



HAL
open science

Mídias localizadas e mobilidades compartilhadas, criação e ativação em três dispositivos artísticos contemporâneos

Bernard Guelton, Nikoleta Kerinska

► To cite this version:

Bernard Guelton, Nikoleta Kerinska. Mídias localizadas e mobilidades compartilhadas, criação e ativação em três dispositivos artísticos contemporâneos. 2018, 10.14393/OUV23-v14n2a2018-25 . hal-04450936

HAL Id: hal-04450936

<https://hal.science/hal-04450936>

Submitted on 13 Feb 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

Mídias localizadas e mobilidades compartilhadas, criação e ativação em três dispositivos artísticos contemporâneos

BERNARD GUELTON

Tradução de NIKOLETA KERINSKA

■ 606

Bernard Guelton desenvolve trabalhos artísticos que questionam os contextos sociais, arquitetônicos e urbanos nos quais ele intervém. A questão da relação entre arquitetura e ficção caracteriza parte de suas produções projetadas para atores e lugares. Obras móveis e jogos urbanos são novidades que cruzam o trabalho desenvolvido em sua equipe de pesquisa. É professor da Universidade de Paris 1 Panthéon-Sorbonne e nesse contexto, lidera o grupo Fictions& Interactions (UMR ACTE 8218 Université Panthéon Sorbonne Paris 1).

Obras principais: 1- Digital Interfaces in Situations of Mobility: Cognitive, Artistic, and Game Devices, Editor, Common Ground Publishing, Chicago, USA, 2016, 2- Dispositifs artistiques et interactions situées, (Dir.) Presses Universitaires de Rennes, 2016, 3- Les figures de l'immersion, (Dir.) Presses Universitaires de Rennes, 2014, 4- Images et récits (Dir.) L'Harmattan, 2013, 5- Fiction et médias, intermédialités dans les fictions artistiques, (Dir.) Publications de la Sorbonne, 2011, 6- Les arts visuels, le web et la fiction, (Dir.) Publications de la Sorbonne, 2009, 7-Archifiction, Quelques rapports entre les arts visuels et la fiction, Publications de la Sorbonne, 2007, - L'exposition, interprétation et réinterprétation, L'Harmattan, 1998.

AFILIAÇÃO: Université Panthéon Sorbonne Paris 1, Paris França.

Nikoleta Kerinska é doutora em Artes Plásticas, Estética e Ciência da Arte pela Universidade de Paris I, Panthéon-Sorbonne (2014). Pesquisadora do grupo Fictions & Interactions da Universidade de Paris 1 Panthéon-Sorbonne sob a coordenação de Bernard Guelton. Professora de arte computacional na Universidade Federal de Uberlândia. Sua pesquisa artística inspira-se pelas convergências/divergências nos processos de comunicação homem-máquina, que fazem uso da linguagem natural, como também pelas relações poéticas entre linguagem natural e imagem.

AFILIAÇÃO: Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia MG, Brasil

■ RESUMO

Um número crescente de dispositivos artísticos, lúdicos e ficcionais, utiliza como base a mobilidade das pessoas e suas interações via interfaces computacionais. Neste contexto, as noções de mídia localizada e de mobilidade compartilhada constituem duas finalidades, que são ao mesmo tempo, complementares e essenciais. Neste artigo são apresentados três exemplos de práticas artísticas, que se utilizam dessas noções, propulsionando mudanças significativas nas relações entre cultura e mídia.

■ PALAVRAS-CHAVE

Mídia Localizada, mobilidade compartilhada, dispositivos artísticos contemporâneos



ABSTRACT

A growing number of artistic, playful and fictional devices are based on users' mobility and on their interaction via digital interfaces. In this context, the notions of situated media and shared mobility are two complementary key points. Three examples of artistic practices that benefit from these very important substantial transformations in our cultural approach are presented here.

