

Où s'en vont les images avec la cybermédiation ?

Louise Boisclair

Doctorante en sémiologie, UQAM. Auteure, artiste, Louise Boisclair signe des articles dans *Vie des Arts*, *Inter Art Actuel* et *Archée*.

D'entrée de jeu, si cette question semble anodine, elle apparaît aussi quelque peu provocante, comme nous le verrons ensemble, avec ses innombrables résonances, la polysémie de ses termes et ses sous-entendus constitutifs.

Je ne cherche pas seulement ici à savoir dans quelle direction, dans quel lieu, dans quel endroit se dirigent, se déplacent et se logent les images qui nous entourent, nous habitent et parfois nous hantent. En fédérant quelques constats et quelques concepts de divers spécialistes, je cherche à prendre le pouls de l'impact que le numérique, plus précisément la cybermédiation entre autres muséale, exerce sur les images, sur leur incarnation et sur notre regard. Et si besoin était, rappelons que par numérique on entend « le processus intensif de numérisation de l'information lié à l'interconnexion des ordinateurs en réseau (qui) tend à réaliser la convergence de trois filières techniques, les télécommunications, l'audiovisuel et l'informatique. » (Welger-Barboza, 2001, 5)

Notre parcours jalonnera (trop) rapidement quelques bornes : le contexte global dans lequel s'inscrit la question; l'exploration du sens des termes en croisement, l'image, la cybermédiation et le *où* de la question, avant d'ouvrir des pistes de réponse.

Contexte global

L'infiltration du numérique, non seulement dans la création des images et des dispositifs qui les véhiculent mais aussi dans la muséologie elle-même, change et continue de changer la donne. Certains pensent que le Musée virtuel, souvent confondu au Cybermusée, remplacera le Musée bâti. Pourtant dès 2001 le médiologue français Régis Debray nous rappelle qu'un « demi-siècle nous sépare du « musée imaginaire » de Malraux, et dans aucune autre période de l'histoire, malgré l'apothéose de la « reproduction technique », on n'aura construit plus de musées réels. » (cité par Deloche, 2001, 2)

D'autres croient, à tort ou à raison, qu'une foule d'œuvres numériques, notamment les médias variables ou éphémères, ne laisseront aucune trace ou, dans une autre mouvance, que l'image perd de sa qualité avec le standard minimal des pixels en raison de la capacité et des coûts de sa transmission sur la toile. S'il est vrai que le numérique a changé la donne et ce dans la continuité, ce n'est peut-être pas dans les directions attendues. D'ailleurs, en raison de leur numérisation les images numérisées ou numériques ne s'associent-elles pas ontologiquement au musée virtuel ? Depuis des siècles, le site (Cauquelin, 2002, 23) se déplace, depuis sa situation naturelle, en passant par sa patrimonialisation jusqu'à sa numérisation. Comme l'énonce Debray, « la culture est de soi un substitut, et nous sommes simplement passés du substitut figuratif à l'analytique, et maintenant au numérique. » (cité par Deloche, 2001, 2)

Pour leur part, les grands Musées établis utiliseraient le Musée virtuel, d'un côté, comme appât pour attirer les clientèles à leurs expositions dans l'esprit 'interactif' du temps, en présentant une documentation de l'œuvre pour la rendre accessible avant qu'on ne s'en détourne et, de l'autre, pour supporter la recherche savante et la collection grâce aux avantages de la base de données et pour exercer la médiation éducative, sur fond de démocratisation de la culture ou de démocratie culturelle, selon les engagements du politique. Bien entendu, le marché est à l'affût. À titre d'exemple, en 2001, la société Corbis de Bill Gates se fixe « pour objectif de numériser les fonds patrimoniaux des musées et autres agences patrimoniales (photographiques notamment) du monde entier. » (Welger-Barboza, 2001, 39), avec les levées de bouclier que cela a entraînées.

