



## Temario e call for papers IMPEC 2024

La conferenza IMPEC e il suo gruppo di ricerca celebreranno il loro **decimo anniversario** nel 2024. Dieci anni di riflessioni ricche e varie sulle **interazioni multimodali mediate dagli schermi**. Dal 2014 sono state organizzate a Lione cinque conferenze su temi quali l'esplorazione della presenza, del corpo, delle sensorialità e dello spazio. Per questa sesta edizione del 10° anniversario, la conferenza IMPEC 2024 si svolgerà ad **Aix-en-Provence** e si propone di definire e comprendere le specificità della comunicazione mediata dagli schermi alla luce delle **nozioni di creatività, innovazione ed etica**.

Esistono molte definizioni di creatività e il concetto stesso rimane oggetto di dibattito e persino di controversie (Bonnardel, Girandola, Bonetto e Lubart, 2023). Può essere utile notare la definizione dinamica e contestualizzata di Corazza e Lubart: "La creatività è un fenomeno radicato in un contesto, che richiede un potenziale di originalità ed efficacia" (2021: 5). La creatività può essere suddivisa in attività creative importanti con un forte impatto sulla nostra società e in attività creative più comuni, ed esiste un continuum tra le due (Bonnardel e Lubart, 2019). Infine, la creatività porta alle innovazioni, definite dal Manuale di Oslo (2018) come "un prodotto o un processo nuovo o migliorato (o una combinazione di entrambi) che differisce significativamente dai precedenti prodotti o processi di un'unità e che è stato messo a disposizione dei potenziali utenti (prodotto) o implementato dall'unità (processo)". Queste innovazioni possono talvolta essere limitate dall'etica, intesa come un processo di riflessione continuo ed evolutivo, informato dalla storia del pensiero e legato a una cultura, che identifica e mette in discussione valori e norme, ed evidenzia eventuali conflitti tra di essi, al fine di informare le scelte individuali o collettive". (CNPEN, 2021).

In questa prossima conferenza, vorremmo esaminare più specificamente l'impatto o la natura dirimpante delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione sulle pratiche e sugli usi dell'interazione, e il loro rapporto con l'innovazione e la creatività, un rapporto spesso trascurato, poco considerato o dato per scontato. La creatività negli scambi online può quindi essere considerata attraverso lo studio di nuove pratiche e abitudini di interazione che emergono all'intersezione tra *affordance* comunicative, artefatti interazionali e strutture normative dell'interazione mediata da un oggetto tecnico (Develotte *et al.*, 2011: 18). La prospettiva interazionista permette di considerare l'innovazione e la creatività nella loro storicità e nel loro processo, attraverso l'etica e le norme, nei loro aspetti divergenti o convergenti.

Huyghe (2017) ci ricorda che viviamo in un mondo in cui l'innovazione è economicamente sistematizzata, che "il mondo moderno ha adottato la spinta tecnica come principio di gestione" (p. 134) e che queste spinte tecniche sono "fattori di esistenza" che modellano i modi di essere nel mondo e quindi le pratiche (p. 136-7).

Dopo la crisi del COVID, lo *smart working* si è diffuso tra una parte significativa della popolazione (secondo l'indagine DARES, nel febbraio 2022 il 27% dei dipendenti lavorava a distanza, rispetto al 4% del 2019). Di conseguenza, le applicazioni di comunicazione a distanza (videoconferenza, messaggistica istantanea, streaming) sono state utilizzate in modo massiccio da utenti non formati e non consenzienti. Sebbene lo studio della comunicazione mediata dal computer (Herring, 1996) non



## Temario e call for papers IMPEC 2024

sia nuovo, le interazioni multimodali non sono mai state così diffuse come dopo le limitazioni imposte dalla pandemia globale. Tuttavia, le comunicazioni a distanza favoriscono i fraintendimenti di un pubblico non formato e non volontario in un contesto di emergenza. Lo studio delle strategie per preservare la salute dei telelavoratori e sostenere le loro prestazioni evidenzia che "le conseguenze del telelavoro sulla regolamentazione organizzativa, sulle condizioni di lavoro, sull'impegno, sul benessere e persino sugli strumenti o sulle posizioni manageriali sono diverse, varie e talvolta contraddittorie" (Chênevert et al. 2023, p. 16).

