

Médias localisés & mobilités partagées, création & activation dans trois dispositifs artistiques contemporains

BERNARD GUELTON

■ 380

Bernard Guelton développe des réalisations artistiques qui interrogent les contextes sociaux, architecturaux et urbains dans lesquels il intervient. La question des rapports entre architecture et fiction caractérise une partie de ses réalisations conçues pour des acteurs et des lieux à chaque fois particuliers. Les œuvres mobiles, les jeux urbains constituent de nouveaux développements qui croisent les travaux développés dans son équipe de recherche. Dans le cadre universitaire, il anime l'équipe Fictions & interactions (UMR ACTE 8218 Université Panthéon Sorbonne Paris 1).

Il est professeur à L'Université de Paris 1 Panthéon-Sorbonne, et dans ce cadre il anime l'équipe Fictions& Interactions.

Principaux ouvrages : 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 , France.

■ RÉSUMÉ

Un nombre croissant de dispositifs artistiques, ludiques et fictionnels utilisent comme fondements la mobilité des personnes et leurs interactions par l'intermédiaire d'interfaces numériques. Dans ce contexte, les notions de médias situés et de mobilités partagées constituent deux déterminations essentielles qui sont complémentaires. Trois exemples de pratiques artistiques qui profitent de ces bouleversements très importants dans notre approche de la culture et des médias sont ici présentés.

■ MOTS-CLÉS

Médias localisés, mobilités partagées, dispositifs artistiques contemporains

■ 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.

381 ■

■ KEYWORDS

Localized media, shared mobility, contemporary artistic devices

La mobilité des personnes, des informations, des objets, des réseaux et, consécutivement, des œuvres artistiques contemporaines évolue très rapidement¹. Les façons de concevoir et de vivre l'espace-temps et les rapports sociaux sont profondément et constamment modifiés (voir Vincent-Geslin et Ravalet, 2015). Dans ce contexte, les mobilités partagées deviennent particulièrement significatives et reçoivent une attention de plus en plus importante². Je propose d'aborder et de resserrer une première approche de ces mobilités partagées à partir d'une deuxième approche d'un développement très significatif de nos nouveaux rapports à l'espace et à la communauté qui sont les médias situés. Par la même occasion, je montrerai comment les médias situés sont au cœur du développement des mobilités partagées.

Médias situés

L'approche la plus générale de la notion de médias situés pourrait se résumer sous cette forme lapidaire : « Locative media is to bring context to information » (Tuters, 2012, p. xx 267-282). Plus précisément, cette première définition devrait être complétée par celle-ci : « We use the term situated media to refer to multimedia and hypermedia that are embedded in the user's surroundings³ 1 » (Guyen, Freiner et Oda, 2006, p. xx) 235-236. On pourra apprécier, à travers ces deux niveaux d'approche, une sorte d'histoire contemporaine des médias : 1) celle où, dans la diffusion traditionnelle de l'information de type mass média (radio, télévision), il est fait appel à un « correspondant » qui témoigne sur place d'un événement ; 2) dans le contexte d'un changement fondamental, celle où l'information multimédia ou hypermédia est incorporée et intégrée dans l'environnement du sujet. Dans ce contexte, les participants sont successivement ou simultanément récepteurs et émetteurs d'une information qui acquiert sa signification en fonction du lieu où elle est produite.

La forme la plus ancienne de mobilité partagée, constitutive du développement humain est très certainement la marche à plusieurs. On peut s'apercevoir qu'elle reste un mode très important dans nos expériences actuelles de la mobilité partagée. Il est également remarquable qu'avant même le développement des médias situés dans le contexte artistique, Marcher-crée⁴ a constitué un paradigme pour la création et la performance. Or, dans ce contexte, la mobilité expérimentée par