Le train *invasif*, diront certains, des nouveaux médias est bel et bien en route alors que le numérique et l'internet déferlent. Et si cette déferlante apportait dans son mouvement une médiation élargie de l'art et des images, à condition peut-être de construire certaines digues pour mieux orienter les différents courants de fond et de surface en fonction, entre autres, des contraintes économiques. Où donc s'en vont les *images* avec la *cybermédiation* ? Entrons maintenant dans le dévoilement de quelques couches de sens qui se croisent sous les termes.

Image, cybermédiation et lieu

Tout d'abord l'image

Dès le XI^{ème} siècle, le terme 'image', par emprunt au latin *imaginem*, accusatif de *imago*, est associé à « image », puis « représentation », « portrait », « fantôme » et enfin « apparence » par opposition à la réalité. Comme figura, image est également une figure de rhétorique. En vieux français dès 1180, il signifie une « reproduction inversée qu'une surface polie donne d'un objet qui s'y réfléchit ». Avec Descartes, en 1647, image désigne « la reproduction mentale d'une perception ou d'une impression, en l'absence de l'objet qui lui avait donné naissance ». (DHLEF, 1998, 1783)

Au quotidien, l'image est un mot polysémique aux usages multiples. Il évoque un objet externe ou interne, que ce soit une image mentale, une fantaisie, un rêve, une rêverie ou une représentation. Comme objet externe, il peut être naturel comme une ombre ou un reflet ou artificiel comme un dessin, une sculpture, une photographie, etc. L'image en mouvement est projetée sur un grand écran comme au cinéma, diffusée au petit écran à la télévision et en vidéo ou par celui d'un ordinateur relié à Internet. Longtemps en deux dimensions, elle apparaît en trois dimensions ou est générée par synthèse. Grâce au numérique, à ses programmes et ses interfaces, elle peut être interactive, calculée et immersive.

En outre l'image occupe des fonctions diverses selon les émetteurs qui la produisent et exerce des effets divers selon les contenus qu'elle héberge et les médias qui la véhiculent. Plus ou moins opaque ou transparente comme le signe, l'image peut signifier d'elle-même ou devenir signe de quelque chose d'autre. Elle peut également devenir vecteur d'une action du récepteur.

Ajoutons que depuis 1883, le terme image peut également référer aux autres impressions sensorielles, auditives, olfactives et proprioceptives, ou les susciter par synesthésie notamment dans les arts numériques.

Des images des parois de Lascaux, en passant par l'icône religieuse et les annonces, jusqu'au ready-made de Duchamp, sans oublier le cinéma des frères Lumières, les œuvres vidéographiques de Nam June Paik et les images interactives, la culture de l'image sollicite, à diverses époques de l'histoire culturelle, des dispositifs, des postures et des regards variés.

Si le corps du regardant est passé de la mobilité à l'immobilité, l'angle du regard varie du panoramique, au frontal pour revenir avec les installations interactives au multi-angle, au multi-écran et au multimédia, sans oublier le panoscope et l'immersion. Maintenant le frontal, le focal et l'opératif (Groupe μ , 1992) croisent de nombreux points de vue, des plans variés et des mouvements divers quand ils ne sont pas immergés dans un monde virtuel. L'image est donc plus que jamais reliée au médium qui l'incarne, au média qui la transmet et au regard qui la construit assisté de l'opérativité.