607 ■



KEYWORDS

Localized media, shared mobility, contemporary artistic devices

A mobilidade das pessoas, das informações, dos objetos, das redes, e, conseqüentemente, das obras artísticas contemporâneas está evoluindo rapidamente¹. As formas de conceber e experimentar o espaço-tempo e as relações sociais encontram-se profundamente e constantemente modificadas (ver Vincent-Geslin e Ravalet, 2015). Neste sentido, a mobilidade compartilhada torna-se particularmente significativa, recebendo cada vez mais atenção². Primeiramente, proponho abordar a problemática das mobilidades compartilhadas, tendo como base a questão das mídias localizadas, que se mostram, posteriormente, como um fator significativo no desenvolvimento de novas relações com o espaço e com a comunidade. Ao mesmo tempo, demonstrarei como as mídias localizadas estão no centro do desenvolvimento das mobilidades compartilhadas.

Mídias localizadas

A expressão “mídia localizada” pode ser entendida, de maneira geral, a partir da seguinte citação: “Locative media is to bring context to information” (Tuters, 2012, pp. 267-282). Abordando a questão com mais precisão, essa primeira definição pode ser complementada pela seguinte ideia: “We use the term situated media to refer to multimedia and hypermedia that are embedded in the user’s surroundings.” (Guven, Brake e Oda, 2006, p. 235-236). Estas duas abordagens podem ser utilizadas também para pensar uma espécie de história contemporânea das mídias: 1) uma, própria dos meios de comunicação de massa (rádio, televisão...), que durante a difusão tradicional de informação evoca um “correspondente” para testemunhar um evento em algum determinado lugar; 2) e uma outra, no contexto de uma mudança fundamental quando a informação multimídia ou hipermídia é incorporada e integrada ao ambiente do sujeito. Neste contexto, os participantes são sucessivamente ou simultaneamente receptores e transmissores de informações, cujo significado é constituído de acordo, e, em função do local de produção.

A forma mais antiga de mobilidade compartilhada, constitutiva do desenvolvimento humano, é certamente a caminhada compartilhada. Pode-se observar que

¹ Trata-se de uma evolução acelerada que se desenvolve em pelo menos três níveis distintos: das mídias, das concepções da obra de arte, e, do acoplamento da arte com determinados avanços tecnológicos. Assim, do ponto de vista das mídias, as tradicionais agregaram as práticas de instalação, os ambientes multisensoriais, e as práticas em redes e on-line. Do ponto de vista da concepção da obra de arte, a perda do original (no campo das artes visuais) somava-se à desmaterialização da obra, provocando questões sobre o desaparecimento do autor, sobre a obra participativa e colaborativa, sobre o nomadismo e a mobilidade. Na perspectiva do acoplamento da arte com os avanços tecnológicos, como também na óptica da transferência de dados analógicos para digitais, pode-se adicionar os recursos dos softwares, as manipulações da matéria viva, a bioarte, a nanotecnologia (...). Essas são algumas das trajetórias marcadas pelos trabalhos artísticos, que evoluíram em alta velocidade desde o final dos anos 60 na Europa e nos Estados Unidos. Nenhum trabalho de pesquisa ou publicação engloba a totalidade dessas transformações. Permitam-nos repertoriar algumas referências: sobre a questão dos dispositivos artísticos *Dispositifs artistiques et interactions situées*, Presses universitaires de Rennes (PUR), 2016 (sob a minha organização); sobre a questão dos ambientes multisensoriais ver *Figures de l’immersion*, aux PUR, 2014; um site rico em recursos sobre as evoluções da arte contemporânea com as tecnologias é Leonardo, <https://www.leonardo.info>; uma lista ativa para divulgação de informações sobre os acoplamentos artes-ciências- tecnologias é yasmin_announcements@estia.media.uoa.gr, ou situado em Montreal, o site Hexagrama, <http://hexagram.uqam.ca/>.