¹ Il s'agit d'une évolution accélérée qui se développe au moins à trois niveaux : celui des médias, celui des conceptions de l'œuvre d'art et celui des couplages avec certaines avancées technologiques. Ainsi, du point de vue des médias, aux médias traditionnels se sont ajoutés les pratiques de l'installation, des environnements multi-sensoriels, les pratiques en ligne et en réseaux. Du point de vue de la conception de l'œuvre d'art, à la dématérialisation de l'œuvre s'est ajoutée la perte de l'original (dans le domaine des arts visuels), la mise en question puis la disparition de l'auteur, l'œuvre participative et collaborative, le nomadisme, la mobilité. Du point de vue des couplages avec les technologies, aux transferts analogique-numérique, aux ressources logicielles se sont ajoutés les manipulations du vivant, du bio-art, du nano-art (...). C'est autant de domaines où les œuvres artistiques évoluent à grande vitesse depuis la fin des années soixante en Europe et aux États-Unis. Aucun ouvrage ne témoigne de l'ensemble de ces transformations. Permettez-moi ici de faire référence à certains ouvrages : pour la question des dispositifs artistiques, *Dispositifs artistiques et interactions situées*, aux Presses universitaires de Rennes (PUR), en 2016 (sous ma direction); pour la seule question des environnements multi-sensoriels, on pourra consulter *Figures de l'immersion*, aux PUR en 2014; un site riche en ressources pourra également être indiqué pour les liens et les évolutions de l'art contemporain avec les technologies, soit Leonardo, <https://www.leonardo.info/>, ou une liste très active pour les couplages arts-sciences-technologies à yasmin_announcements@estia.media.uoa.gr, ou encore, à Montréal, le site d'Hexagram, <http://hexagram.uqam.ca/>.

² Voir, par exemple, l'importance d'une communauté scientifique qui a pour objet d'étude les mobilités, comme Cosmobilities Network : Sharing Mobilities : New perspectives for societies on the move? (<http://www.cosmobilities.net/>).

³ On utilisera volontairement de façon indifférente les termes anglo-saxons de locative media et de situated media pour l'expression française de « médias situés ».

⁴ Pour reprendre le titre d'un ouvrage célèbre de Thierry Davila Marcher-Créer (2007), aux Éditions du regard.

l'artiste constitue plutôt une expérience individuelle qu'une expérience collective qui nécessite par la suite une documentation pour la partager.

Mobilités partagées

La situation est radicalement nouvelle lorsque la partition entre l'action de l'artiste et la documentation qui permet d'en rendre compte après coup pour un spectateur disparaît. Il ne s'agit plus d'un artiste et d'un spectateur, mais d'autant d'acteurs partageant un même espace-temps. De plus, l'utilisation de médias situés permet de faire de l'environnement propre à chacun un environnement commun, ouvert, redéfinissable et ré-actualisable en termes d'espaces physiques et virtuels. En tenant compte de ces différentes considérations, on propose de définir les « mobilités partagées » sous leurs aspects contemporains comme différentes formes de déplacements combinés, physiques et/ou virtuels, entre plusieurs personnes, dans un espace continu ou discontinu⁵.

Un nombre croissant de dispositifs artistiques, ludiques et fictionnels utilise comme fondements la mobilité des personnes et leurs interactions par l'intermédiaire d'interfaces numériques (Guelton, 2016, 2017). Dans ce contexte, on peut distinguer les dispositifs artistiques et ludiques « fixes » (installations, expositions) qui sollicitent la mobilité et les actions du sujet pour les activer et les dispositifs artistiques et ludiques « nomades » qui se déploient à l'échelle urbaine dans un territoire qui n'est que partiellement configuré. En effet, dans les jeux urbains, les jeux en réalités alternées ou les Location-Based Mobile Games (LBMGs) (de Souza e Silva et Sutko, 2009) l'espace dans lequel évoluent les joueurs ne possède pas de limites fixes déterminées à l'avance, mais va dépendre de la situation spatiale des joueurs, de leurs interactions, du scénario envisagé et des caractéristiques propres de l'espace urbain parcouru.

