



Convocatoria de ponencias IMPEC 2024

El coloquio IMPEC y su grupo de investigación celebrarán **su décimo aniversario en 2024**. Diez años de ricas y variadas reflexiones en torno **a las interacciones multimodales por pantalla**. Desde 2014, se han organizado en Lyon cinco coloquios en torno a temas como la exploración de la presencia, el cuerpo, las sensorialidades y el espacio. Para esta sexta edición, décimo aniversario, el coloquio IMPEC 2024 se celebrará **en Aix-en-Provence** y tiene como objetivo definir y comprender las especificidades de la comunicación por pantalla a la luz de **las nociones de creatividad, innovación y ética**.

Existen muchas definiciones de creatividad, y el propio concepto sigue siendo objeto de debate e incluso de controversia (Bonnardel, Girandola, Bonetto y Lubart, 2023). Cabe destacar la definición dinámica y contextualizada de Corazza y Lubart: "La creatividad es un fenómeno arraigado en un contexto, que requiere originalidad y eficacia potenciales" (2021: 5). La creatividad puede desglosarse en mayores actividades creativas con un fuerte impacto en nuestra sociedad y actividades creativas más comunes, y existe un continuo entre ambas (Bonnardel y Lubart, 2019). Por último, la creatividad da lugar a innovaciones, definidas por el Manual de Oslo (2018) como "un producto o proceso nuevo o mejorado (o una combinación de ambos) que difiere significativamente de los productos o procesos anteriores de una unidad y que ha sido puesto a disposición de los usuarios potenciales (producto) o implementado por la unidad (proceso)". Estas innovaciones pueden, a veces, verse limitadas por la ética, entendida como un proceso continuo y evolutivo de reflexión, informado por la historia del pensamiento y vinculado a una cultura, que identifica y cuestiona valores y normas, y pone de manifiesto los posibles conflictos entre ellos, con el fin de entender las elecciones individuales o colectivas. (CNPEN, 2021).

En este próximo coloquio, nos gustaría analizar más específicamente el impacto o la naturaleza disruptiva de las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas y usos de interacción, y su relación con la innovación y la creatividad, una relación que a menudo oculta, que se reflexiona poco o se da por sentada. Así, la creatividad en los intercambios en línea puede considerarse a través del estudio de nuevas prácticas y hábitos en la interacción que surgen en la intersección de las affordancias comunicativas, los artefactos interaccionales y las estructuras normativas de la interacción mediada por un objeto técnico (Develotte et al., 2011: 18). La perspectiva interaccionista permite considerar la innovación y la creatividad en su historicidad y su proceso, a través de la ética y las normas, en sus aspectos divergentes o convergentes.

Huyghe (2017) nos recuerda que vivimos en un mundo en el que la innovación está económicamente sistematizada, que "el mundo moderno ha adoptado el impulso técnico como principio de intendencia" (p. 134) y que estos impulsos técnicos son "factores de existencia" que configuran modos de estar en el mundo y, por tanto, prácticas (p. 136-7).

Desde la crisis del COVID, el teletrabajo se ha generalizado entre una parte importante de la población (en febrero de 2022, el 27 % de los empleados teletrabajaban, frente al 4 % en 2019, según la encuesta DARES). Como resultado, las aplicaciones de comunicación a distancia (videoconferencia, mensajería instantánea, streaming) se han utilizado de forma masiva por personas sin formación y sin voluntad.



Convocatoria de ponencias IMPEC 2024

Aunque el estudio de la comunicación mediada por ordenador (Herring, 1996) no es nuevo, las interacciones multimodales nunca han estado tan extendidas como desde las limitaciones impuestas por la pandemia mundial. Sin embargo, las comunicaciones a distancia son propicias a los malentendidos para audiencias no formadas y no voluntarias en un contexto de emergencia. El estudio de las palancas para preservar la salud de los teletrabajadores y apoyar su rendimiento pone de relieve que "las consecuencias del teletrabajo sobre la regulación organizativa, las condiciones de trabajo, el compromiso, el bienestar, e incluso sobre las herramientas o posturas de gestión, son diversas, variadas y a veces contradictorias" (Chênevert et al. 2023, p. 16).

Más ampliamente, se puede considerar que el trabajo artístico y creativo no se basa en las innovaciones en sí, en estos empujes técnicos, sino en un proceso de "descubrimiento" de las "posibilidades de este empuje en el sentido de prestar atención a las disposiciones no utilizadas de su dispositivo" (Huyghe, 2017: 136). Pierre-Damien Huyghe (2022) distingue así entre una lógica de la innovación propia de nuestro mundo capitalista, que permite producir dispositivos técnicos según una lógica de mercado de expansión de lo que es económicamente rentable para la sociedad, y una lógica de la invención que exige a los diseñadores, artistas y aficionados al bricolaje estar atentos a las potencialidades de los dispositivos más allá de sus expectativas iniciales, es decir, "un trabajo de despertar - atento, activo, creativo, experimental y vivencial - hacia sus posibilidades aún insospechadas" (Citton, 2023).