² Vejam, por exemplo, a importância de uma comunidade científica que estudou a mobilidade, como Cosmobilities Network : Sharing Mobilities : New perspectives for societies on the move? (<http://www.cosmobilities.net/>).

caminhar, na companhia de alguém ou em grupo, continua sendo algo muito importante em nossas experiências atuais de mobilidade compartilhada. É notável que, mesmo antes do desenvolvimento das mídias localizadas no contexto artístico, a experiência “caminhar/criar³” é um paradigma fundamental para a criação contemporânea e também para a performance. Contudo, neste sentido, a mobilidade experienciada pelo artista constitui mais uma experiência individual do que uma experiência coletiva, que necessita em seguida de uma documentação para ser compartilhada.

Mobilidades compartilhadas

Uma situação radicalmente nova se estabelece quando a partilha entre a ação do artista e a documentação desta, que tem por objetivo visualizá-la, desaparece. Não se trata mais de um artista ou de um espectador, mas de uma série de atores compartilhando o mesmo espaço-tempo. Além disso, a utilização de mídias localizadas permite a transformação do espaço individual em um espaço comum, aberto, permanentemente redefinido e reatualizável, em termos de espaço físico e virtual. Levando em consideração colocações anteriores, proponho definir as «mobilidades compartilhadas» a partir de seus aspectos contemporâneos, como diferentes formas de deslocamento físico ou virtual, e combinado entre diversas pessoas, em um espaço contínuo ou descontínuo ⁴.

Um número crescente de dispositivos artísticos, lúdicos e ficcionais utilizam como base a mobilidade das pessoas e suas interações via interfaces digitais (Guelton, 2016, 2017). Neste cenário, distinguem-se os dispositivos artísticos e lúdicos “fixos” (instalações, exposições...), que solicitam a mobilidade e as ações do sujeito para ativá-los, e, os dispositivos artísticos e lúdicos “nômades”, que são implantados em escala urbana em um território que é, apenas, parcialmente configurado.

De fato, em jogos urbanos, jogos em realidades alternadas, ou jogos móveis baseados em geolocalização (LBMGs) (de Souza e Silva e Sutko, 2009), o espaço em que os jogadores evoluem não tem limites fixos determinados, mas depende da situação espacial dos jogadores, de suas interações, dos cenários previstos e das características específicas do espaço urbano percorrido.

Dispositivos fixos ou incorporados: operatividade e performatividade

Os dispositivos para os quais a mobilidade é constitutiva, visam ser “operáveis” e “reconfiguráveis”. Operabilidade, ou o “caráter de uma ação ou série de ações organizadas para atingir um determinado propósito”, se concentra no usuário. Mais do que simplesmente encenar ou colocar o dispositivo artístico para funcionar por um espectador, agora é necessário, em um grande número de situações artísticas contemporâneas, tornar os dispositivos operáveis para um participante.

³ Para usar o título da famosa obra de Thierry Davila Marcher-Créer, Paris : Éditions du regard, 2007.

⁴ A distância física e geográfica entre os sujeitos não implica necessariamente uma descontinuidade, enquanto o acesso, a conectividade e a passagem de um suporte perceptivo para outro podem ser descontínuos.

Através de suas ações, sua participação e seu envolvimento, este último "performa", joga, executa, ou ainda realiza o dispositivo (Bianchini, 2012). Neste sentido, um princípio de performatividade também rege um grande número de dispositivos nas práticas contemporâneas.

Questões

Tendo como base o esboço apresentado sobre as mídias localizadas e as mobilidades compartilhadas, a operatividade e a performatividade nas práticas artísticas atuais, vamos delinear algumas questões: como circunscrever e melhor definir as mídias localizadas e as mobilidades compartilhadas? Como as mobilidades compartilhadas são viabilizadas e ativadas pelas mídias localizadas? Como certas práticas artísticas se apropriaram das mídias localizadas, no contexto das mobilidades compartilhadas, fazendo novos usos criativos? Mas, antes de tudo, talvez seja necessário se perguntar de que maneira o termo "computacional"⁵ se refere a essas novas práticas?