Dispositifs fixes ou embarqués : opérativité et performativité

Ces derniers dispositifs, pour lesquels la mobilité est constitutive, ont comme but d'être « opérables » et « reconfigurables ». L'opérativité, ou le « caractère d'une action ou série d'actions organisées en vue d'atteindre un but donné », se concentre sur l'utilisateur. Plutôt que la simple mise en scène ou mise en situation du dispositif artistique pour un spectateur, il s'agit désormais, dans un nombre important de situations artistiques contemporaines, de les rendre opérables pour un participant. Celui-ci, à travers ses actions, sa participation, son implication « performe », exécute, accomplit, joue le dispositif (Bianchini, 2012). En ce sens, un principe de performativité régit également de façon conséquente un grand nombre de dispositifs dans les pratiques contemporaines.

Questions

Fort de l'ébauche de ce contexte associant médias situés et mobilités partagées, opérativité et performativité dans les pratiques artistiques, on esquissera plusieurs questions : comment circonscrire et mieux définir les médias situés et les

⁵ La distance physique, géographique entre les sujets n'implique pas nécessairement de discontinuités, alors que l'accès, la connectivité et le passage d'un support perceptif à un autre peut être discontinu.

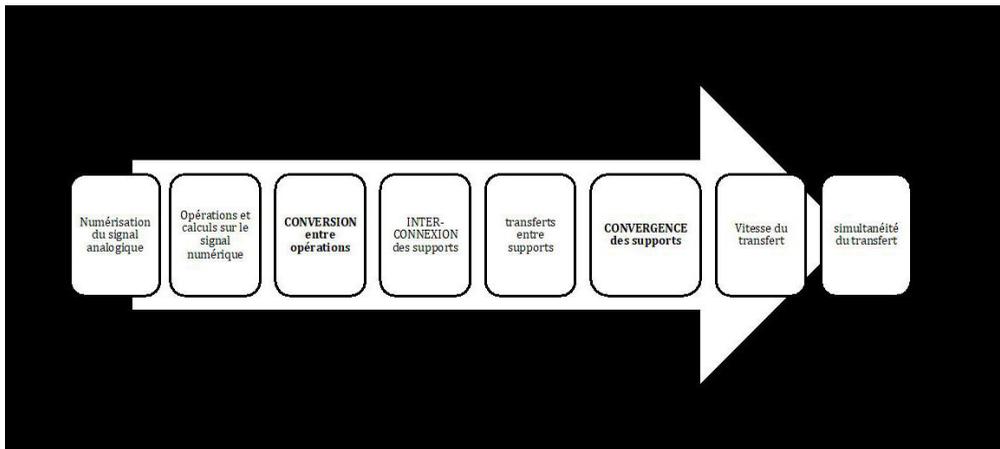
mobilités partagées? Comment les mobilités partagées sont-elles permises et activées par les médias situés? Comment certaines pratiques artistiques se sont-elles emparées des médias situés au sein des mobilités partagées pour de nouveaux usages créatifs? Mais peut-être faut-il se demander avant tout en quoi le terme de numérique est concerné par ces nouvelles pratiques?

Seuils et démultiplications du « numérique »

Si le « tout numérique » relève très certainement de l'ordre du discours dans notre société contemporaine, il apparaît sans doute utile d'en rappeler une sorte de généalogie technique. Je vais d'abord tenter une représentation intuitive un peu brouillonne, que je compléterai ensuite par un deuxième schéma plus technique. Le premier schéma s'intitule « Seuils et démultiplication du numérique » et le second, « Transferts analogico-numériques, convergence des interfaces et accélération du transport ».

Dans le premier schéma (Figure 1), j'ai situé huit moments, comme autant de seuils et de démultiplications dans le développement du « numérique » : étapes de la numérisation du signal, du calcul, des conversions, interconnexions, transferts, convergence, vitesse et instantanéité. Chacune de ces étapes s'ajoute à

■ 384



la suivante, en en démultiplie les possibilités, et relève d'une histoire technique qui lui est propre, par exemple que l'on prenne l'histoire longue et complexe de la numérisation du signal analogique et des différentes étapes de conversions analogiques-numériques (Hardy, 2009).