Déjà Hans Belting, historien de l'art et anthropologue allemand, dans son ouvrage intitulé *Pour une anthropologie de l'image* répond à la question : « Mais qu'est-ce qu'une image ? »

Les philosophes ont abordé l'image comme un concept en soi et universel, sans prendre en considération les diverses conditions historiques et médiales de son avènement. À l'inverse, médiologues et structuralistes ont uniquement traité de ces circonstances, de sorte qu'ils ont sous-estimé la différence entre les conditions de possibilité de l'image et sa visée propre. J'ai donc choisi une autre voie, en décidant d'analyser l'image dans une configuration pour ainsi dire triangulaire, à travers la relation partagée de trois paramètres distincts : image-médium-regard ou image-dispositif-corps, tant il est vrai que je ne saurais me figurer une image sans la mettre aussitôt en corrélation étroite avec un corps regardant et un médium regardé. (Belting, 2004, 9)

Avec l'approche anthropologique que privilégie cet historien de l'art, qui intègre les approches philosophiques ou médiologiques, le regard ou le corps (lieu de l'être regardant) est un pôle constitutif de la relation triangulaire engagée avec l'image d'une part et le médium ou le dispositif qui l'incarne de l'autre. Le lieu du corps, sa position et ses opérations sont donc essentiels à l'élaboration du sens et de la signification des images. Comme le précise Catherine Saouter, dans son énoncé inaugural du colloque :

(...) le média est le lieu que la production investit pour effectuer la communication d'une proposition visuelle dans l'espace collectif, désormais mondialisé. Le médium est le moyen par lequel une idée se concrétise dans une forme tangible, qu'il soit un procédé dit traditionnel ou une séquence de pixels. L'énoncé, qui, dans le domaine des images est une configuration ou, plus communément, une représentation, agence un point de vue, de quelque ordre que ce soit, sur quoi que ce soit. (Saouter, ACFAS, 2009).

Mais alors qu'en est-il pour la cybermédiation ?

De la médiation à la cybermédiation

Dans sa thèse de doctorat en étude et pratique des arts intitulée *La médiation de l'art contemporain*, soutenue en 2004 à l'UQAM, la théoricienne québécoise Sylvie Lacerte résume les divers usages du terme *médiation* dans les disciplines juridique, religieuse, sociale ou culturelle et technique. « La médiation au sens juridique est un espace intermédiaire qui permet la résolution de conflits, au moyen de diverses stratégies et de compromis. » Pour sa part, la médiation religieuse (Debray, 1992) « a été la représentation d'un moyen-terme, d'un lien d'autorité entre le divin et l'humain, souvent manifeste par l'expression d'une métaphore, d'une théorie ou dans le cas des religions organisées, d'une doctrine ou d'un dogme. » Pour exemple, le dispositif du *deus ex machina* de la Grèce antique, l'incarnation du Dieu fait homme à travers le personnage du Christ sur terre, sans oublier les icônes religieuses, médiations entre le divin et les hommes. Du côté des médiations sociales (Vincent de Briant, Yves Palau, 1999), notamment juridique, syndical et international, sans oublier les médiations privées entre individus ou entre individus et groupes, elles « évoquent la notion de conflit ou (sic) un middle man est appelé à résoudre les disputes par des stratégies de compromis pouvant mener éventuellement à des ententes mutuelles. » Quant aux médiations techniques, (Howard Becker, 1982), elles « soutiennent et accompagnent toutes les étapes d'une œuvre, de sa création (la *poiësis*) à sa conservation en passant par sa diffusion sur le marché de l'art et dans le réseau institutionnel des musées, des biennales et autres événements internationaux. » (Lacerte, 2004, 26-29).

À la lumière de son analyse, la médiation culturelle, porteuse des singularités de chacune de ces médiations, englobe donc :

- 1) une médiation d'ordre herméneutique associée à l'origine aux textes sacrés;
- 2) les caractéristiques sociologiques et sémiotiques de la médiation culturelle c'est-à-dire, citant Lamizet, « un système de signifiant qui représente la sociabilité en lui donnant un sens pour nous-mêmes et pour les autres » et, ainsi, « la médiation représente l'impératif social majeur de la dialectique entre le singulier et le collectif (de la sociabilité) et de sa représentation dans les formes symboliques »;
- 3) les ressources matérielles et humaines des médiations techniques depuis l'atelier jusqu'au musée (Hegewisch, 1998);
- 4) sans oublier la « sociologie de la médiation ». (Hennion, 1993)

La médiation culturelle, loin d'être une concurrente, est plutôt « une des composantes de la muséologie. (...) Le terme médiation transcende et englobe la notion d'éducation, elle-même enchâssée dans la mission de la plupart des musées nord-américains, plus particulièrement aux Etats-Unis. » (Lacerte, 2004, 41)

Cybermédiation

Pour ce qui est de cybermédiation, Google nous renvoie principalement à la médiation juridique effectuée entre des parties via Internet. Cyber « est devenu (1993-94) un élément de mots composés à la mode, avec l'idée d'automatisme informatique, de robotique » (DHLF, 1998, 980), dont les exemples suivants sont calqués sur l'anglais, cyberspace, cybernaute, cybercafé. La cybermédiation pourrait donc englober toutes les acceptions abordées précédemment dans l'analyse du terme médiation tout en empruntant le réseau Internet pour sa transmission. Bien que certains paramètres inhérents à l'utilisation des termes *image*, *médiation*, *cybermédiation* soient maintenant posés, l'interrogation issue du terme *où* reste entière et nous amène bien au-delà de la simple détermination d'un lieu, comme nous le verrons.

Où

Concurremment aux images qui nous habitent et qui nous entourent, les images médiatisées dans le cyberspace habitent un espace virtuel associé tout d'abord au lieu cybernétique de leur archivage. Le lieu où se trouve le serveur correspond en effet au lieu de leur substitut numérique et ne correspond pas au lieu physique où leurs sources sont exposées, pas dans tous les cas toutefois. Les musées physiques qui collectionnent, conservent, restaurent, archivent, documentent et exposent les artefacts se doublent souvent d'une édition multimédia virtuelle, communément appelé Musée virtuel, accessible sur le site ou la page Internet par l'internaute à son poste d'ordinateur.

« Le musée virtuel, quelle que soit l'acception qui en est privilégiée, est le produit du musée lui-même; soit qu'il mime son référent, soit qu'il prétende représenter son devenir. » (Barboza, 2001, 10).

Sans lieu virtuel, aucun accès aux images archivées sur des sites Internet, privés, institutionnels ou universitaires; sans lieu physique, aucun accès aux images sources, plastiques, numériques ou éphémères que la photo et la vidéo pourront archiver et transmettre par Internet grâce à leur numérisation. Bien que ces considérations soient essentielles, la notion du lieu de celui ou de celle qui regarde nous interpelle ici. Quel rapport se noue entre les images doublement délocalisées de leur lieu d'origine et d'exposition, de leur *aura*, cette « trame singulière d'espace et de temps », « c'est-à-dire (selon Benjamin), à proprement parler, un espacement œuvré – et même ouvragé » (Didi-Huberman, 1992, 103) et l'internaute qui les regarde par l'intermédiaire médiatique. Le philosophe américain Jeff Malpas discute en profondeur « the sense of place », dans un article intitulé *New media, Cultural Heritage and the Sense of Place : mapping the Conceptual Ground*, paru en 2008 dans le *International Journal of Heritage Studies*.

It is the 'new media' of today that is based around the digital and computable (and that has itself transformed the older technologies of radio, film and television) that seems to have the greatest potential for spatial, temporal and topographic transformation, and so far the 'dis-location' and 'dis-placement' of culture and of experience. (Malpas, 2008, 198).

Essentiellement son argumentation repose sur le concept de place (endroit, lieu) croisé avec ceux d'héritage, de nouveaux médias et de culture. Il déplore la tendance prononcée des analyses discursives qui porteraient davantage sur des enjeux rhétoriques polémiques à propos des applications technologiques au lieu d'une analyse directement connectée aux nouveaux médias eux-mêmes, ce qu'il se propose de faire. Bien que prenant appui sur la position du philosophe Heidegger concernant l'apparente oblitération du proche et du lointain devant la transformation technologique du monde, son approche est à la fois phénoménologique, herméneutique et ontologique dans son orientation : « it explores the structures that themselves make possible, and so are implied by, our experience of place, our understanding of cultural heritage and our employment of new media. » (Malpas, 2008, 199)

Son examen du « sense of place » a pour ancrage la citation *there is no there there* extraite de *Everybody's Autobiography* de Gertrude Stein. La 'place' correspondrait à la fois, à un lieu physique situé dans l'espace, une simple location, et se relierait au fondement existentiel qui rattache l'être humain dans le présent et au lieu signifiant que l'investissement dans la durée y associe.

En fait, de multiples relations se nouent dans leur rapport mutuel. En bout de ligne, ce qui primerait est l'investissement de signification qui se rattache à un endroit plus que l'endroit lui-même.

Within the contemporary cultural heritage community, one can view the many projects dedicated to creating digital versions of cultural heritage sites – whether it be Cairo, Stonehenge or Gettysburg – as predicated on the idea that what matters to that place is not actual location but rather the meaning that attaches to the location, a meaning that can, as it were, be 'read from' the location, and then recreated digitally, thereby recreating the place, and the sense of place with it. (Malpas, 2008, 204)

D'une part, les nouveaux médias comportent d'énormes avantages de conservation, de documentation et d'archivage de sites et de matériels culturellement significatifs, souvent hautement vulnérables. En outre ils facilitent des formes d'analyse et de reconstruction impossibles autrement, mais d'autre part, nous avise-t-il, le caractère apparemment perturbateur de la délocalisation et du déplacement induits par les nouveaux médias du sens de la place « represents a serious challenge to cultural heritage as such since that which is culturally significant is not mere 'information' but is itself tied to particular places and things, and to practices and narratives that cohere around them. » (Malpas, 2008, 198)

Avec de nombreuses nuances tracées selon le point de vue ou la part de l'objet sur lequel porte le raisonnement, Malpas propose que cette perte apparente du sens de la place qui caractérise la modernité (du moins de notre appartenance à un lieu physique et de son sens), reliée aux tendances constitutives des nouvelles technologies de l'information et de la communication, peut être 'compensée' dans une certaine mesure par le déploiement, notamment par les cadres pratiques et conceptuels à l'intérieur desquels ce 'déplacement' de l'héritage culturel prend lieu virtuellement. « This leaves open the possibility that particular technologies may be deployed in ways that would run counter to that tendency – perhaps, at least in relation to cultural heritage, new media can be deployed to do just that. » (Malpas, 2008, 208)

Il apparaît donc que le lieu et *the sense of place*, surtout notre investissement du lieu plus que le lieu lui-même, sont passablement touchés par la cybermédiation. La prise en considération de la transformation extensive du point de vue et de ses effets par son déplacement et sa délocalisation n'est pas sans rappeler, bien que formulée autrement, l'importance d'accéder à une nouvelle

conception de notre point d'être. En effet le regard n'appartient-il pas à l'être d'où il se situe ? C'est dans ce sens que le théoricien canadien Derrick De Kerckhove, directeur du programme McLuhan de recherches sur la culture et la technologie de l'Université de Toronto, nous invite, dès 1995, à nous

déprendre de nos points de vue unidimensionnels et [à] reconnaître qu'ils sont rapidement dépassés par la nouvelle perception de notre « point d'être ». Au lieu de me distancier de la réalité comme le fait un point de vue, mon «point d'être» devient mon point d'accès à un partage du monde. (De Kerckhove, in Poissant, 1995, 198)

Où s'en vont donc les images avec la cybermédiation ?