■ 610

Limiars e desdobramentos do "computacional"

Se o "todo computacional" é certamente um discurso na sociedade contemporânea, pode ser útil recordar sua linhagem técnica. Em primeiro lugar, tentaremos uma representação intuitiva, um pouco confusa, a qual concluiremos com um segundo diagrama mais técnico. O primeiro esquema é intitulado "Digital Thresholds and Scaling" e o segundo é "Analog-Digital Transfers, Interface Convergence e Transport Acceleration".

No primeiro diagrama (Figura 1) localizamos oito momentos, como limiars e desdobramentos no desenvolvimento "computacional": estágios da digitalização do sinal, cálculo, conversões, interconexões, transferências, convergência, velocidade e instantaneidade. Cada uma dessas etapas soma-se a seguinte, aumentando e multiplicando suas possibilidades, levantando a longa e complexa história da digitalização de sinais analógicos, e dos diferentes estágios de conversões analógico-digitais (Hardy, 2009).

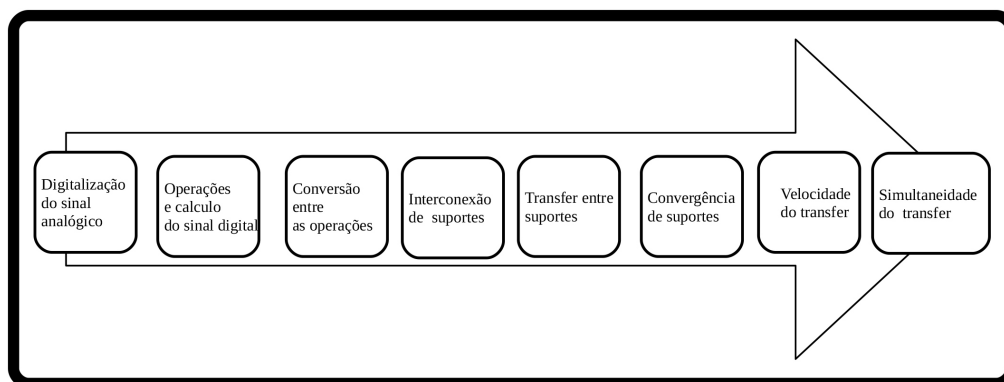


Figura1. Limiars e desdobramentos do "computacional"

⁵ N.T. Em francês o autor usa o termo 'numérique'.

A multiplicidade de conversões permitida pelas etapas de digitalização e de cálculo nos parece uma das características fundamentais do universo computacional. Trata-se, portanto, neste esquema, de diferentes limiares e de seus sucessivos desdobramentos. No contexto das inter-relações entre mídias localizadas e mobilidades compartilhadas, os últimos três momentos identificados neste diagrama são decisivos. Contudo, devemos acrescentar mais uma etapa fundamental – a geolocalização. Outras características, que acompanham essas mudanças também devem ser levadas em conta, como a portabilidade dos dispositivos, que possibilita o uso em deslocamento de suas aplicações, permitindo que cada usuário seja ao mesmo tempo receptor e transmissor de informações.

Em seguida é preciso corrigir e completar este primeiro diagrama, feito de maneira intuitiva, por um segundo (Figura 2), que organiza de forma técnica e coerente o conjunto de operações necessárias para a convergência entre as interfaces, os suportes e as redes e a aceleração dos meios de deslocamentos e de transportes. Essas são as operações, que permitem combinar mídias localizadas e mobilidades compartilhadas.

Como delimitar e melhor definir as mídias localizadas e as mobilidades compartilhadas?

611 ■

Vários regimes e níveis podem ser identificados.