Figure 1. Seuils et démultiplication du numérique

La multiplicité des conversions que permettent les étapes de numérisation et de calcul me semble une des caractéristiques fondamentales du « numérique ». Il s'agit donc, dans ce schéma, de différents seuils et de démultiplications successives. Dans le cadre des interrelations entre médias situés et mobilités partagées, les trois derniers moments repérés dans ce schéma sont particulièrement déterminants, et il faudrait leur ajouter une autre étape encore plus fondamentale, qui est

celle de la géolocalisation. Il conviendrait également de prendre en compte d'autres caractéristiques accompagnant ces mutations, comme la portabilité des appareils, qui rend possible les usages embarqués et permet à chacun de se faire à la fois récepteur et émetteur d'informations.

Il convient ensuite de compléter et de corriger ce premier schéma intuitif par un deuxième⁶, ci-dessus (Figure 2), qui organise de façon plus technique et cohérente l'ensemble des opérations qui aboutissent à la convergence des interfaces, des supports et des réseaux avec l'accélération du transport. Ce sont ces opérations qui permettent notamment la combinaison des médias situés et des mobilités partagées.

(ADC : Analog-Digital Convertteur; DAC : Digital-Analog Converter; II : Input Interface; OI : Output Interface; T/S : Transfert/Stockage)

Comment circonscrire et mieux définir les médias situés et les mobilités partagés?

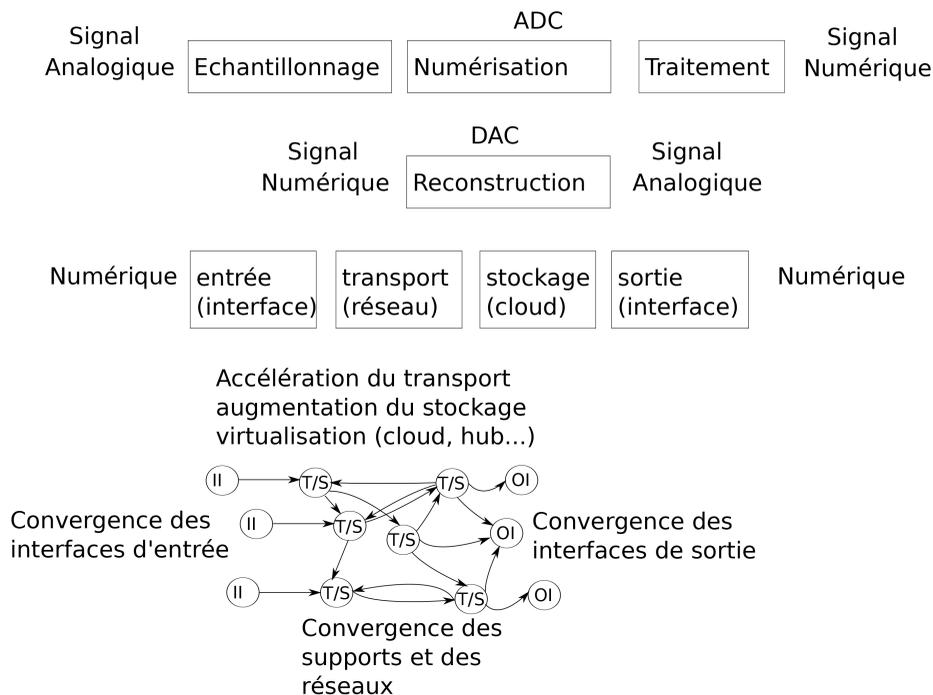


Figure 2. Transferts analogico-numériques, convergences des interfaces et accélération du transport

Plusieurs régimes et niveaux peuvent être repérés. Sur le plan des médias situés :

- formes visuelles, sonores, autonomes ou combinées;

⁶ Ce deuxième schéma fait suite à une communication personnelle avec Christian Jacquemin, chercheur en informatique au LIMSI (<https://perso.limsi.fr/jacquemi/>).

