



Call

deadline / scadenza
January 30, 2019 / 30 Gennaio 2019

Ardeth #05

INNOVATION AS IT HAPPENS INNOVAZIONE IN PRATICA

Andrès Jaque
Theme Editor | Curatore

Call for Papers For a collective-oriented, non-corporate account of design practices.

This call for papers addresses scholars and practitioners dealing with the invention and evolution of the social, that through essays on theoretical argumentation, case studies, and field work attempt to answer the following questions:

1. *What embodiments of politics—can be mobilized or enacted with/by/through innovation processes?*
2. *In what way contemporary notions of innovation become spaces where corporate design and social action can be responded to?*
3. *What is the process by which design and invention emerge as collective realities, exceeding the main stream narratives of individual human entrepreneurship?*
4. *By means of what modes of reconstruction or affection are societies and environments transformed by/through/in design?*

5. *What is the material dimension of the processes by which techno-societies engage with change?*
6. *What notions of concern, engagement, activism, care, or improvement?*
7. *What is the way innovation processes gain accountability?*

With 1.2 billion Google results, innovation is the omnipresent buzzword that encapsulates the processes by which cultures, materialities, and economies interact and produce evolutions, constraints, and alternatives that rearticulate societies. The human capacity to redesign and effectively intervene in environments, technologies, kinships, bodies, and networks is often highly delegated to a single term: innovation. However, with such momentous prerogatives in the making of the societal, the use of the term innovation remains kidnapped by simplified, corporate PR rhetoric. Schumpeter's notion of the entrepreneur as the solo agent that brings invention to markets through linear innovation¹ still feeds the naive generalized notion of individual designers and entrepreneurs as the sole agents of innovation. This is a process that, when carefully observed as it develops in specific cases, mobilizes societies at large. It is a process in which non-human entities greatly participate, and one in which its players are affected by unintended, accidental, and inscrutable interactions.

In 2002 Madeleine Akrich, Michel Callon, and Bruno Latour of the Centre de Sociologie de l'Innovation sent out a call to complicate received notions on the role designers and entrepreneurs play by approaching innovation as a collective enactment: "The bringing together of market and technology, through which both inventions and the outlets which transform them into innovations are patiently constructed, is more and more a result of a collective activity and no longer the monopoly of an inspired and dedicated individual. The individual qualities of insight, intuition, sense of anticipation, quick reactions, skillfulness, must all be reinvented and reformulated in the language of the organization. They are no longer the property of an individual, but become collective virtues, during the emergence of which the art of governing and managing play a key role."²

This fifth issue of *Ardeth* aims to collect contributions that explore the roles non-humans and ecosystems play in processes of innovation; the participation of the contingent, the environmental, the accidental, and the non-intentional in the emergence of design and invention as socially reconstructing practices; and contributions that help enunciate the way a collective notion of innovation can better explain the way innovative processes are and can be emancipated from corporative hegemonies—how they can be mobilized as embodiments of progressive and inclusive politics, mutual care, engagement, and activism.

1- Schumpeter, J. 1939. *Business cycles: A theoretical, historical, and statistical analysis of the capitalist process.* New York: McGraw-Hill.

2- Akrich, M., Callon, M. and Latour, B. 2002. *The key to success in innovation. The art of interressement.* Uxbridge: Brunel University.

Questa call for papers sollecita contributi sul tema dell'invenzione e dell'evoluzione del sociale, che provino a rispondere alle seguenti domande tramite argomentazioni teoriche ed empiriche.

1. *Quale incarnazione della politica può essere mobilitata/rappresentata con o attraverso processi di innovazione?*
2. *In che modo le nozioni contemporanee di innovazione possono offrire un terreno di confronto fra corporate design e azione sociale?*
3. *Qual è il processo attraverso il quale il progetto e l'invenzione emergono come realtà collettive, superando le narrative di imprenditoria individualista?*
4. *Attraverso quali strumenti le società e gli ambienti stanno ricostruendosi e creando sensi di appartenenza verso il progetto?*
5. *Qual è la dimensione materiale dei processi attraverso cui le tecno-società affrontano i cambiamenti?*
6. *Quali le nozioni di preoccupazione, impegno, attivismo, attenzione o miglioramento?*
7. *Quale il modo in cui processi di innovazione sono chiamati a rispondere?*

Con 1.2 miliardi di ricerche su Google, innovazione è lo slogan utilizzato per descrivere i processi attraverso i quali culture, materialità e economie interagiscono producendo evoluzioni, vincoli, e alternative che riarticolano la società. La capacità umana di riprogettare e intervenire efficacemente su ambienti, tecnologie, affinità, corpi e reti è spesso delegata a un termine: innovazione. Nonostante prerogative così importanti nel farsi della società, l'utilizzo del termine innovazione rimane però prigioniero di semplicistiche retoriche da PR aziendali. La figura dell'imprenditore veicolata da Schumpeter come attore che apporta innovazione³ ai mercati in modo lineare e indipendente ancora oggi nutre la nozione generalizzata di progettisti e imprenditori come unici agenti dell'innovazione. Questo è un processo che, quando osservato nel dettaglio, può mobilitare la società alla sua scala più ampia. E' un processo nel quale entità non-umane giocano un ruolo fondamentale, e nel quale gli attori sono soggetti a interazioni accidentali, impreviste e imperscrutabili.

Nel 2002 Madeleine Akrich, Michel Callon e Bruno Latour del Centre de Sociologie de l'Innovation diffondono una call per complessificare l'idea condivisa del ruolo che progettisti e imprenditori svolgono nell'innovazione, guardando all'innovazione come a un'attuazione/azione/realizzazione collettiva. "L'unione di mercato e tecnologia, attraverso cui sia le invenzioni che le applicazioni che le trasformano in innovazione sono costruiti pazientemente, è sempre più il risultato di un'azione collettiva e sempre meno il monopolio di un individuo ispirato e zelante. Le qualità individuali di intuizione, anticipazione, reattività, abilità, devono essere reinventate e riformulate nel linguaggio dell'organizzazione. Esse non sono più appannaggio dell'individuo, ma diventano virtù collettive, du-

3 - Schumpeter, J. 1939. Business cycles: A theoretical, historical, and statistical analysis of the capitalist process. New York: McGraw-Hill.

rante lo sviluppo delle quali l'arte del governo e della gestione vengono a ricoprire un ruolo fondamentale.”⁴

Questo quinto numero di Ardeth aspira a raccogliere contributi che esplorano il ruolo di attori non-umani ed ecosistemi all'interno di processi di innovazione; la partecipazione del contingente, dell'ambientale, dell'accidentale e del non intenzionale nell'affermazione del progetto e dell'invenzione come pratiche di ricostruzione sociale; e contributi che riguardino il modo in cui una nozione collettiva di innovazione può emancipare i processi innovativi dall'egemonia del corporate – come possono essere mobilitati in quanto incarnazione di politiche progressiste e inclusive, di impegno, e di attivismo.

4 - Akrich, M., Callon, M. and Latour, B. 2002. The key to success in innovation. The art of interessement. Uxbridge: Brunel University.

Submission guidelines

/ Linee guida per l'invio di contributi

Articles should be written in standard English or Italian. Only original work will be considered for publication, i.e. outcomes of research conducted by the author/s which have not yet been published anywhere else and are not currently under review by any other journal.

Ardeth accepts manuscripts in two submission types: Peer Reviewed Manuscripts and Solicited Manuscripts. ese manuscripts are primarily text based (length 3÷6,000 words including notes, captions, and references). Essays should be grounded in relevant discourse, o er an original and critical contribution of a theoretical or a more empirical nature, and be supported by appropriate visual apparatus. Images have an argumentative and not illustrative nature.

Manuscripts should be sent to the Editorial Board specifying the call for papers the manuscript answers to (i.e. Ardeth #4_Rights):

redazione@ardeth.eu

Detailed guidelines are available on the magazine website:

www.ardeth.eu

Gli articoli possono essere scritti in italiano o in inglese. Saranno presi in considerazione per la pubblicazione solo contributi originali, frutto di una ricerca condotta dall'autore/-i che non è stata mai pubblicata, né è sotto revisione presso un'altra rivista.

Ardeth accetta i manoscritti in due forme: Contributi Peer-Review e Contributi a Invito. I manoscritti devono essere principalmente testuali (3÷6,000 parole incluse note, citazioni e riferimenti). I saggi devono essere sostenuti da un adeguato apparato bibliografico, offrire un contributo originale e critico di natura teorica o empirica, ed essere supportati da un appropriato apparato visivo. Le immagini hanno una natura argomentativa, non illustrativa.

I manoscritti devono essere inviati al Comitato Editoriale, specificando la call for papers cui il contributo risponde (per esempio, Ardeth #4_Rights):

redazione@ardeth.eu

Le line guida dettagliate sono sul sito della rivista

www.ardeth.eu

The logo for ARDETH is composed of the letters A, R, D, E, and T, stacked vertically. Each letter is rendered in a bold, black, sans-serif font with a unique, slightly irregular or hand-drawn appearance. The 'A' and 'R' are at the top, followed by 'D', 'E', and 'T' at the bottom.