Ce n'est guère évident. Tout dépend de notre point d'être, de nos points de vue, mais aussi des types d'image eux-mêmes et de la cybermédiation qu'on leur accorde. Si on parle des images traditionnelles (peintures, photographies, sculptures, artefacts, répliques, vestiges, effigies, etc) la conservation et l'exposition des images sources sont rattachées à un lieu muséal physique, institutionnel, universitaire ou religieux. Toutefois leur cybermédiation varie d'un paragraphe à une partie de leurs collections numérisées, soutenues par une base de donnée et d'innombrables substituts numériques. Par exemple, le Musée Redpath d'histoire naturelle, associé à la recherche universitaire, bénéficie d'une page rattachée au site Internet de l'Université McGill. Le Musée Eudore Dubeau, de la faculté d'art dentaire, bénéficie d'une page illustrée de quelques photos sur le site Internet de l'Université de Montréal. Quant à l'Oratoire Saint-Joseph, un des trois lieux de pèlerinage les plus visités dans le monde avec Lourdes et le Vatican, il bénéficie d'un site Internet interactif avec des visites virtuelles et un magasin avec quelques CD-Rom en vente. Pour sa part le Musée McCord d'histoire canadienne compte sur un site Internet interactif, où se trouve notamment le Fond Notman et ses 750 000 négatifs en voie d'être numérisés, sans toutefois disposer d'aucune vitrine à l'intérieur du Musée.

Si on parle des images de médias variables ou éphémères, disparues avec la fin de l'œuvre, leurs traces, quand elles existent, sont conservées via la photographie ou la vidéo, par des galeries, centres d'art ou musées ou sur des sites Internet d'artistes. Quant aux images numériques, et encore plus pour les images interactives ou immersives, leurs conditions de conservation, de restauration et d'exposition (appareils, logiciels, programmes) posent des problèmes particulièrement complexes, car encore moins développés que les techniques traditionnelles.

Elles sont tributaires entre autres de la volonté, du financement et des capacités de conservation et de diffusion de lieux virtuels, comme la Fondation Daniel Langlois dont le projet DOCAM (2004-2009), coordonné par Sylvie Lacerte jusqu'en 2008, a porté exclusivement sur ces questions avec la réalisation d'études de cas fort intéressantes. Les problèmes de conservation et de restauration des arts technologiques sont tels que le magazine français ARTPRESS 2 a consacré un numéro spécial d'hiver 2009, dirigé par les montréalais Jean Gagnon et Alain Depocas, DOCAM-Fondation Daniel Langlois.

Vers une ou de nouvelle(s) esthétique(s)

Grossièrement, les images s'en vont partout dans le monde et partent parfois de nulle part d'autre qu'un point GPS. Pour voir leurs originaux il faut se rendre là où ils se trouvent, s'ils se trouvent physiquement quelque part. Sinon on peut parfois consulter leurs substituts numériques sur Internet comme c'est le cas du *Musée de papier*, de Cassionno Dal Pozzo, hébergé sur le site de l'Institut Warburg.

Les musées physiques ne sont pas en voie de disparition, au contraire. À leur intention, la cybermédiation, selon l'étendue de leurs moyens, joue en général un rôle de médiation et de valorisation, offrant entre autres des services de marketing, de publicité, d'éducation sur un mode de plus en plus ludique, au détriment parfois de la rigueur de la recherche documentaire que le public intermédiaire a longtemps connue et appréciée.

La toile numérique est devenue essentielle à la muséologie, ne serait-ce que par la numérisation de collections, dont les logiciels de bases de données et de simulation offrent des avantages indéniables tant pour les échanges transversaux que pour la simulation et la visualisation de leur structure architecturale. Toutes les étapes de la chaîne muséale subissent des transformations numériques et sur les sites physiques muséaux, on retrouve de plus en plus de bornes interactives et de présentations vidéos simulant la structure architecturale des œuvres imagièrès.