- référentiels externes et internes;
- outils, applications, contextes, vitesse, traçabilité;
- formes physiques, virtuelles, fictionnelles.

Sur le plan des mobilités partagées :

- formes contributives, participatives, collaboratives;
- activation, spatialisation, transformation, hybridation;
- cognitions situées, étendues, distribuées, partagées.

Comment certaines pratiques artistiques se sont-elles emparées des médias situés au sein des mobilités partagées pour de nouveaux usages créatifs?

J'examinerai très brièvement trois exemples : le « Remote Paris » du groupe d'artistes Rimini Protokoll, à travers l'expérimentation d'une série de tests d'interfaces pour la création d'une ville hybride à la fois physique et virtuelle résultant de l'association de deux villes (Hupareel); le « Paris-Rio », qui constitue la création d'une carte partagée simultanée avec émission et récupération de photographies géolocalisées; et le « Paris-Shanghai », soit la découverte par guidage réciproque du centre de la ville virtuelle et fictionnelle d'Hupareel qui résulte de l'hybridation des deux villes physiques distantes.

■ 386

« Remote Paris »

Dans « Remote-Paris », réalisé durant l'été 2015, le groupe d'artistes Rimini Protokoll propose une déambulation dans trois arrondissements parisiens à une quarantaine de personnes munies d'écouteurs. Au fur et à mesure des lieux parcourus, une cinquantaine d'instructions, d'actions et de commentaires, délivrés simultanément, sont proposés aux participants. La succession des événements corrélés à un parcours dans la ville peut prendre rétrospectivement l'aspect d'un récit pour les protagonistes. Pourtant, durant la performance, aucune histoire n'est explicitement racontée, si ce n'est sous la forme de microrécits accompagnant un lieu ou une action.

Le parcours a duré deux heures entre un départ au cimetière du Père-Lachaise et une arrivée dans le centre du parti communiste construit par Oscar Niemeyer. En échange d'une carte d'identité, les participants reçoivent un casque d'écoute ou utilisent leur propre matériel. La distribution d'un mini-plan leur permet de situer le point de départ de la performance. Plusieurs éléments peuvent être convoqués pour documenter cette œuvre performative et collaborative : un parcours urbain, une série de lieux identifiés, les actions proposées et les commentaires audio délivrés au long du parcours qui sont de deux ordres, soit 1) les considérations sur l'environnement et 2) les considérations sur les réactions individuelles ou collectives au long du parcours.

Une fois le démarrage engagé, il est demandé à chacun d'explorer les alentours sans trop s'éloigner du point d'écoute. Il s'agit de choisir une tombe, d'imaginer les personnes liées à celle-ci (...) de prendre conscience de notre propre éphémérité. Le commentaire développe cet aspect contingent de la vie et notre situation personnelle par rapport à celle-ci. La voix s'identifie comme un personnage

s'appelant Untel, mais son identité masculine ou féminine basculera prochainement en une autre identité. Ce faisant, celle-ci annonce progressivement son identité transgenre, transpersonnelle et « trans-temporelle »... Il s'agit d'une voix omnisciente. Le commentaire développe à la fois des considérations sur l'environnement, nous demande d'y prêter attention, tout en indiquant qu'elle souhaite que nous puissions accéder à une situation « trans-contingente » et « trans-temporelle »...

Les éléments essentiels à retenir à travers cette expérience sont de trois ordres : 1) le média situé est ici de nature sonore; 2) les instructions sont délivrées en fonction des lieux parcourus; 3) la mobilité est essentiellement celle du groupe appelé « la horde », qui se déplace au fur et à mesure des instructions. Si des échanges sont toujours possibles entre les membres de la horde, il n'y a aucun retour entre « la voix » et les protagonistes.