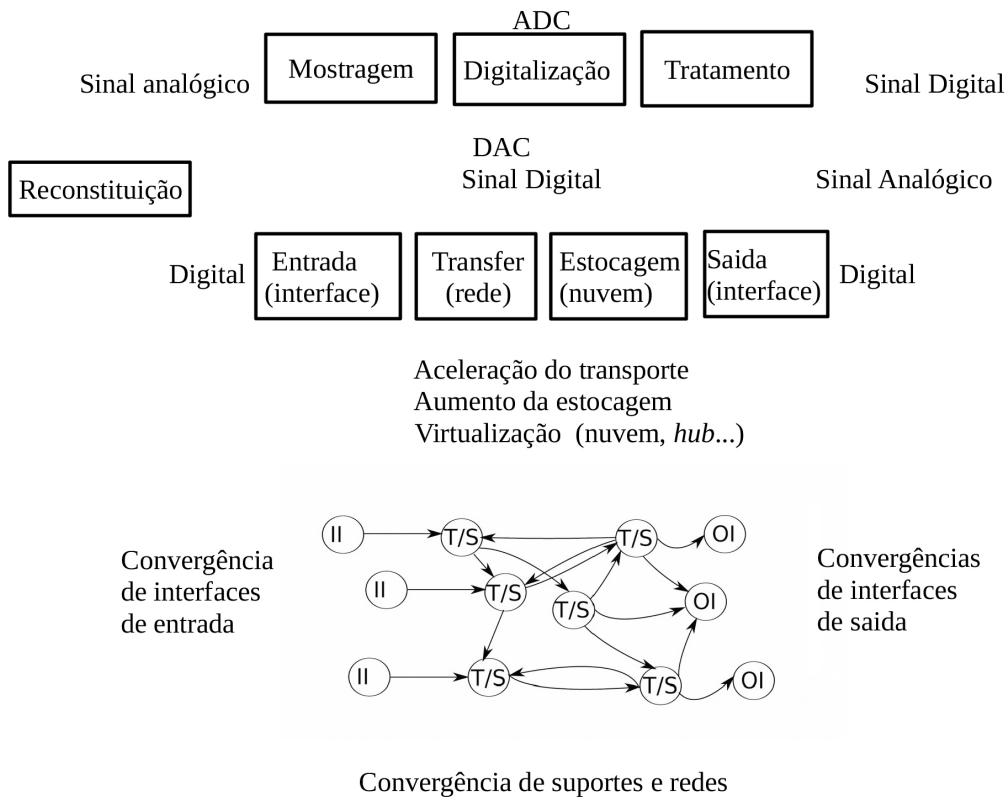
Em termos de mídia localizada:

- formas visuais, sonoras, autônomas ou combinadas;
- parâmetros externos e internos;
- ferramentas, aplicações, contextos, velocidade, rastreabilidade;
- formas físicas, virtuais e fictícias.

Em termos de mobilidades compartilhadas:

- formas contributivas, participativas e colaborativas;
- ativação, espacialização, transformação, hibridação;
- cognições localizadas, estendidas, distribuídas e compartilhadas.

Como certas práticas artísticas se apossaram das mídias localizadas no contexto das mobilidades compartilhadas visando novos usos criativos?



■ 612

Figura 2. Transfert analógico-digitais, convergências de interfaces e aceleração dos meios de deslocamento/transporte (ADC: Conversor Analógico-Digital; DAC: Conversor Digital-Analógico; II: Interface de Entrada de dados; OI: Interface de Saída de dados; T / S: Transferência / Armazenamento)

Para responder à questão, examinaremos brevemente três exemplos: o projeto “Remote Paris” do grupo artístico Rimini Protokoll, que experimenta uma série de interfaces para a criação de uma cidade híbrida, tanto física quanto virtual, tendo como resultado associação de duas cidades (ver o projeto Hupareel); o projeto “Paris-Rio”, que consiste na criação de um mapa compartilhado e simultâneo, que permite a transmissão e a troca de fotografias geolocalizadas; e o projeto “Paris-Shanghai”, que propicia uma navegação por orientação a distância, e, cujo objetivo é descobrir o centro da cidade virtual e fictícia do projeto Hupareel, resultante da hibridização das duas cidades fisicamente distantes.