Più in generale, il lavoro artistico e creativo può essere visto come basato non sulle innovazioni in sé, su queste spinte tecniche, ma su un processo di "scoperta" delle "possibilità di questa spinta nel senso di prestare attenzione alle disposizioni inutilizzate del suo dispositivo" (Huyghe, 2017: 136). Pierre-Damien Huyghe (2022) traccia così una distinzione tra una *logica dell'innovazione* propria del nostro mondo capitalistico, che consente di produrre dispositivi tecnici secondo una logica di mercato di espansione di ciò che è economicamente redditizio per la società, e una *logica dell'invenzione* che richiede ai designer, agli artisti e agli appassionati dei *bricoleurs* di essere attenti al potenziale dei dispositivi al di là delle loro aspettative iniziali, in altre parole "un lavoro di risveglio - attento, attivo, creativo, sperimentale ed esperienziale - verso possibilità ancora insospettite" (Citton, 2023).

Per questa edizione 2024 della conferenza IMPEC, proponiamo di affrontare la riflessione attorno a tre aree tematiche complementari, che possono essere affrontate da diverse discipline e approcci metodologici:

### **Area A: Il mondo del lavoro: collettività, rischi, diseguaglianze e gestione etica**

Le interazioni multimodali sono al centro dei processi di socializzazione professionale (Saks e Gruman, 2021) e di organizzazione del lavoro, soprattutto a livello collaborativo (Benedetto-Meyer, 2023). Lo *smart working* e la sua gestione possono essere fonte di isolamento sociale, psicologico, fisico, organizzativo o professionale, e quindi deleterio nella definizione e nel contenuto dei compiti, nei ritmi di lavoro, nella squadra e infine nell'organizzazione (Chênevert et al., 2023). Per la collaborazione è necessario un impegno attenzionale senza precedenti (El Hachani, Grassin, Rémon, Vincent, 2022); allo stesso modo, ci si aspettano strategie di adattabilità e di intelligenza collettiva di fronte ai bug digitali e ai fallimenti interattivi specifici della comunicazione a distanza (Ibnelkaïd & Vincent, 2022). Tuttavia, l'innovazione e la creatività sono strettamente legate all'utilità percepita e alla loro legittimità nei collettivi di lavoro (Alter, 2005). Gli effetti e i cambiamenti di queste nuove modalità di lavoro sui collettivi di lavoro, sull'innovazione e sulla creatività che ne è alla base, possono quindi essere studiati attraverso i riti dell'interazione (Goffman, 1967), le relazioni interpersonali e i rapporti sociali (Bidart, 2021) e i rischi psicosociali sostenuti sul lavoro (Vayre, 2019).

Potranno essere affrontate le seguenti domande:



## Temario e call for papers IMPEC 2024

- Come sono state riconfigurate le routine di lavoro post-covid? Come i datori di lavoro e i loro dirigenti affrontano le disuguaglianze nell'accesso allo *smart working* o allo spazio di lavoro fisico?
- Come si può offrire una formazione innovativa ed etica per affrontare le sfide di queste interazioni multimodali sul lavoro?
- Qual è l'esperienza dei molti professionisti, indipendentemente dal loro livello di qualifica, che si trovano ad affrontare le richieste di interazione mediata dagli schermi, compresa l'intelligenza artificiale, ora accessibile a un numero maggiore di organizzazioni?
- Quale spazio lascia la comunicazione multimodale mediata dagli schermi all'autonomia sul lavoro, alla creatività e alla socializzazione all'interno dei gruppi?
- Come possono essere utilizzate le tecnologie educative digitali nell'insegnamento, in particolare per sostenere gli studenti e incoraggiare il loro successo, il pensiero critico e la creatività?

### Area B: Pratiche artistiche

Gli schermi e le tecnologie digitali sono stati gradualmente integrati in varie pratiche artistiche, aprendo la strada a forme d'arte dai confini porosi, con questa "creazione digitale" vissuta come "esperimento" (Leleu-Merviel, 2011). Queste forme eterogenee e frammentate prendono in prestito dalle arti grafiche e visive (Net Art; graphic design; prompt art), dalla letteratura (poesia generativa, ipertestuale, sonora, ecc.), dal cinema, dalle arti performative (teatro, performance) e dalle forme native digitali, fino agli algoritmi stessi (Paveau, 2017) quando il codice viene utilizzato come linguaggio artistico (Saemmer, 2007). Questa dimensione proteiforme dell'opera digitale, che è collaborativa se non altro perché la scrittura del codice è spesso delegata, solleva domande sullo status dell'autore, tanto più ora che l'IA sta emergendo come agente di creatività. Sui palcoscenici teatrali, le tecnologie "sono integrate non solo nel dispositivo scenico, ma anche nella drammaturgia, nella coreografia, in breve nel processo di scrittura dell'opera" (Quinz, 2002: 12).

Con il Covid, le esperienze online di performance dal vivo si sono moltiplicate (Roques, 2020). Le videoconferenze e i social network sono diventati laboratori sperimentali e potrebbero aver aperto "una nuova forma teatrale ibrida, o addirittura un nuovo genere artistico, o almeno una possibile nuova scena" (Dieuzayde e Della Noce, 2020: 52). Ci chiederemo cosa la tecnologia digitale e gli schermi stiano facendo alla performance e alla ricezione. Per Leeker et al. (2017), le culture digitali sono culture performative e offrono nuove possibilità di pratiche e interventi performativi, al punto da parlare di performatività tecno-sociale. Nell'ambito degli studi sulla performance, DeLahunta et al. (2017) esplorano, ad esempio, il ruolo delle tecnologie digitali nella documentazione e nella trasmissione delle idee di movimento. Nel contesto specifico delle pratiche ancorate alla temporalità, il legame tra oggetti coreografici e oggetti digitali deve essere messo in discussione. Schipper (2017) discute la posizione del *flâneur* come co-produttore o spettatore performativo.

Possono essere affrontate le seguenti domande:



## Temario e call for papers IMPEC 2024

- Quali forme ed estetiche creano le opere digitali? Come giocano le arti performative con gli schermi digitali?
- Cosa fanno gli schermi alla performance e alla ricezione?
- Come la creatività del "corpo performativo" digitale (Bourassa e Poissant, 2013) entra in dialogo con la creatività del corpo fisiologico?
- Cosa possiamo imparare dalla creatività sintetica sulla creatività radicata nell'involucro carnale del creatore?
- Come dovremmo approcciare queste pratiche artistiche e culturali nella ricerca?
- Come può essere curata la letteratura, ovvero le forme di scrittura digitale?
- Quale latitudine creativa hanno i ricercatori quando si tratta di pubblicare i risultati della ricerca? (Develotte et al. 2021)
- Che tipo di formazione accademica può essere fornita per queste nuove forme creative? Quali corsi possono essere offerti? Come saranno valutati?

**Uno spazio espositivo, sia in presenza che online, consentirà ai ricercatori/creatori che lo desiderano di esporre una delle loro opere. È prevista una notizia esplicativa che spieghi i legami tra la loro ricerca e la loro creazione, nonché i legami con IMPEC 2024.**

### Area C: Etica ed ecologia

Approcci che sollevano questioni etiche sono emersi in varie discipline, come il diritto (Pasquale, 2015), l'antropologia (Turkle, 2007) e le scienze dell'educazione (Collin et al., 2022). Sono emersi due concetti di etica: l'etica riflessiva e l'etica normativa. L'etica riflessiva comporta una tensione tra la progettazione e l'uso degli schermi e i principi dell'organizzazione sociale, come l'umanesimo (CNPEN, 2021) o la democrazia (Roelens, 2023). Questo tipo di ricerca mettono in mostra zone d'ombra concettuali e può informare il processo decisionale. L'etica normativa avrà invece aspetti più orientati verso l'azione, ad esempio con l'applicazione dei principi all'azione politica partecipativa (Bernholtz et al., 2021). Infine, le recenti riflessioni sulla tecnologia digitale hanno sollevato interrogativi sull'impatto ecologico di alcune tecnologie.

Si possono affrontare le seguenti domande:

- Qual è l'attualità degli approcci tecno-critici di fronte alle recenti innovazioni tecnologiche?
- Quali tensioni sono possibili tra le routine di interazione mediate dallo schermo e le posizioni etiche?
- Quali usi degli schermi sono compatibili con le posizioni etiche ed ecologiche?
- Come possiamo sfruttare le innovazioni digitali nel contesto educativo per farle nostre pedagogicamente? Come possiamo sostenere gli studenti per favorire il loro successo, il pensiero critico e la creatività?
- Quali transizioni porterà la trasformazione digitale delle pratiche culturali e artistiche nel mercato dell'arte e nell'editoria digitale?



## Temario e call for papers IMPEC 2024

- Come possiamo conciliare il mercato della creatività, governato dalla logica economica, con le questioni ecologiche ed etiche?

\*\*\*

### Formati di presentazione

Esistono quattro possibili formati di presentazione:

- Presentazioni orali
- Simposi
- Workshop
- Poster

**In francese (con slides in inglese), inglese (con slides in francese), spagnolo, portoghese, italiano e tedesco (con slides in francese o inglese).**

I dettagli di queste opzioni sono disponibili su questa pagina:

<https://impec.sciencesconf.org/resource/page/id/93>

Il termine ultimo per l'invio delle candidature online è **l'8 ottobre 2023**. Le iscrizioni possono essere effettuate solo sul sito web della conferenza: <https://impec.sciencesconf.org/submission/submit>

Per scrivervi, contattare l'indirizzo: [groupe.impec@gmail.com](mailto:groupe.impec@gmail.com)

\*\*\*

### Bibliografia

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.



## Temario e call for papers IMPEC 2024

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.

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 transmédiiale » 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.



## Temario e call for papers IMPEC 2024

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

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.