« Paris-Rio »

Dans ce deuxième exemple, réalisé avec ORBE⁷, les protagonistes sont séparés en deux groupes : un groupe à Rio et un groupe à Paris. En profitant de la superposition sur un serveur commun de deux quartiers des deux villes distantes, les participants construisent une carte partagée. Celle-ci est constituée des tracés et de l'emplacement des photographies géolocalisées. Elle permet à chacun (ou par groupes) de voir à la fois son propre tracé en train de se faire et celui des autres marcheurs. L'application permet également de « poster » des photographies prises pendant l'évolution du trajet ou d'afficher les photographies émises dans la ville distante en atteignant les différents cercles de géolocalisation des photographies. À titre d'illustration, la vidéo présentée ci-après permet de restituer la progression des différents parcours et l'émission/de la réception des photographies : <https://vimeo.com/142309729>.

387 ■

« Paris-Shanghai »

Plusieurs tests d'interactions ont été réalisés entre Paris et Shanghai, également avec le concours d'ORBE. Celui que je souhaite documenter ne dispose pas de documentation vidéo, mais seulement d'un extrait des instructions audio délivrées aux participants : <https://vimeo.com/126418630>. Dans cette expérience, il s'agit également d'hybrider les espaces distants, mais aussi les univers physiques, virtuels et fictionnels. Ainsi, l'accomplissement des suites d'instructions et des échanges entre les participants permet d'atteindre le centre de la ville virtuelle et fictionnelle d'Hupareel, qui est en même temps un lieu physique dans la ville de Shanghai ou dans celle de Paris. Ces instructions sont délivrées simultanément, mais sont néanmoins modulées de trois façons importantes : les particularités de chaque environnement urbain conditionnent directement la possibilité pour chacun d'accomplir ces instructions. Atteindre un passage piéton, un jardin public, etc., ne peut se réaliser qu'en fonction des données et des aléas locaux. Alternativement, le guidage dans la ville se fait en suivant les instructions données par le protagoniste distant. Les indications de direction doivent également être demandées à des passants locaux.

⁷ Voir le site <http://orbe.mobi/> et la contribution de Xavier Boissarie.

Conclusion

À travers la présentation très succincte de ces trois exemples, on peut retenir certaines caractéristiques en ce qui concerne l'intrication des médias situés et des mobilités partagées.

Dans le cas de « Remote Paris », il s'agit d'un média exclusivement sonore qui délivre des instructions au fur et à mesure des lieux parcourus. Le retour sur la mobilité du groupe est programmé à l'avance, mais sollicite un retour réflexif. Il s'agit d'une voix omnisciente sans interaction possible avec celle-ci. Dans le deuxième exemple, Paris-Rio, il s'agit de construire un espace commun en associant simultanément les tracés et les photographies distantes. Enfin, dans Paris-Shanghai, il s'agit d'appréhender une troisième ville hybride, virtuelle et fictionnelle résultant de l'associant d'un guidage réciproque entre deux quartiers physiques distants.

Ces nouvelles intrications entre médias situés et mobilités partagées entraînent une série de bouleversements dans le contexte des pratiques artistiques contemporaines et donc, plus généralement, en ce qui concerne les « métamorphoses numériques de la culture et des médias » :

- franchissement de l'espace physique;
- hybridation des espaces distants;
- polyvalence et hybridations des perceptions et des médias;
- co-construction et reconfiguration de l'espace par les individus;
- configuration et reconfiguration des échanges et des communautés;
- régime de l'instantanéité combiné à celui de la temporalité locale;
- régime de la connectivité et consécutivement de la dé-connectivité;
- régime combiné du virtuel, du fictionnel et du réel.

Ces bouleversements fondamentaux dans la perception de l'espace et des interactions entre individus résultent de la démultiplication des étapes de conversions, de convergences et de transmissions du signal numérique. Il s'agit de nouvelles formes de création, d'activation et d'appropriation au sein des médias situés et des mobilités partagées par des communautés certes restreintes mais engagées.

Les groupes d'artistes Blast Theory et Rimini Protokoll forment de bons exemples de cet engagement, qui peut prendre des formes diversifiées. Pour l'expérience décrite ici avec Rimini Protokoll (« Remote Paris »), il s'agit de s'interroger sur le regard et les conditionnements liés à l'espace urbain, à ses lieux et à ses institutions (le cimetière, le métro, l'hôpital, l'église, le quartier chinois, la prostitution...). Il s'agit également de s'interroger sur la construction d'une identité collective (la horde) en contraste avec l'identité anonyme de l'espace urbain et, consécutivement, avec la capacité à agir et à se représenter comme groupe⁸. Plus généralement, ce sont nos représentations individuelles ou collectives (et leurs conflits), mais aussi nos rapports à la « machine omniprésente » dans nos sociétés, celle qui délivre automatiquement des instructions, son identité, son caractère omniscient.

⁸ À travers des actions comme danser collectivement sur une place publique, lever les bras dans une rame de métro...

Dans le cas de Blast Theory, qui s'est focalisé très tôt sur l'usage du téléphone portable reconfigurant espace privé et espace public⁹, son usage déterminant chez les sans-abris, l'engagement politique peut prendre aussi la forme d'une mise à l'épreuve. Ainsi, lors de leur intervention performée à la cinquante-troisième biennale de Venise, il s'agit, pour les participants, de choisir d'agir comme Ulrike Meinhof ou Eamon Collins¹⁰, entre l'engagement du groupe de la fraction armée rouge ou celui de l'IRA. Dans « A Machine to see with¹¹ », il s'agit de rencontrer des partenaires et de s'associer pour cambrioler une banque. Ce sont bien la mobilité des protagonistes, la géolocalisation en temps réel de leurs parcours urbains, mais aussi la géolocalisation des médias interactifs utilisés qui autorisent ces nouvelles expérimentations. Ce sont l'accélération des conversions numériques, mais aussi la portabilité des appareils qui rendent possibles des usages embarqués. Ils permettent à chacun de se faire à la fois récepteur et émetteur d'informations, dans des espaces à la fois distants et hybrides, en modifiant ainsi profondément le cadre de notre environnement social et culturel.

Références

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

Cosmobilities Network (s.d.). Sharing Mobilities: New perspectives for societies on the move?. Repéré à <http://www.cosmobilities.net/>

Davila, T. (2007). Marcher-Créer. Paris, France : Éditions du regard.

De Souza E Silva, A. et Sutko, D. M. (2009). Digital Cityscapes, Merging Digital & Urban Playspaces. New York, NY : Peter Lang.

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

Guelton, B. (2017). (dir.) Digital Interfaces in Situation of Mobility: Cognitive, Artistic and Game Devices. Chicago, IL : Common Ground Publishing.
<https://doi.org/10.18848/978-1-61229-854-2/CGP>

Güven, S., Freiner, S. et Oda, O. (2006, octobre). Mobile Augmented Reality Interaction Techniques for Authoring Situated Media On-Site. Proceedings IEEE and ACM ISMAR 2006, Santa Barbara, CA, 235-236.

⁹ Voir Can you see me now? : <http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>.

¹⁰ Voir 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 robberies, 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? »

¹¹ Voir : <http://www.blasttheory.co.uk/projects/a-machine-to-see-with/>.

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

Tuters, M. (2012). From mannerist situationism to situated media. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 18(3), 267-282. <https://doi.org/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 05/10/2018

Como citar :

GUELTON, B. Médias localisés & mobilités partagées, création & activation dans trois dispositifs artistiques contemporains. *ouvirOUver*. Uberlândia, v.14,n.2, p.380-390, jul.2018. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouver>; DOI: <http://doi.org/10.14393/OUV23-v14n2a2018-9>

■ 390



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