Remote Paris

No projeto “Remote Paris”, realizado durante o verão de 2015, o grupo de artistas Rimini Protokoll propõe um passeio em três bairros parisienses para cerca de quarenta pessoas equipadas com fones de ouvido. Ao longo dos percursos,

aproximadamente cinquenta instruções, ações e comentários são enviadas simultaneamente aos participantes. A sucessão de eventos correlacionados durante a jornada pode, retrospectivamente, se configurar como uma narrativa para os participantes. No entanto, durante a performance, nenhuma história é explicitamente contada, exceto na forma de micro-histórias, que acompanham um lugar ou uma ação.

O percurso, com duração aproximada de duas horas, iniciou-se no cemitério de Père-Lachaise e terminou na sede do Partido Comunista, construído por Oscar Niemeyer. Em troca de uma carteira de identidade, os participantes recebem fones de ouvido, ou usam seu próprio equipamento para receber as instruções. Com a ajuda de um mini-mapa, os participantes localizaram o ponto de partida. Vários elementos podem ser invocados para documentar este trabalho performativo e colaborativo: uma rota urbana, uma série de lugares identificados, as ações propostas e os comentários em áudio transmitidos ao longo da rota, que são de dois tipos: 1) considerações sobre o ambiente e 2) considerações sobre as reações individuais ou coletivas ao longo do percurso.

Uma vez iniciada a experiência, todos são convidados a explorar o ambiente sem se afastar do ponto de escuta. Em um primeiro momento, é sugerido aos participantes escolher um túmulo, imaginar pessoas ligadas a ele (...), e tomar consciência da efemeridade da vida humana. O relato desenvolve esse aspecto contingente da vida e da nossa situação pessoal em relação a ela. A voz se identifica como um personagem chamado Untel, mas sua identidade, masculina ou feminina, logo mudará para outra identidade. Ao fazê-lo, a voz anuncia gradualmente sua identidade transgênero, transpessoal e “trans-temporal”... É uma voz onisciente. Ela faz considerações sobre o ambiente, solicitando a nossa atenção, e desejando que possamos atingir uma situação “trans-contingente” e “trans-temporal”...

Os elementos essenciais desta experiência são de três tipos: 1) a mídia localizada aqui é de natureza sonora; 2) as instruções são emitidas de acordo com os lugares percorridos; 3) a mobilidade é essencialmente a do grupo chamado “a horda”, que se move segundo as instruções. Se as trocas ainda são possíveis entre os membros da horda, não há retorno algum entre “a voz” e os protagonistas.

Paris-Rio

Neste segundo exemplo, realizado com ORBE⁶, os protagonistas são separados em dois grupos localizados: um no Rio e outro em Paris. Aproveitando a superposição em um servidor comum, de dois bairros dessas duas cidades, os participantes constroem um mapa compartilhado. Este mapa é composto por traços dos percursos dos participantes, e por fotografias geolocalizadas, isso permite que os participantes visualizem tanto sua rota, como a rota dos participantes da outra cidade. O aplicativo também possibilita “postar” fotografias, tiradas durante a evolução da rota e exibir as fotografias emitidas da cidade distante, alcançando os diferentes círculos de geolocalização das fotografias. Como exemplo dessa experiência, o vídeo apresentado abaixo restitui o progresso dos vários percursos e a transmissão/recepção de fotografias (acesso: <https://vimeo.com/142309729>).