Para esta edición 2024 del coloquio IMPEC, proponemos abordar la reflexión en torno a tres ejes complementarios, que pueden ser abordados por diversas disciplinas y protocolos metodológicos:

Área A: El mundo del trabajo: colectivos, riesgos, desigualdades y gestión ética

Las interacciones multimodales están en el centro de los procesos de socialización profesional (Saks y Gruman, 2021) y de organización del trabajo, en particular a nivel colaborativo (Benedetto-Meyer, 2023). El teletrabajo y su gestión pueden ser una fuente de aislamiento social, psicológico, físico, organizativo o profesional, y por tanto deletéreo en la definición y el contenido de las tareas, los ritmos de trabajo, el equipo y finalmente la organización (Chênevert et al., 2023). Se requiere un compromiso atencional sin precedentes (El Hachani, Grassin, Rémon, Vincent, 2022) para la colaboración; del mismo modo, se esperan estrategias de adaptabilidad e inteligencia colectiva frente a los bugs digitales y los fallos interaccionales propios de la comunicación a distancia (Ibnelkaïd & Vincent, 2022). Sin embargo, la innovación y la creatividad están estrechamente vinculadas a la utilidad percibida y a su legitimidad en los colectivos de trabajo (Alter, 2005). Los efectos y los cambios de estas nuevas modalidades de trabajo sobre los colectivos laborales, la innovación y la creatividad que la sustenta pueden estudiarse entonces a través de los ritos de interacción (Goffman, 1967), las relaciones interpersonales y las relaciones sociales (Bidart, 2021) y los riesgos psicosociales incurridos en el trabajo (Vayre, 2019).

Pueden abordarse las siguientes cuestiones:



Convocatoria de ponencias IMPEC 2024

- ¿Cómo se han reconfigurado las rutinas de trabajo postcovid? ¿Cómo afrontan los empresarios y sus directivos las desigualdades en el acceso al teletrabajo o al espacio físico de trabajo?
- ¿Cómo podemos ofrecer una formación innovadora y ética para afrontar los retos de estas interacciones multimodales en el lugar de trabajo?
- ¿Cómo se encuentran muchos profesionales, sea cual sea su nivel de cualificación, ante las demandas de interacción a través de pantallas, incluida la inteligencia artificial, que ahora son accesibles a un mayor número de organizaciones?
- ¿Qué espacio deja la comunicación multimodal basada en pantallas para la autonomía en el trabajo, la creatividad y la socialización en grupo?
- En la enseñanza en particular, ¿cómo podemos aprovechar las tecnologías educativas digitales para apoyar a los estudiantes y fomentar su éxito, pensamiento crítico y creatividad?

Área B: Prácticas artísticas

Las pantallas y las tecnologías digitales se han ido integrando progresivamente en diversas prácticas artísticas, abriendo paso a formas de arte con fronteras porosas, experimentándose esta "creación digital" como "experimentos" (Leleu-Merviel, 2011). Estas formas heterogéneas y fragmentadas toman prestado de las artes gráficas y visuales (Net Art; diseño gráfico; prompt art), la literatura (generativa, hipertextual, poesía sonora, etc.), el cine, las artes escénicas (teatro, performance) y las formas digitales nativas, hasta los propios algoritmos (Paveau, 2017) cuando el código se utiliza como lenguaje artístico (Saemmer, 2007). Esta dimensión proteica de la obra digital, que es colaborativa porque a menudo se delega la escritura del código, plantea interrogantes sobre el estatus del autor, más aún ahora que la IA emerge como agente de creatividad. En los escenarios teatrales, las tecnologías "se integran no sólo en el dispositivo escénico, sino también en la dramaturgia, la coreografía, en definitiva en el proceso de escritura de la obra" (Quinz, 2002: 12). Con el covid, se han multiplicado las experiencias en línea del espectáculo en vivo (Roques, 2020). Las videoconferencias y las redes sociales se han convertido en laboratorios experimentales y pueden haber abierto "una nueva forma teatral híbrida, o incluso un nuevo género artístico, o al menos una posible nueva escena" (Dieuzayde y Della Noce, 2020: 52). Nos preguntaremos qué están haciendo la tecnología digital y las pantallas con la representación y la recepción. Para Leeker et al (2017), las culturas digitales son culturas performativas y ofrecen nuevas posibilidades para las prácticas e intervenciones performativas, hasta el punto de hablar de performatividad tecnosocial. Dentro de performance studies, DeLahunta et al. (2017) exploran, por ejemplo, el papel de lo digital en la documentación y transmisión de ideas de movimiento. En el contexto específico de las prácticas ancladas en una temporalidad, es necesario cuestionar el vínculo entre objetos coreográficos y objetos digitales. Schipper (2017) cuestiona la posición del paseante como coproductor o espectador performativo.

Pueden abordarse las siguientes cuestiones:

- ¿Qué formas y estéticas están configurando las obras digitales? ¿Cómo juegan las artes escénicas con las pantallas digitales?



Convocatoria de ponencias IMPEC 2024

- ¿Qué hacen las pantallas por el rendimiento y la recepción?
- ¿Cómo entra en diálogo la creatividad del "cuerpo performativo" digital (Bourassa y Poissant, 2013) con la creatividad del cuerpo fisiológico?
- ¿Qué puede enseñarnos la creatividad sintética sobre la creatividad arraigada en el cuerpo físico del creador?
- ¿Cómo aborda estas prácticas artísticas y culturales en la investigación?
- ¿Cómo podemos editorializar la literatura, o mejor dicho, la escritura digital?
- ¿De cuánto margen creativo disponen los investigadores a la hora de publicar los resultados de sus investigaciones (Develotte et al. 2021)?
- ¿Qué tipo de formación académica se necesita para estas nuevas formas creativas? ¿Qué cursos pueden ofrecerse? ¿Cómo se evaluarán?

Un espacio de exposición, tanto presencial como en línea, permitirá a los investigadores/creadores que lo deseen exponer una de sus obras. Se espera que una nota explique los vínculos entre su investigación y su creación, así como los vínculos con IMPEC 2024.

Área C: Ética y ecología

Los enfoques que plantean cuestiones éticas han surgido en diversas disciplinas, como el derecho (Pasquale, 2015), la antropología (Turkle, 2007) y las ciencias de la educación (Collin et al., 2022). Han surgido dos conceptos de ética: la ética reflexiva y la ética normativa. La ética reflexiva implica una tensión entre el diseño y el uso de las pantallas y los principios de organización social, como el humanismo (CNPEN, 2021) o la democracia (Roelens, 2023). Esta investigación apunta a lo impensable y puede arrojar luz sobre la toma de decisiones. La ética normativa tendrá aspectos más orientados a la acción, con la aplicación de principios a la acción política participativa, por ejemplo (Bernholtz et al., 2021). Por último, la reflexión reciente sobre la tecnología digital ha planteado interrogantes sobre el impacto ecológico de determinadas tecnologías.

Pueden abordarse las siguientes cuestiones:

- ¿Cuál es la actualidad de los enfoques tecnocríticos frente a las innovaciones tecnológicas actuales?
- ¿Cuáles son las posibles tensiones entre las rutinas de la interacción mediada por la pantalla y las posiciones éticas?
- ¿Qué usos de las pantallas son compatibles con posiciones éticas y ecológicas?
- ¿Cómo podemos aprovechar las innovaciones digitales en el contexto educativo para hacerlas nuestras? ¿Cómo podemos apoyar a los estudiantes para fomentar su éxito, su pensamiento crítico y su creatividad?
- ¿Qué transiciones implica esta transformación digital de las prácticas culturales y artísticas para el mercado del arte y la edición digital?
- ¿Cómo conciliar el mercado creativo, impulsado por la economía, con las cuestiones ecológicas y éticas?



Convocatoria de ponencias IMPEC 2024

Métodos de presentación

Hay cuatro métodos de presentación posibles:

- Comunicaciones orales
- Simposios
- Los talleres
- Póster

En francés (con apoyo en inglés), inglés (con apoyo en francés), español, portugués, italiano y alemán (con apoyo en francés o inglés).

Los detalles de estas condiciones están disponibles en esta página:
<https://impec.sciencesconf.org/resource/page/id/93>

La fecha límite para enviar su propuesta en línea es el 8 de octubre de 2023. Solo es permitido proponer una propuesta en el sitio web del coloquio: <https://impec.sciencesconf.org/submission/submit>

Para escribirnos, una sola dirección: groupe.impec@gmail.com

Referencias :

Alter, N. (2005). *L'innovation ordinaire*. Paris : PUF.

Benedetto-Meyer, M. (2023). Que deviennent les collectifs en télétravail ? Une analyse par l'usage des outils collaboratifs, *SociologieS* [En ligne], Dossiers, mis en ligne le 01 mai 2023, consulté le 09 juillet 2023. DOI : <https://doi.org/10.4000/sociologies.20615>

Bonnardel, N., & Lubart, T. (2019). La créativité : approches et méthodes en psychologie et en ergonomie. *RIMHE: Revue Interdisciplinaire Management Homme (s) & Entreprise*, (4), 79-98.

Bonnardel, N., Girandola, F., Bonetto, E., & Lubart, T. (2023). *La créativité en situations : Théories et applications*. Dunod.

Bourassa, R. & Poissant, L. (dir.) (2013). *Personnage virtuel et corps performatif. Effets de présence*. Presses de l'Université du Québec.

Citton, Y. (2023). Bienveillance. In Y. Citton, M. Lechner, & A. Masure (Éds.), *Angles morts du numérique ubiquitaire : Glossaire critique et amoureux* (p. 37-39). Presses du réel.



Convocatoria de ponencias IMPEC 2024

Corazza, G. E., & Lubart, T. (2020). Intelligence and creativity: Mapping constructs on the space-time continuum. *Journal of Intelligence*, 9(1), 1.

Develotte, C., Kern, R. G., & Lamy, M.-N. (Éds.). (2011). *Décrire la conversation en ligne. Le face à face distanciel*. ENS Editions.

Develotte, C., Bouquain, A., Tatiana, C., Combe, C., Domanchin, M., El Hachani, M., Furnon, D., Grassin, J.-F., Ibelkaïd, S., Lascar, J., Rémon, J. & Vincent, C. (2021). *Fabrique de l'interaction parmi les écrans: formes de présences en recherche et en formation*. Ateliers [Sens public]. <http://ateliers.sens-public.org/fabrique-de-l-interaction-parmi-les-ecrans/>.

DeLahunta, S, Jenett, F. (2017). *Making digital choreographic objects interrelate. A focus on coding practices*. In: Martina Leeker, Imanuel Schipper, Timon Beyes (Hg.): *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Bielefeld: transcript 2017, S. 63–79. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2079>.

Dieuzayde, L. & Della Noce, E. (2020). « La visioconférence comme scène transmédiée » dans *Incertains regards. Cahiers dramaturgiques*.

Huyghe, P.-D. (2017). *Contre-temps : De la recherche et de ses enjeux: arts, architecture, design*. Editions B42.

Huyghe, P.-D. (2022). *Numérique : La tentation du service*. Éditions B42.

Leeker, M., Schipper, I. & Beyes, T. (2016). "Performativity, performance studies and digital cultures". *Performing the Digital: Performance Studies and Performances in Digital Cultures*, edited by Timon Beyes, Martina Leeker and Imanuel Schipper, Bielefeld: transcript Verlag, pp. 9-18. <https://doi.org/10.1515/9783839433553-001>

OCDE/Eurostat (2019), *Manuel d'Oslo 2018 : Lignes directrices pour le recueil, la communication et l'utilisation des données sur l'innovation, 4ème édition*, Mesurer les activités scientifiques, technologiques et d'innovation, Éditions OCDE, Paris, <https://doi.org/10.1787/c76f1c7b-fr>.

Paveau, M.-A. (2017). *L'analyse du discours numérique. Dictionnaire des formes et des pratiques*. Hermann.

Quinz, E. (2002) « Digital performance, Editorial », *Anomalie, Digital_arts*, n° 2, Bolzano (Italie), Museo d'Arte Moderna.

Roques, S. (2020). « Entre dystopies et utopies artistiques : la création au temps du coronavirus ». *Recherches & éducations*. URL : <https://journals.openedition.org/rechercheseducations/9993>.



Convocatoria de ponencias IMPEC 2024

Saemmer, A. (2007). *Matières textuelles sur support numérique* (Vol. 132). Université de Saint-Étienne.

Schipper, I. (2017). "From flâneur to co-producer. The performative spectator". In: Martina Leeker, Imanuel Schipper, Timon Beyes (Hg.): *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Bielefeld: transcript 2017, S. 191–209. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2133>.

Bidart, C. (2021). « Que fait la crise aux relations interpersonnelles et aux ressorts des liens ? ». Nicolas Mariot, Pierre Mercklé, Anton Perdoncin. *Personne ne bouge! Une enquête sur le confinement du printemps 2020*, UGA editions, p.173-181, 978-2-37747-243-7.

El Hachani, M., Grassin, J.-F., Rémon, J. & Vincent, C. (2021) "Affordances attentionnelles dans un séminaire instrumenté". *Fabrique de l'interaction parmi les écrans : formes de présences en recherche et en formation*. Editions Ateliers de sens public, Montréal, Canada.

Herring, S. C. (Ed.). (1996). *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*. Pragmatics and Beyond series. Amsterdam: John Benjamins.

Ibnelkaïd, S. & Vincent, C. (2021). "Les bugs numériques et ratés interactionnels au service d'une intelligence collective". *Fabrique de l'interaction parmi les écrans : formes de présences en recherche et en formation*, Editions Ateliers de sens public, Montréal, Canada.

Saks, A. M., & Gruman, J. A. (2021). How do you socialize newcomers during a pandemic? *Industrial and Organizational Psychology*, 14(1-2), 217-220.

Vayre, É. (2019). Les incidences du télétravail sur le travailleur dans les domaines professionnel, familial et social. *Le travail humain*, 82, 1-39.