



Chamada para comunicações IMPEC 2024

A conferência IMPEC e seu grupo de pesquisa irão comemorar **seu décimo aniversário em 2024**. Dez anos de reflexões ricas e variadas sobre **Interações Multimodais por Tela**. Desde 2014, cinco conferências foram organizadas em Lyon em torno de temas como a exploração da presença, o corpo, as sensorialidades e o espaço. A sexta edição da conferência IMPEC 2024, a do décimo aniversário, será realizada **em Aix-en-Provence** e tem como objetivo definir e compreender as especificidades da comunicação por tela à luz **das noções de criatividade, inovação e ética**.

Há muitas definições de criatividade, e o próprio conceito continua sendo objeto de debate e até mesmo de controvérsia (Bonnardel, Girandola, Bonetto e Lubart, 2023). Vale a pena observar a definição dinâmica e contextualizada de Corazza e Lubart: "A criatividade é um fenômeno enraizado em um contexto, que exige potencial de originalidade e eficácia" (2021: 5). A criatividade pode ser dividida em: atividades criativas importantes com forte impacto em nossa sociedade, e também atividades criativas mais comuns, e há um continuum entre as duas (Bonnardel e Lubart, 2019). Por fim, a criatividade leva a inovações, definidas pelo Manual de Oslo (2018) como "um produto ou processo novo ou aprimorado (ou a combinação de ambos) que difere significativamente dos produtos ou processos anteriores de uma unidade, e que foi disponibilizado para usuários em potencial (produto), ou implementado pela unidade (processo)". Essas inovações podem, às vezes, ser limitadas pela ética, entendida como um processo contínuo e evolutivo de reflexão, informado pela história do pensamento e ligado a uma cultura, que identifica e questiona valores e padrões, e destaca quaisquer conflitos entre eles, a fim de informar escolhas individuais ou coletivas". (CNPEN, 2021).

Nesta próxima conferência, gostaríamos de analisar mais especificamente o impacto ou a natureza disruptiva das tecnologias de informação e comunicação sobre as práticas e os usos da interação e sua relação com a inovação e a criatividade, uma relação que muitas vezes é negligenciada, pouco refletida ou tida como certa. Assim, a criatividade nas trocas on-line pode ser considerada por meio do estudo de novas práticas e hábitos de interação que surgem na interseção de recursos comunicativos, artefatos interacionais e estruturas normativas de interação mediadas por um objeto tecnológico (Develotte et al., 2011: 18). A perspectiva interacionista permite considerar a inovação e a criatividade em sua historicidade e em seu processo, por meio da ética e das normas, em seus aspectos divergentes ou convergentes.

Huyghe (2017) nos lembra que vivemos em um mundo onde a inovação é economicamente sistematizada, que "o mundo moderno adotou o impulso técnico como um princípio de gestão" (p.134) e que esses impulsos técnicos são "fatores de existência" que moldam os modos de estar no mundo e, portanto, as práticas (p. 136-7).

Desde a crise da COVID, o teletrabalho se difundiu entre uma proporção significativa da população (em fevereiro de 2022, 27% dos funcionários estavam em teletrabalho, em comparação com 4% em 2019, de acordo com a pesquisa DARES). Como resultado, os aplicativos de comunicação remota (videoconferência, mensagens instantâneas, streaming) têm sido usados em grande escala por usuários não treinados e reticentes. Embora o estudo da comunicação mediada por computador



Chamada para comunicações IMPEC 2024

(Herring, 1996) não seja novo, as interações multimodais nunca foram tão difundidas como têm sido desde as limitações impostas pela pandemia global. No entanto, as comunicações remotas são propícias a mal-entendidos para públicos não treinados e reticentes em um contexto de urgência. O estudo de medidas para preservar a saúde dos teletrabalhadores e apoiar seu desempenho destaca que "as consequências do teletrabalho na regulamentação organizacional, nas condições de trabalho, no comprometimento, no bem-estar e até mesmo nas ferramentas ou posturas gerenciais são diversas, variadas e, às vezes, contraditórias" (Chênevert et al. 2023, p. 16).