Paris-Shanghai

Vários testes de interação foram realizados entre Paris e Xangai, também com a participação de ORBE. A experiência, que queremos repertoriar não foi documentada em vídeo; um extrato das instruções de áudio entregues aos participantes pode ser ouvido no seguinte endereço: <https://vimeo.com/126418630>. Esta experiência permite hibridizar dois espaços distantes, mas também os universos físico, virtual e ficcional. A execução da sequência de instruções e a trocas entre os participantes torna possível a chegada ao centro da cidade virtual e fictícia de Hupareel. Este centro é ao mesmo tempo um local físico na cidade de Xangai, e na cidade de Paris. As instruções são emitidas simultaneamente; as peculiaridades de cada ambiente urbano condicionam diretamente a possibilidade de cada um dos participantes para seguir as instruções. Alcançar uma passagem de pedestres, um jardim público, ou outro local indicado, depende das especificidades de cada local, mesmo que a orientação seja feita por meio de instruções dadas pelos participantes da outra cidade. Determinadas informações que ajudam na direção podem ser solicitadas também aos transeuntes locais.

■ 614

Conclusão

Apresentando de maneira sucinta esses três exemplos, podemos detectar certas características referentes ao entrelaçamento entre mídias localizadas e mobilidades compartilhadas.

No caso de “Remote Paris” se trata de uma mídia exclusivamente sonora, que fornece as instruções ao longo do percurso. A mobilidade do grupo é programada antecipadamente, mas requer um retorno reflexivo – existe uma voz onnipresente, mas nenhuma interação com ela é possível. No segundo caso “Paris-Rio”, em um espaço comum são associados simultaneamente traços dos percursos e fotografias distantes. Por fim, no projeto “Paris-Shanghai” é constituída uma terceira cidade híbrida, virtual e ficcional, resultado da associação de uma orientação recíproca entre dois bairros, fisicamente distantes.

Essas novas imbricações entre mídias localizadas e mobilidades compartilhadas estão levando a uma série de reviravoltas no contexto das práticas artísticas contemporâneas, e, portanto, frequentemente, no que diz respeito às “metamorfoses computacionais da cultura e da mídia”:

- travessias do espaço físico;
- hibridização de espaços distantes;
- versatilidade e hibridações de percepções e mídias;
- co-construção e reconfiguração do espaço pelos indivíduos;
- configuração e reconfiguração das trocas e das comunidades;
- regime de instantaneidade combinado com regime de temporalidade local;
- regime de conectividade e conseqüentemente de desconexão;
- regime combinando virtual, ficcional e real.

Essas reviravoltas fundamentais na percepção do espaço, e nas interações entre os indivíduos, resultam no desdobramento das etapas de conversão, de convergências e de transmissões de sinais computacionais. Trata-se também de perceber essas experiências como novas formas de criação, ativação e apropriação dentro da mídia e das mobilidades compartilhadas por comunidades pequenas, mas comprometidas.

Os grupos de artistas Blast Theory e Rimini Protokoll são bons exemplos desse engajamento, que pode assumir várias formas. O projeto de Rimini Protokoll ("Remote Paris"), por exemplo, questiona o olhar e os condicionamentos relacionados ao espaço urbano, aos seus lugares e suas instituições (o cemitério, o metrô, o hospital, a igreja, o bairro chinês, a prostituição ...). Ele coloca em questão a construção de uma identidade coletiva (a horda), em oposição à identidade anônima do espaço urbano e, trata conseqüentemente da capacidade de agir e representar-se como um grupo⁷. Em termos gerais, são as nossas representações individuais ou coletivas (e seus conflitos), como também as relações com a "máquina onnipresente" em nossas sociedades, aquela que automaticamente fornece instruções, sua identidade, sua natureza omnisciente.

Para concluir, indicamos ainda como exemplo o grupo artístico Blast Theory, que focou desde muito cedo no uso do telefone celular reconfigurando o espaço privado e o espaço público⁸, e seu uso decisivo entre as pessoas em situação de rua. O grupo demonstrou também que o comprometimento político pode ser conduzido como um experimento de arte. Assim, durante a sua intervenção performática na 52ª Bienal de Veneza, os participantes deveriam escolher entre atuar como Ulrike Meinhof ou como Eamon Collins⁹, ou seja, escolher entre o compromisso do grupo da facção do Exército Vermelho ou o grupo do Exército Republicano Irlandês (IRA). No projeto "A Machine to see with"¹⁰, trata-se de encontrar parceiros e se associar para roubar um banco. É não só a mobilidade dos protagonistas, a geolocalização em tempo real de suas rotas urbanas, mas também a geolocalização da mídia interativa que permite esses novos experimentos. Estas são a aceleração das conversões computacionais, e também a portabilidade de dispositivos, que podem ser usados junto a corpo em deslocamento no espaço físico. Eles permitem que todos sejam receptores e transmissores de informação, em espaços ao mesmo tempo distantes e híbridos, modificando profundamente a estrutura de nosso ambiente social e cultural.

⁷ Por meio de ações como dançar coletivamente em praça pública, ou levantar o braço durante uma viagem no metrô...

⁸ Por meio de ações como dançar coletivamente em praça pública, ou levantar o braço durante uma viagem no metrô...

⁹ Ver Ulrike And Eamon Compliant : <http://www.blasttheory.co.uk/projects/ulrike-and-eamon-compliant/> .

« Commissioned by the De La Warr Pavilion for the Venice Biennale Ulrike And Eamon Compliant places each participant at the centre of a world of bank robbings, assassinations and betrayals. Assume the role of Ulrike or Eamon and make a walk through the city while receiving phone calls. The project is based on real world events and is an explicit engagement with political questions. What are our obligations to act on our political beliefs? And what are the consequences of taking those actions? »

¹⁰ Ver : <http://www.blasttheory.co.uk/projects/a-machine-to-see-with/> .

Referências

BIANCHINI, S., **La performance**. Quand faire, c'est dire. Dans J.-P. Fourmentaux (dir.), *L'Ère post-média. arts, humanités digitales et cultures numériques* (p. 137-162). Paris, France : Hermann, 2012.

COSMOMOBILITIES NETWORK . **Sharing Mobillities**: New perspectives for societies on the move? (s.d.). Acessado em <http://www.cosmobilities.net/>

DAVILA, T. Marcher-Créer. Paris, France: Éditions du regard, 2007

DE SOUZA e SILVA, A. et SUTKO, D. M. **Digital Cityscapes, Merging Digital & Urban Playspaces**. New York, NY : Peter Lang, 2009

GUELTON, B. (dir.) *Dispositifs artistiques et interactions situées*. Rennes, France : Presses universitaires de Rennes, 2016.

_____ (dir.) **Digital Interfaces in Situation of Mobility**: Cognitive, Artistic and Game Devices. Chicago, IL : Common Ground Publishing, 2017

GÜVEN, S., FREINER, S. et ODA, O. **Mobile Augmented Reality Interaction Techniques for Authoring Situated Media On-Site**. Proceedings IEEE and ACM ISMAR 2006, Santa Barbara, CA, 235-236, octobre 2006

HARDY, D. **Télécommunications** : la révolution numérique. Encyclopédie Universalis (version 9), 2009

Tuters, M. (2012). From mannerist situationism to situated media. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 18(3), 267-282. doi: 10.1177/1354856512441149

Vincent-Geslin, S. et Ravalet, E. (2015) La mobilité dans tous ses états. Représentations, imaginaires et pratiques. Introduction du dossier. *SociologieS*. Repéré à <http://sociologies.revues.org/5134>.

Recebido em 01/09/2018 - Aprovado em 15/10/2018

Como citar :

GUELTON, B. ; KERINSKA, N. (tradução). Mídias localizadas e mobilidades compartilhadas, criação e ativação em três dispositivos artísticos contemporâneos. ouvirOUver. Uberlândia, v.14,n.2, p.606-617, jul.2018. Disponível em:

<http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouver>; DOI:<http://doi.org/10.14393/OUV23-v14n2a2018-25>



A revista ouvirOUver está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional.