

Joanne Lalonde, Faculté des arts, UQAM

Les agents du développement de l'art hypermédiatique au Québec, Le cyberspace francophone, Gunter Narr, 2011

Pour quiconque s'intéresse au fait francophone en Amérique du Nord, le contexte linguistique particulier du Québec est amplement connu. Le lecteur initié est déjà au courant des divers enjeux relatifs à la préservation de la langue et de la culture francophones qui se joue, dans le contexte québécois, en concordance étroite et névralgique avec celle de territoire. Un territoire géographique bien sûr mais aussi un territoire culturel fortement ancré dans l'imaginaire contemporain de la société québécoise. Un imaginaire que les Québécois développent et entretiennent à travers la production d'œuvres manifestes qui revendiquent haut et fort les spécificités de la francophonie. Cette question du territoire n'est pas innocente car elle se traduit de manière particulière dans le contexte de la création hypermédiatique, création d'œuvres littéraires et artistiques conçues et réalisées pour une diffusion sur le Web, ce que ce texte tentera de mettre en évidence.

Dans la courte histoire des arts médiatiques, les artistes du Canada et du Québec ont très vite été reconnus comme des pionniers, que l'on pense au développement de la vidéo narrative des années soixante-dix ou encore aux recherches formalistes et spatiales des années quatre-vingt. Plus récemment, l'appropriation du Web par plusieurs artistes photographes, vidéastes, écrivains ou sculpteurs témoignent largement de la vitalité de la création francophone dans le continent nord-américain. Le contexte socioéconomique du Québec, de même que l'apport important de programmes de subventions publiques ou privées¹ ont été favorables aux pratiques artistiques et souvent des moteurs essentiels de son développement.

Dans ce contexte, je propose un portrait général de l'art Web au Québec à travers la présentation de différents agents qui ont favorisé sa création et sa diffusion. Cette liste n'est ni exhaustive, ni exclusive. Il ne s'agit pas tant de recenser l'ensemble des ressources, instituts, programmes ou lieux de diffusion que d'exposer quatre cas exemplaires et complémentaires qui permettent, à mon avis, de bien saisir le phénomène dans une perspective sociale et organique. J'ai retenu pour les fins de cette publication deux centres autogérés par les artistes, *La Chambre Blanche* de Québec et le *Studio XX* de Montréal, un cyberpériodique francophone le magazine *Archée* et un centre de recherche universitaire le Laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques *NT2* de l'Université du Québec à Montréal (UQAM).

¹ Tels que les programmes du *Conseil des arts du Canada*, du *Conseil des arts et lettres du Québec*, *Conseil des arts de Montréal* ou de *Patrimoine Canada* qui ont des volets spécifiques pour les arts médiatiques et pour le soutien aux pratiques émergentes, ou encore des fondations privées tel que la *Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie*, ou les *Prix Petro Canada pour les nouveaux médias* (1987) *Prix Bell d'art vidéographique* (1991) pour ne nommer que quelques exemples.

En toute transparence, je tiens à informer le lecteur que je livre ici un point de vue personnel sur le sujet, étant également un chercheur participant de ce portrait. Loin d'être une commentatrice externe, j'ai travaillé en étroite collaboration avec ces quatre agents, je suis une des professeurs chercheurs affiliés au *Laboratoire NT2*, j'ai publié de nombreux textes dans *Archée*, collaboré à la programmation, à des conférences ou à des publications du *Studio XX* et de *La Chambre Blanche*. Je livre donc une vision personnelle issue de mon expérience du terrain.

Faire l'histoire de pratiques émergentes comporte certes de nombreux défis stimulants, mais aussi quelques risques. Le risque, par exemple, de ne pas reconnaître tout de suite des pratiques ou phénomènes qui deviendront incontournables. Ou encore, de trop présumer de la nouveauté des outils et de penser qu'ils entraîneront des modèles de création radicalement différents. Des risques inhérents à la vision synchronique, qui se place en rupture avec la relation anachronique² aux œuvres, propre à la grande histoire de l'art. Comme historienne de l'hypermédia, je dois sans cesse adapter mon modèle théorique, en cherchant au-delà des cloisons disciplinaires, dans une attitude d'ouverture face à l'inattendu. