I U A V

Liminal Milieux:

Matter, Agency, Ecology and the New Technical

ig: @rust.speculative

CALL FOR ABSTRACT

5-6.10.2026

Palazzo Badoer

OVERVIEW (ita)

C'è una domanda che attraversa da qualche anno le discipline del progetto, ostinata e scomoda: che cosa succede se la materia con cui lavoriamo non è mai stata inerte? Jussi Parikka, ripercorrendo la storia dei media a partire non dai dispositivi ma dalle rocce, dai minerali rari e dall'energia necessaria a estrarli, ha proposto di leggere la cultura digitale come una vicenda che comincia molto prima dei circuiti stampati. Una "geologia dei media" che affonda in tempi profondi, quelli della Terra, e che ci costringe a riconoscere nei nostri dispositivi networked il residuo di un impatto ambientale tutt'altro che immateriale (Parikka, 2015). Se si accetta tale premessa, l'atto di progettare non è più una pura invenzione dello spirito che si posa su una materia neutra. Si manifesta la necessità di fare i conti con la propria genealogia estrattiva, con la centralità dell'utente, la neutralità della tecnica, la separazione tra soggetto e oggetto—tutte categorie fondative dell'esercizio progettuale che questa premessa mette progressivamente in crisi.

È un *déplacement* che la fisica, prima ancora che la filosofia, ha reso necessario. Karen Barad insiste sul fatto che gli enti non preesistono alle relazioni che li producono: emergono piuttosto da intra-azioni agenziali e storiche, mai passive. Materia che "conta": che ha peso, che agisce, che non si lascia ridurre a supporto. Bohr, di fronte all'esplosione della certezza classica, si chiedeva se restasse davvero solo «la disperazione di uno spoglio deserto morale» (Barad, 2026): Barad risponde di no, e lo fa costruendo un'ontologia dove osservatore e osservato, strumento e fenomeno, soggetto e oggetto smettono di essere separati.

È questo, in fondo, il nucleo del dibattito che—prendendo a riferimento Jane Bennett, Rosi Braidotti, Manuel DeLanda, Bruno Latour, Donna Haraway e Yuk Hui—la ricerca contemporanea intrattiene oggi con il postumanesimo e con le teorie neomaterialiste. Nel momento in cui gli oggetti smettono di essere passivi, divengono parte di uno scenario ibrido di corpi, infrastrutture, algoritmi, ambienti e agenti non-umani.

Che cosa significhi tutto questo per chi progetta e fa ricerca, lo ha reso esplicito Matthew Fuller quando ha chiesto che cosa accada nel momento in cui i sistemi mediali si incontrano tra loro. Per Fuller i sistemi tecnici sono insieme informazionali e ostinatamente materiali, dotati di una "materialità molteplice" che si può sentire, usare, attivare; la loro interazione produce, nelle sue parole, «pattern, pericoli e potenziali» (Fuller, 2005). Non è un caso che il lessico dell'ecologia sia diventato il vocabolario con cui proviamo a descrivere piattaforme, interfacce, infrastrutture: quello che un tempo chiamavamo "strumento" oggi somiglia sempre di più a un ambiente che ci contiene.

Ed è a questa scala infrastrutturale che il discorso torna, inevitabilmente, politico. La Rete ha perso la sua promessa emancipatoria, come osserva Tiziana Terranova, sopravvivendo di conseguenza solo come tecnologia residuale. Al suo posto si è affermata un'infrastruttura capillare che avvolge l'intero pianeta, dove comunicazione e calcolo si intrecciano in quello che l'autrice chiama «Complesso delle Piattaforme» (Terranova, 2024)—una configurazione che ricorda da vicino ciò che Bratton (2017) aveva già descritto come stack, il sistema stratificato attraverso cui oggi si organizza il computazionale su scala globale. Le estetiche post-digitali, le ecologie tecniche, *l'algorithmic culture:* sono tutti tentativi di dare linguaggio a una condizione in cui l'agency non è più prerogativa esclusiva del soggetto umano.

OVERVIEW (ita)

È in questo dibattito, che attraversa l'interaction design e lo speculative design, la teoria critica e la filosofia contemporanea, il progetto architettonico e quello urbanistico, le arti multimediali e la teoria critica, che si è iniziato a interrogare l'agency degli oggetti tecnici, le ecologie delle piattaforme e le condizioni materiali della computazione. In dialogo con le riflessioni di Federico Campagna (2021) sul rapporto tra tecnica e magia, la computazione contemporanea può essere letta come infrastruttura cosmogonica, capace di produrre mondi *(worlding)* e ridefinire le condizioni del sensibile e dell'immaginabile.

È proprio a partire da questo intreccio— tra design e arte, tra filosofia e cultura visuale, tra media studies e pratiche di worlding—che si colloca la proposta di questo seminario: un primo tentativo di costruire uno spazio di confronto aperto e transdisciplinare tra le discipline del progetto e gli approcci neomaterialisti, per interrogare collettivamente forme alternative di progettualità ispirate a nuovi modi di concepire la materialità. Un'espansione epistemica capace di dare spazio a esperienze e realtà tecnologiche proprie di contesti liminali—o marginali—che si alimentano nella soglia tra il consueto e l'invisibile, e che questa nuova concezione della materialità è in grado di concretizzare.

Particolare attenzione sarà dedicata alle pratiche progettuali e artistiche che mettono in discussione i paradigmi antropocentrici della cultura del progetto, esplorando:

le forme di agency distribuita tra corpi, oggetti, algoritmi e ambienti;
> la materialità delle interfacce e delle infrastrutture computazionali;
> il rapporto tra automazione, sensibilità e produzione estetica;
> le *internet cultures* e le estetiche delle piattaforme;
> il ruolo del progetto nella distruzione e ricostruzione di immaginari tecnologici;
> le ecologie digitali contemporanee tra nuovi e vecchi rituali collettivi.

Il neomaterialismo viene qui assunto come dispositivo per ripensare radicalmente il rapporto tra tecnica, ambiente, corpi e progetto, o *milieu,*—riprendendo la terminologia di Gilbert Simondon—una convergenza critica tra saperi capace di mettere in tensione produttiva i paradigmi consolidati delle singole discipline.
E come scriveva Guattari (1994), il punto di partenza è la riappropriazione dei media da parte di una molteplicità di gruppi-soggetto in grado di amministrarli in un percorso di «singolarizzazione».

Lungi dall'essere un semplice esercizio di contaminazione, questo attraversamento di confini disciplinari costituisce la condizione stessa entro cui diventa possibile formulare domande nuove—e, forse, strumenti concettuali all'altezza della complessità del presente.

OVERVIEW (eng)

A new emergent ontology is questioning the foundations of the design discipline for some years now, stubborn and uncomfortable: what happens if the matter we work with was never inert? Jussi Parikka, retracing the history of media—not from devices but from rocks, rare minerals, and the energy required to extract them—has proposed reading digital culture as a story that begins long before printed circuits. A 'media geology' that reaches into deep time—the time of the Earth itself—forcing us to recognize, in our networked devices, the residue of an environmental impact that is anything but immaterial (Parikka, 2015). By accepting this premise, the act of designing is no longer a pure invention of the mind laid upon neutral matter. It becomes necessary to reckon with one's own extractive genealogy, with the centrality of the user, the neutrality of technique, the separation between subject and object—foundational categories of the design practice that this premise progressively unsettles.

This is a displacement that Physics, even before Philosophy, has made necessary. Karen Barad insists that entities do not pre-exist their own generative relations: they emerge instead through agential intra-actions, historical and never passive. Matter that "matters", active, resistant to being reduced into a mere support. Facing the collapse of classical certainty, Bohr wonders whether all that remains is "the despair of a barren moral wasteland" (Barad, 2026); Barad rejects this belief, constructing an ontology in which observer and observed, instrument and phenomenon, subject and object cease to be separate.

Ultimately, this is the core of the debate entertained by the contemporary research scene today around posthumanism and neo-materialist theories; a new discourse inspired and nurtured by the theories of Jane Bennett, Rosi Braidotti, Manuel DeLanda, Bruno Latour, Donna Haraway, and Yuk Hui. As objects cease to be passive, they become part of a hybrid scenario of bodies, infrastructures, algorithms, environments, and non-human agents.

Matthew Fuller made explicit what all this means for those who design and conduct research. He asks what happens when media systems encounter one another. For Fuller, technical systems are at once informational and stubbornly material, endowed with a "manifold materiality" that can be felt, used, activated; their interaction produces, in his words, "patterns, dangers, and potentials" (Fuller, 2005). It is no coincidence that the vocabulary of Ecology has become the language through which we attempt to describe platforms, interfaces, and infrastructures: what we once called a "tool" gradually envisions an environment to which we belong.

It is at this infrastructural scale that the discourse inevitably turns political. Tiziana Terranova states that if the Net's emancipatory promise now survives only as a residual technology, what remains in its place is a pervasive, planetary infrastructure where communication and computation intertwine in the "Corporate Platform Complex" (Terranova, 2024)—or the *Stack,* how Bratton calls it (2017). Post-digital aesthetics, technical ecologies, algorithmic culture: all are attempts to associate language also with non-human agencies.

OVERVIEW (eng)

It is within this debate—spanning interaction design and speculative design, critical theory and contemporary philosophy, architectural and urban design, the multimedia arts—that scholars have begun to interrogate the agency of technical objects, the ecologies of platforms, and the material conditions of computation. In dialogue with Federico Campagna's reflections (2021) on the relationship between technique and magic, contemporary computation can be read as a cosmogonic infrastructure, capable of producing worlds (worlding) and redefining the conditions of the sensible and the imaginable.
It is precisely from this entanglement—between design and art, philosophy and visual culture, media studies and worlding practices—that this seminar's proposal takes shape: a first attempt to build an open, transdisciplinary space of exchange between the design disciplines and neo-materialist approaches, in order to collectively interrogate new forms of design practice inspired by new ways of conceiving materiality. An epistemic expansion capable of making room for experiences and technological realities proper to liminal—or marginal—contexts, which feed on the threshold between the familiar and the invisible, and which this new conception of materiality is able to bring into focus.

Particular attention will be devoted to design and artistic practices that challenge the anthropocentric paradigms of design culture, exploring:

> forms of agency among bodies, objects, algorithms, and environments;
> the materiality of interfaces and computational infrastructures;
> the relationship between automation, sensibility, and aesthetic production;
> internet cultures and platform aesthetics;
> the role of design in the de-construction and re-construction of technological imaginaries;
> contemporary digital ecologies, between new and old collective rituals.

Neo-materialism is here assumed as a device for radically rethinking the relationship between technique, environment, bodies, and design—or milieu, drawing on the terminology of Gilbert Simondon—a critical convergence of diverse knowledges capable of productively straining the consolidated paradigms of individual disciplines. And as Guattari wrote (1994), the starting point is the reappropriation of media by a multiplicity of subject-groups capable of administering them along a path of "singularization".

Far from being a mere exercise in contamination, this crossing of disciplinary boundaries constitutes the very condition under which it becomes possible to formulate new questions—and, perhaps, conceptual tools equal to the complexity of the present.

BIBLIOGRAFIA // BIBLIOGRAPHY

Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway: Realism and social constructivism without contradiction.* Duke University Press.

Bennett, J. (2023). *Materia vibrante. Un'ecologia politica delle cose.* Timeo.

Braidotti, R. (2013). *The posthuman.* Polity Press.

Bratton, B. H. (2016). *The stack: On software and sovereignty.* MIT Press.

Campagna, F. (2021). *Magia e tecnica. La ricostruzione della realtà*. Tlon.

DeLanda, M. (2006). *A new philosophy of society: Assemblage theory and social complexity*. Continuum.

DiSalvo, C. (2012). *Adversarial design.* MIT Press.

Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual forms of knowledge production.* Harvard University Press.

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming.* MIT Press.

Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed.* Continuum.

Fuller, M. (2005). *Media ecologies: Materialist energies in art and technoculture.* MIT Press.

Guattari, F. (1994). *Caosmosi.* Costa & Nolan.

Haraway, D. (1988). "Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective". *Feminist Studies,* 14(3), 575. https://doi.org/10.2307/3178066

Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory.* Oxford University Press.

Lovink, G. (2002). *Dark fiber: Tracking critical internet culture.* MIT Press.

Parikka, J. (2015). *A geology of media.* University of Minnesota Press.

Parikka, J. (2019). *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione.* Carocci.

Parisi, L. (2013). *Contagious architecture: Computation, aesthetics, and space.* MIT Press.

Sbordoni, A. (2025). *Semiotica della fine. Saggi sul capitalismo e l'apocalisse.* DeriveApprodi.

Srnicek, N. (2017). *Platform capitalism.* Polity Press.

Tanni, V. (2023). *Exit reality: Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia.* Nero.

Tanni, V. (2025). *Antimacchine: Mancare di rispetto alla tecnologia.* Einaudi.

Terranova, T. (2024). *Dopo Internet. Le reti digitali tra capitale e comune.* Nero.

Yuk, H. (2019). *Recursivity and contingency.* Rowman & Littlefield.

Liminal Milieux
Matter, Agency, Ecology
and the New Technical

5–6.10.2026
Palazzo Badoer

Overview
& Call for Abstract

CALL FOR LONG ABSTRACT (ita)

Quelle che seguono sono indicazioni pratiche per candidare il proprio lavoro al seminario *Liminal Milieux. Matter, Agency, Ecology and the New Technical.*

CONTRIBUTO RICHIESTO
Inviare un long abstract in formato .pdf, compreso tra le 500 e le 1000 parole e corredato da bibliografia entro il ~~**4 Settembre 2026**~~ **11 Settembre 2026** a questo modulo (nominare il file come segue: "Cognome1_Cognome2_Titolo").

Il contributo può essere redatto in italiano o in inglese e può essere scritto da un* o più autor*. Gli abstract saranno valutati dal comitato organizzativo del seminario e saranno selezionati i contributi originali che meglio rispondono, per contenuto originalità, attinenza e rilevanza rispetto ai temi proposti dalla call.

PRESENTAZIONE AL SEMINARIO
I contributi selezionati saranno esposti durante il seminario, a seguire degli interventi dell* ospiti invitat*. Una volta comunicato l'esito della selezione, sarà richiesto l'invio di un file (.pptx, .pdf) che presenti l'intervento, entro il **2 ottobre 2026.**

Il comitato organizzativo è aperto a concordare con l* partecipanti modalità di esposizione che potranno essere non tradizionali, sperimentali/performative.
In tal caso, eventuali file multimediali aggiuntivi dovranno essere inviati via mail assieme al file principale (.pptx, .pdf).

SINTESI SCADENZE E MODALITÀ DI CANDIDATURA

> **Invio abstract:** entro il ~~**4 Settembre 2026, h. 23:59.**~~
11 Settembre 2026, h. 23:59 (extended).
Inviare il contributo compilando questo modulo.
Non saranno accettate candidature inviate per e-mail o in altra forma senza previa autorizzazione del comitato organizzativo.

> **Comunicazione esito della selezione:** ~~**11 Settembre 2026.**~~
15 Settembre 2026. Gli esiti delle selezioni saranno comunicati all'indirizzo email inserito compilando il modulo.

> **Invio presentazioni ed eventuale materiale multimediale aggiuntivo:** entro il 2 Ottobre 2026, h. 23:59.

> **Seminario:** 5-6 ottobre 2026 presso Palazzo Badoer IUAV, Venezia.

STRUTTURA DEL SEMINARIO & OSPITI

> **5 Ottobre:** Intervento introduttivo di Martina Maccianti e Giulia Tomasello.
Il pomeriggio seguiranno le presentazioni delle persone selezionate dalla presente Call for Long Abstract.

> **6 Ottobre:** Intervento introduttivo di Arianna Caserta e Alessandro Sbordoni.
Il pomeriggio seguiranno le presentazioni delle persone selezionate dalla presente Call for Long Abstract.

Per qualsiasi informazione contattare: rust.speculative@gmail.com

Liminal Milieux
Matter, Agency, Ecology
and the New Technical

5–6.10.2026
Palazzo Badoer

Overview
& Call for Abstract

CALL FOR LONG ABSTRACT (eng)

The following are practical instructions for submitting work to the *Liminal Milieux: Matter, Agency, Ecology and the New Technical* seminar.

REQUESTED CONTRIBUTION
To participate, please submit a long abstract in .pdf format (500–1000 words), and accompanied by a bibliography, by ~~**4 September 2026**~~ **11 September 2026** via this form (name the file as follows: "Surname1_Surname2_Title").

Submissions may be in Italian or English and authored by one or more individuals. Abstracts will be evaluated by the seminar's organizing committee; original contributions will be selected based on content, originality, and relevance to the themes proposed in the call.

PRESENTATION AT THE SEMINAR
Selected contributions will be presented during the seminar, following the talks by the invited guests. Once the selection results have been announced, you will be asked to submit a file (.pptx, .pdf) containing your presentation by **2 October 2026.**

The organising committee is open to consider non-traditional, experimental/ performative presentation modalities (to be agreed with the participants). In that case, any additional multimedia files will have to be shared in advance with the committee along with the main file (.pptx, .pdf).

SUMMARY OF DEADLINES AND APPLICATION PROCEDURES

> **Abstract submission:** by ~~**4 September 2026, h. 23:59.**~~
11 September 2026, h. 23:59 (extended).
Please submit your entry by completing this form.
Entries sent by email or in any other form without prior authorisation from the organising committee will not be accepted.

> **Selection notification:** ~~**11 September 2026.**~~ **15 September 2026.**
Selection results will be communicated to the email address provided in the submission form.

> **Submission of presentations and any additional multimedia material:** by 2 October 2026, h. 23:59.

> **Seminar:** 5–6 October 2026 at Palazzo Badoer, IUAV, Venice.

SEMINAR PROGRAMME & GUESTS

> **5 October:** Introductory talk by Martina Maccianti and Giulia Tomasello
In the afternoon, there will be presentations by the speakers selected through this Call for Long Abstract.

> **6 October:** Introductory talk by Arianna Caserta and Alessandro Sbordoni.
In the afternoon, there will be presentations by the speakers selected through this Call for Long Abstract.

For any information, please contact: rust.speculative@gmail.com

Liminal Milieux
Matter, Agency, Ecology
and the New Technical

5–6.10.2026
Palazzo Badoer

Overview
& Call for Abstract

INFOs

COMITATO SCIENTIFICO E ORGANIZZATIVO
Il seminario è organizzata da *RUST* (Research Unit for Speculative Technologies), un collettivo di ricerca indipendente e transdisciplinare che si interroga su ontologie della materia emergenti e sulla loro influenza nel panorama mediale. Nato dalla volontà di evadere dalla formalità del discorso accademico, *RUST* aspira a coltivare spazi per un dialogo aperto e non-gerarchico intorno alle relazioni tra le discipline del progetto e i nuovi paradigmi neomaterialisti, intesi come dispositivi teorici e pratici per ripensare radicalmente il rapporto tra ambiente, corpi e tecnica. Attraverso incontri, seminari, gruppi di lavoro tematici, progetti collaborativi e condivisi, *RUST* intende esplorare il progetto come spazio di sedimentazione critica e costruzione di mondi alternativi. *RUST* è formato da Nicola Zolin, Martina Taranto, Umberto Monchiero, Alessandro Lodovini e Serena De Mola.

SCIENTIFIC AND ORGANISING COMMITTEE
The seminar is organised by *RUST* (Research Unit for Speculative Technologies), an independent, transdisciplinary research collective that explores emerging ontologies of matter and their influence on the media landscape. Born out of a desire to break free from the formalities of academic discourse, *RUST* aims to foster spaces for open, non-hierarchical dialogue concerning the relationships between design disciplines and new neo-materialist paradigms—understood as theoretical and practical frameworks for radically rethinking the relationship between the environment, bodies and technology. Through meetings, seminars, thematic working groups, and collaborative and shared projects, *RUST* aims to explore design as a space for critical reflection and the construction of alternative worlds.
RUST consists of Nicola Zolin, Martina Taranto, Umberto Monchiero, Alessandro Lodovini and Serena De Mola.