De forma mais ampla, o trabalho artístico e criativo pode ser visto como baseado não nas inovações em si ou nessa mudança técnica, mas em um processo de "descoberta" das "possibilidades dessa mudança prestando atenção às possibilidades não utilizadas em um dispositivo" (Huyghe, 2017: 136). Pierre-Damien Huyghe (2022) faz, portanto, uma distinção entre uma lógica de inovação que é específica do nosso mundo capitalista e que permite que os dispositivos tecnológicos sejam produzidos de acordo com uma lógica de mercado de expandir o que é economicamente lucrativo para a sociedade, e uma lógica de invenção que exige que os designers, artistas e entusiastas do faça-você-mesmo estejam atentos ao potencial dos dispositivos além de suas expectativas iniciais, em outras palavras, "um trabalho de despertar - atento, ativo, criativo, experimental e experiencial - para suas possibilidades ainda insuspeitadas" (Citton, 2023).

Para esta edição de 2024 da conferência IMPEC, propomos abordar a reflexão em torno de três eixos complementares, que podem ser abordados por várias disciplinas e protocolos metodológicos:

A: O mundo do trabalho: coletivos, riscos, desigualdades e gestão ética

As interações multimodais estão no centro dos processos de socialização profissional (Saks e Gruman, 2021) e da organização do trabalho, especialmente em nível colaborativo (Benedetto-Meyer, 2023). O teletrabalho e sua gestão podem ser uma fonte de isolamento social, psicológico, físico, organizacional ou profissional e, portanto, deletérios na definição e no conteúdo das tarefas, nos ritmos de trabalho, na equipe e, finalmente, na organização (Chênevert et al., 2023). É necessário um novo comprometimento atencional (El Hachani, Grassin, Rémon, Vincent, 2022) para a colaboração; da mesma forma, são esperadas estratégias de adaptabilidade e inteligência coletiva diante de bugs digitais e falhas interacionais específicas da comunicação remota (Ibnelkaïd & Vincent, 2022). No entanto, a inovação e a criatividade estão intimamente ligadas à percepção de utilidade e legitimidade em coletivos de trabalho (Alter, 2005). Os efeitos e as mudanças desses novos modelos de trabalho nos coletivos de trabalho, a inovação e a criatividade que a sustentam podem, então, ser estudados por meio de ritos de interação (Goffman, 1967), relações interpessoais e relações sociais (Bidart, 2021) e os riscos psicossociais incorridos no trabalho (Vayre, 2019).

As seguintes questões podem ser abordadas:



Chamada para comunicações IMPEC 2024

- Como as rotinas de trabalho pós-covid foram reconfiguradas? Como os empregadores e suas gestões estão lidando com as desigualdades no acesso ao teletrabalho ou ao espaço físico de trabalho?
- Como é possível oferecer treinamento inovador e ético para enfrentar os desafios dessas interações multimodais no trabalho?
- Como muitos profissionais, independentemente de seu nível de qualificação, lidam com as demandas de interação por meio de telas, incluindo inteligência artificial, agora acessíveis a um número maior de organizações?
- Que espaço a comunicação multimodal baseada em telas deixa para a autonomia no trabalho, a criatividade e a socialização em grupos?
- Como as tecnologias educacionais digitais podem ser usadas no ensino, em particular, para apoiar os alunos e incentivar seu sucesso, seu pensamento crítico e sua criatividade?

B: Práticas artísticas

As telas e as tecnologias digitais foram gradualmente integradas a várias práticas artísticas, abrindo caminho para formas de arte com fronteiras permeáveis, com essa "criação digital" sendo vivenciada como "experimentos" (Leleu-Merviel, 2011). Essas formas heterogêneas e fragmentadas tomam emprestado das artes gráficas e visuais (Net Art; design gráfico; prompt art), da literatura (generativa, hipertextual, poesia sonora etc.), do cinema, das artes cênicas (teatro, performance) e das formas digitais nativas, até dos próprios algoritmos (Paveau, 2017) quando o código é usado como uma linguagem artística (Saemmer, 2007). Essa dimensão proteana do trabalho digital, que é colaborativo apenas porque a escrita do código é frequentemente delegada, levanta questões sobre o status do autor, ainda mais agora que a IA surge como um agente de criatividade. Nos palcos de teatro, as tecnologias "são integradas não apenas ao dispositivo cênico, mas também à dramaturgia, à coreografia, em suma, ao processo de escrever a obra" (Quinz, 2002: 12). Com a COVID, as experiências online de apresentações ao vivo se multiplicaram (Roques, 2020). A videoconferência e as redes sociais se tornaram laboratórios experimentais e podem ter aberto "uma nova forma teatral híbrida, talvez até mesmo um novo gênero artístico, ou pelo menos uma possível nova cena" (Dieuzayde et Della Noce, 2020 : 52). Perguntaremos o que a tecnologia digital e as telas fazem com a performance e a recepção. Para Leeker et al (2017), as culturas digitais são culturas performativas e oferecem novos recursos para práticas e intervenções performativas, a ponto de se falar em "performatividade tecno-social". Nos estudos de desempenho, DeLahunta et al (2017) exploram, por exemplo, a função do digital na documentação e transmissão de ideias de movimento. No contexto específico de práticas ancoradas em uma temporalidade, o vínculo entre objetos coreográficos e objetos digitais precisa ser questionado. Schipper (2017) questiona a posição do aventureiro como coprodutor ou espectador performático.

As seguintes perguntas podem ser abordadas:



Chamada para comunicações IMPEC 2024

- Que formas e estéticas as obras digitais criam? Como as artes cênicas atuam com as telas digitais?
- O que as telas fazem com a performance e a recepção?
- Como a criatividade do "corpo performativo" digital (Bourassa e Poissant, 2013) entra em diálogo com a criatividade do corpo fisiológico?
- O que podemos aprender com a criatividade sintética sobre a criatividade enraizada no corpo físico do criador?
- Como devemos abordar essas práticas artísticas e culturais na pesquisa?
- Como a literatura, ou melhor, a escrita digital, pode ser editada?
- Que latitude criativa os pesquisadores têm quando se trata de publicar resultados de pesquisa? (Develotte et al. 2021)
- Que tipo de treinamento acadêmico pode ser fornecido para essas novas formas criativas? Que cursos podem ser oferecidos? Como eles serão avaliados?

Um espaço de exposição (presencial e on-line) permitirá que os pesquisadores/criadores que desejarem exibam um de seus trabalhos. Espera-se que uma nota explique a relação entre sua pesquisa e sua criação, bem como sua relação com o IMPEC 2024.

C: Ética e ecologia

As abordagens que levantam questões éticas surgiram em várias disciplinas, como direito (Pasquale, 2015), antropologia (Turkle, 2007) e ciências da educação (Collin et al., 2022). Surgiram dois conceitos de ética: ética reflexiva e ética normativa. A ética reflexiva envolve uma tensão entre o design e o uso das telas e os princípios da organização social, como o humanismo (CNPEN, 2021) ou a democracia (Roelens, 2023). Essa pesquisa aponta para o que ainda não foi pensado e pode lançar luz sobre a tomada de decisões. A ética normativa terá aspectos mais orientados para a ação, com a aplicação de princípios à ação política participativa, por exemplo (Bernholtz et al., 2021). Por fim, o pensamento recente sobre tecnologia digital levantou questões sobre o impacto ecológico de certas tecnologias.

As seguintes questões podem ser abordadas:

- Até que ponto as abordagens tecnocríticas estão atualizadas em face das inovações tecnológicas atuais?
- Quais são as possíveis tensões entre as rotinas de interação mediadas pela tela e as posições éticas?
- Que usos das telas são compatíveis com posições éticas e ecológicas?
- Como podemos tirar proveito das inovações digitais no contexto educacional a fim de nos apropriarmos delas pedagogicamente? Como podemos apoiar os alunos para incentivar seu sucesso, seu pensamento crítico e sua criatividade?
- Que transições a transformação digital das práticas culturais e artísticas provocará no mercado de arte e na publicação digital?



Chamada para comunicações IMPEC 2024

- Como podemos conciliar o mercado da criatividade, regido pela lógica econômica, com questões ecológicas e éticas?

Métodos de apresentação

Há quatro métodos possíveis de apresentação:

- Comunicações orais
- Simpósios
- Workshops
- Pôsteres

Em francês (com suporte em inglês), inglês (com suporte em francês), espanhol, português, italiano e alemão (com suporte em francês ou inglês).

Os detalhes dessas opções estão disponíveis nesta página:

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

O prazo para envio de trabalhos on-line é 08 de outubro de 2023. O envio só é possível no site da conferência: <https://impec.sciencesconf.org/submission/submit>

Para escrever para nós, basta um endereço: groupe.impec@gmail.com

Referências

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.



Chamada para comunicações 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 transmédiée » dans *Incertains regards. Cahiers dramaturgiques*.

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



Chamada para comunicações 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.