La relation triangulaire image-médium-regard ou image-dispositif-corps proposée par Belting s'insère dans un vaste environnement où la cybermédiation uniformise la vision, en raison des paramètres de transmission et de l'effet écranique couplé aux opérations de l'internaute selon une

arborescence plus ou moins souple. Les images sources matérielles sont de moins en moins visibles, encombrées de visiteurs sur le site physique souvent peu éclairé, au profit de la vision d'images numérisées avec l'accès aux plans plus ou moins rapprochés, avec grossissement et animation, dans un éclairage augmenté.

Par cette compatibilité des langages binaires des images fixes ou animées, du son et du texte et l'interactivité qui leur est associée, la capacité de reproduction et de réactualisation et de transmission est accrue. Certaines images numériques disparaissent si elles ne sont pas associées à des cyberlieux d'archivage et de conservation. Certaines œuvres numériques ou installations disparaissent si les ordinateurs, interfaces ou logiciels deviennent désuets. Certaines œuvres interactives sont dépendantes de commissariat spécialisé, de technologies sophistiquées et de financement si difficile à trouver, sinon elles ne sont pas accessibles avant de tout simplement devenir obsolètes.

Peut-être pourrait-on dire que les images ressemblent à des nomades qui auraient changé de vie au gré des cultures traversées dans leur histoire, en utilisant les médiums des diverses époques comme des étapes dans le temps. Dans la succession des médiums, le théâtre des images n'a jamais cessé d'être réaménagé, en obligeant les spectateurs à développer de nouvelles techniques de perception pour réagir à de nouvelles techniques de représentation. (Belting, 2004, 46-47)

L'*aura* des images sources traditionnelles ou numériques se dissout. Tout comme les retables et les icônes ont été décontextualisés, 'déculturalisés', les images numériques sont presque par définition décontextualisées, déplacées de leur culture, délocalisées de leur expérience, séparées de leurs lieux de production d'origine. Notre sens d'appartenance à la signification d'un lieu de plus en plus déraciné se voit transplanté dans des lieux virtuels auxquels se rattache notre point d'être d'un instant à l'autre. Pour conclure, ce phénomène de la cybermédiation des images n'alimente-t-il pas le nouveau courant culturel de la reprise, du remake et de la post-production, thématique du colloque 327 de l'ACFAS le 14 mai 2009 : *Recyclage et réactualisation : comment l'art contemporain produit des phénomènes de reprise et de réexposition*, organisé par Marie Fraser, professeur en histoire de l'art de l'UQAM. Pour contrer cette perte de connaissance généalogique ou génétique des images liée à la déferlante numérique qui a tendance à tout niveler, favoriser une médiation plus rigoureuse des images médiatisées semble l'un des seuls moyens possibles pour éviter l'amnésie qui guette notre culture imagière, notre patrimoine matériel et immatériel et notre ancrage spatio-temporel dans la durée historique.

Bibliographie

- BECKER, Howard S., *Art Worlds*, Berkeley/Los Angeles/London : University of California Press, 2002.
- BELTING, Hans, *Pour une anthropologie de l'image*, Paris, Gallimard, coll. « Le temps des images », 2001, trad. fr. 2004.
- CAUQUELIN, Anne, *Le site et le paysage*, Paris, Quadrige/PUF, 2002.
- De BRIANT, Vincent, PALAU, Yves, *La médiation—Définitions, pratiques et perspectives*. Paris, Nathan Université, 1999.
- DEBRAY, Régis, *Vie et mort de l'image – Une histoire du regard en occident*, Paris, Gallimard, 1992.
- DELOCHE, Bernard, *Le musée virtuel. Vers une éthique des nouvelles images*, PUF, 2001.
- De KERCKHOVE, Derrick, in POISSANT, Louise (dir.) *Esthétique des arts médiatiques*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, tome 1, 1995.
- DEPOCAS, Alain, *Préservation numérique : la stratégie documentaire*, Montréal, Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie, 2002. Consulté le 23 mars 2009.
Lien : <http://www.fondation-langlois.org/f/activites/ArsElectronica/imprimante.html>
http://www.variablemedia.net/e/preserving/html/var_pub_index.html
- DEPOCAS, Alain, *Documenter les pratiques artistiques utilisant la technologie : des modèles à développer*, DOCAM, Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie, 2002
Consulté le 15 mars 2009.
Lien : http://www.docam.ca/fr/wp-content/uploads/ad_documenter.pdf
- DEPOCAS, Alain, « Objectifs du Réseau des médias variables », in *L'approche des médias variables : la permanence par le changement*, Solomon R. Guggenheim Museum, New York; Fondation Daniel Langlois, Montréal, 2003. Consulté le 17 mars 2009.
Lien : http://www.docam.ca/fr/wp-content/uploads/ad_documenter.pdf
Lien : <http://www.variablemedia.net/pdf/Depocas.pdf>
- DIDI-HUBERMAN, George, *Ce que nous voyons ce qui nous regarde*, Paris, Éditions de Minuit, « coll. Critique », 1992.
- GAGNON, Jean, Alain DEPOCAS (dir.) *ARTPRESS 2, « Arts technologiques. Conservation & restauration »*, Paris, numéro 12, février-mars-avril 2009.
- GROUPE μ , *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*, Paris, Seuil, 1992.
- HENNION, Antoine, *L'histoire de l'art : leçons sur la médiation*, in *Réseaux no 60 CENT*, 1993.
- JONES, Caitlin. « Est-ce le matériel qui dicte le sens? : trois études de cas de conservation de médias variables », *HorizonZero*, no. 18 (novembre 2004). Consulté le 4 avril 2009.
Lien : <http://www.horizonzero.ca/textsite/ghost.php?tlang=1&is=18&file=6>
- LACERTE, Sylvie, *La médiation de l'art contemporain*, thèse de doctorat en étude et pratique des arts, UQAM, 2004.
- MALPAS, Jeff, « New media, Cultural Heritage ans the Sense of Place : mapping the Conceptual Ground », in *International Journal of Heritage Studies*, Vol. 14, no 3, mai 2008, pp. 197-209.
Lien : <http://dx.doi.org/10.1080/13527250801953652>
- MALRAUX, André, *Le Musée imaginaire*, Paris, Gallimard, coll. « folio-essai », 1996.
- LAMIZET, Bernard, *La médiation culturelle*, Paris/Montréal, L'Harmattan, 2000.
- REY, Alain (dir.) *DICTIONNAIRE HISTORIQUE DE LANGUE FRANÇAISE*, Paris, Dictionnaires LE ROBERT, 1998. NB : cité par DHLF dans le texte.
- RIEGL, Alois, *Le culte moderne des monuments*, Seuil, 1984.

SAOUTER, Catherine, *Langage visuel*, Montréal, XYZ éditeur, coll. « documents », 2000.
WELGER-BARBOZA, Corinne, *Le patrimoine à l'ère numérique. Du musée virtuel au musée médiathèque*, Paris, L'Harmattan, 2001.

SITES INTERNET (consultés de janvier à mai 2009)

Musée Redpath, Université McGill

<http://français.mcgill.ca/redpath/about/>

Musée McCord et Fond Notman

<http://www.mccord-museum.qc.ca/fr/>

<http://www.youtube.com/user/MuseeMcCordMuseum>

<http://www.mccord-museum.qc.ca/fr/clefs/expositionsvirtuelles/studionotman/>

Réseau des médias variables, Musée Guggenheim/Fondation Daniel Langlois

<http://www.variablemedia.net/f/introduction/index.html>

Musée Eudore Dubeau, Université de Montréal

<http://www.expo.umontreal.ca/collections/dentaire.htm>.

L'oratoire Saint-Joseph du Mont-Royal

<http://www.saint-joseph.org/>

The Paper Museum of Cassiano Dal Pozzo

<http://warburg.sas.ac.uk/pozzo/default.htm>