholarship;
- Collective learning and problem-based learning;
- New forms of knowledge production, modes of learning and thinking.

ARTICLE FORMATS: research article; article on project-in-progress; practice-based research article; article on tools, models or product design. Variable length: 3500 to 7000 words (including references).

DEADLINE: Article submissions will be due on [new deadline] **September 15, 2022**, with notifications of acceptance/rejection by **November 1, 2022**. MATLIT publishes articles in the following languages: Portuguese, English, and Spanish. Authors must register and upload their files through the journal platform here: <https://impactum-journals.uc.pt/matlit/user/register>. For submission guidelines go to: <https://impactum-journals.uc.pt/matlit/about/submissions>. Further information can be obtained by contacting the issue editors, Susan Schreibman [s.schreibman@maastrichtuniversity.nl](mailto:s.schreibman@maastrichtuniversity.nl) and Claartje Rasterhoff [c.rasterhoff@maastrichtuniversity.nl](mailto:c.rasterhoff@maastrichtuniversity.nl).



MATERIALIDADES DA LITERATURA

MATERIALITIES OF LITERATURE

CALL FOR PAPERS

*MATLIT: Materialidades da Literatura*, volume 10.1 (2022)

**“Desenhar e Fazer para a Mudança Social nas Artes Digitais, Humanidades e Património: Teoria e Prática”**

Editoras: Susan Schreibman (Maastricht University) e Claartje Rasterhoff (Maastricht University)

**E**ste número da MATLIT pretende analisar a conceção e produção de projetos digitais orientados para a mudança social. Cada vez mais, projetos digitais nas áreas das artes, humanidades e património têm sido desenvolvidos com o objetivo de abordar ou intervir em domínios sociais – da reparação de questões de justiça social à revisitação de narrativas históricas dominantes e ao combate às mudanças climáticas. Esses projetos visam, por exemplo, criar consciência sobre uma questão, iniciar um diálogo e desafiar o discurso dominante. Para este número, estamos interessados em analisar de que modo os objetivos e metas de tais projetos informam as suas escolhas na conceção e na produção – e vice-versa.

Os projetos digitais acarretam muitas opções complexas de design, desde o design de infraestrutura, passando pelo design de produtos, até ao design dos processos de investigação e desenvolvimento. Existe ainda a complexidade dos próprios processos de produção – tais como a participação de muitos agentes (incluindo não humanos) com objetivos e processos diferentes (participação, cocriação etc.), e uma ênfase crescente nas relações interpessoais (por exemplo, a ética do cuidado). Tais complexidades levantam questões sobre as práticas sociomateriais que constituem a conceção e produção de projetos digitais *na relação* com os seus objetivos sociais. Tais práticas podem, por exemplo, incluir abordagens mais ou menos formalizadas que se centram na resolução de problemas através da empatia (como “design thinking”), em processos participativos (como democracia profunda), projetos de produção de-baixo-para-cima (como as práticas DIY) e exploração criativa aplicada e concetual (como “critical making”), mas possivelmente também abordagens mais informais que se encontram menos bem documentadas.

Muitos aspetos relativos à criação de projetos digitais nestes domínios foram abordados em pesquisas anteriores (incluindo escolhas de design de interface, desenvolvimento de projetos de envolvimento da comunidade, ética de projetos de código aberto e questões de privacidade). O objetivo deste número especial, no entanto, é fazer uma reflexão mais ampla sobre as relações teóricas e concetuais relativas a objetivos e intenções do projeto, por um lado, e as escolhas no design e na produção, por outro. Com este número, convidamos académicos e profissionais a analisar e a refletir sobre os desenvolvimentos e as consequências das práticas sociais na conceção e realização de projetos digitais no campo das artes, humanidades e património. Os contributos podem focar-se num único projeto digital, mas a sua análise deve ser relevante para além do caso individual e não ser usada como uma mostra de como o projeto foi realizado (e.g. – um artigo do tipo “este é meu projeto”).

Este número da MATLIT adota uma abordagem declaradamente ampla, convocando contributos oriundos das artes, humanidades e património. Embora diferentes objetivos e constrangimentos institucionais e individuais determinem o desenvolvimento dos projetos digitais, há também semelhanças significativas na forma como são “praticados”. Ao reunir diferentes perspetivas, podemos compreender melhor como surgem os projetos digitais e quais os seus objetivos de design de modo a entendermos de que forma os processos criativos e concetuais estão alinhados com os objetivos e os resultados pretendidos. Estamos especificamente interessados em contributos que vinculem casos concretos e práticas a reflexões sobre metodologias e conceitos, incluindo “design thinking”, produção crítica (“critical making”), curadoria social, práticas participativas, ética do cuidado, valores e valorização.

O nosso objetivo é analisar o nexo entre projetos digitais e práticas sociais em vários setores. Os tópicos possíveis podem incluir, mas não estão limitados a:

- Desenvolvimento ou design de recursos digitais para participação da comunidade;
- Investigação digital (“digital scholarship”) na formação de discursos relacionados com problemas sociais;
- Ligações entre instituições artísticas/patrimoniais e investigação digital;
- Discussões sobre “design thinking” e produção crítica (“critical making”) em projetos;
- Abordagens narrativas do património em projetos digitais;
- Relação entre projeção de conhecimento, aprendizagem, público, *media* e modalidades na academia e no setor do património cultural;
- Questões de impacto societal na investigação digital;
- Aprendizagem coletiva e aprendizagem baseada em problemas;
- Novas formas de produção de conhecimento, novos modos de aprender e pensar.

**FORMATOS DE ARTIGO:** artigo de investigação; artigo sobre projeto em curso; artigo de investigação baseada na prática; artigo sobre ferramentas, modelos ou desenho de produtos. Extensão variável: 3500 a 7000 palavras (incluindo referências).

**PRAZO:** A submissão de artigos encerra a [novo prazo] **15 de setembro de 2022**. As notificações de aceitação/rejeição serão enviadas até **1 de novembro de 2022**. MATLIT publica artigos nas seguintes línguas: Português, Inglês e Espanhol. Os autores devem registar-se e submeter os artigos na plataforma da revista: <https://impactum-journals.uc.pt/matlit/user/register>. A informação sobre as normas de apresentação encontra-se em: <https://impactum-journals.uc.pt/matlit/about/submissions>. Mais informações podem ser obtidas através das editoras deste número: Susan Schreibman [s.schreibman@maastrichtuniversity.nl](mailto:s.schreibman@maastrichtuniversity.nl) e Claartje Rasterhoff [c.rasterhoff@maastrichtuniversity.nl](mailto:c.rasterhoff@maastrichtuniversity.nl).



MATERIALIDADES DA LITERATURA

MATERIALITIES OF LITERATURE

CALL FOR PAPERS

*MATLIT: Materialidades de la Literatura*, volumen 10.1 (2022)

**“Diseñar y hacer para el cambio social en las artes digitales, las humanidades y el patrimonio: teoría y práctica”**

Editoras: Susan Schreibman (Maastricht University) y Claartje Rasterhoff (Maastricht University)

Este número de MATLIT tiene como objetivo analizar el diseño y la producción de proyectos digitales orientados al cambio social. Cada vez más, los proyectos digitales en el campo de las artes, las humanidades y el patrimonio se han desarrollado con el objetivo de abordar o intervenir en los dominios sociales – desde reparar los problemas de justicia social hasta revisar las narrativas históricas dominantes y combatir el cambio climático. Estos proyectos tienen como objetivo, por ejemplo, crear conciencia sobre un tema, iniciar un diálogo y desafiar el discurso dominante. Para este número, estamos interesados en analizar cómo los objetivos y metas de dichos proyectos informan sus elecciones en diseño y producción – y viceversa.

Los proyectos digitales implican muchas opciones de diseño complejas, desde el diseño de infraestructura, pasando por el diseño de productos, hasta el diseño de procesos de investigación y desarrollo. También está la complejidad de los propios procesos de producción, como la participación de muchos agentes (incluidos los no humanos) con diferentes objetivos y procesos (participación, co-creación, etc.), y un énfasis creciente en las relaciones interpersonales (por ejemplo, la ética del cuidado). Tales complejidades plantean interrogantes sobre las prácticas sociomateriales que constituyen el diseño y la producción de proyectos digitales en relación con sus objetivos sociales. Tales prácticas pueden, por ejemplo, incluir enfoques más o menos formalizados que se centren en la resolución de problemas a través de la empatía (como el “design thinking”), procesos participativos (como la democracia profunda), proyectos de producción de abajo hacia arriba (como las prácticas DIY) y la exploración creativa conceptual y aplicada (como el “critical making”), pero posiblemente también enfoques más informales que están menos documentados.

Muchos aspectos relacionados con la creación de proyectos digitales en estos dominios se han abordado en investigaciones anteriores (incluidas las opciones de diseño de interfaz, el desarrollo de proyectos de participación comunitaria, la ética de proyectos de código abierto y los problemas de privacidad). El propósito de este número especial, sin embargo, es hacer una reflexión más amplia sobre las relaciones teóricas y conceptuales entre los objetivos e intenciones del proyecto, por un lado, y las opciones en el diseño y la producción, por el otro. Con este número invitamos a académicos y profesionales a analizar y reflexionar sobre los desarrollos y consecuencias de las prácticas sociales en el diseño y la producción de proyectos digitales en el campo de las artes, las humanidades y el patrimonio. Las contribuciones pueden centrarse en un solo proyecto digital, pero su análisis debe ser relevante más allá del caso individual y no ser utilizado como una muestra de cómo se llevó a cabo el proyecto (por ejemplo, un artículo del tipo “este es mi proyecto”).

Este número de MATLIT adopta un enfoque abiertamente amplio, invitando a contribuciones de las artes, las humanidades y el patrimonio. Si bien diferentes objetivos y limitaciones institucionales e individuales determinan el desarrollo de proyectos digitales, también existen similitudes significativas en la forma en que se “practican”. Al reunir diferentes perspectivas, podemos comprender mejor cómo surgen los proyectos digitales y cuáles son sus objetivos de diseño para observar cómo los procesos creativos y conceptuales se alinean con los objetivos y los resultados previstos. Nos interesan específicamente las contribuciones que vinculen casos y prácticas concretas con reflexiones sobre metodologías y conceptos, incluidos el “design thinking”, la producción crítica (“critical making”), la curación social, las prácticas participativas, la ética del cuidado, los valores y la valorización.

Nuestro objetivo es analizar el nexo entre los proyectos digitales y las prácticas sociales en diversos sectores. Los posibles temas pueden incluir, entre otros:

- Desarrollo o diseño de recursos digitales para la participación de la comunidad;
- Investigación digital en la formación de discursos relacionados con problemas sociales;
- Vínculos entre instituciones artísticas/patrimoniales e investigación digital;
- Discusiones sobre “design thinking” y producción crítica (“critical making”) en proyectos;
- Aproximaciones narrativas al patrimonio en proyectos digitales;
- Relación entre proyección de conocimiento, aprendizaje, públicos, medios y modalidades en la academia y en el sector del patrimonio cultural;
- Cuestiones de impacto social en la investigación digital;
- Aprendizaje colectivo y aprendizaje basado en problemas;
- Nuevas formas de producir conocimiento, nuevas formas de aprender y pensar.

**FORMATOS DE ARTÍCULO:** artículo de investigación; artículo sobre proyecto en curso; artículo de investigación basado en la práctica; artículo sobre herramientas, modelos o diseño de productos. Extensión variable: 3500 a 7000 palabras (incluidas las referencias).

**PLAZO:** Envío de artículos hasta el [nuevo plazo] **15 de septiembre de 2022**, con notificaciones de aceptación/rechazo hasta el **1 de noviembre de 2022**. MATLIT publica artículos en los siguientes idiomas: portugués, inglés y español. Los autores deben registrarse y cargar sus archivos a través de la plataforma: <https://impactum-journals.uc.pt/matlit/user/register>. Información detallada sobre las directrices para autores disponible en: <https://impactum-journals.uc.pt/matlit/about/submissions>. Se puede obtener más información contactando a las editoras: Susan Schreibman [s.schreibman@maastrichtuniversity.nl](mailto:s.schreibman@maastrichtuniversity.nl) y Claartje Rasterhoff [c.rasterhoff@maastrichtuniversity.nl](mailto:c.rasterhoff@maastrichtuniversity.nl).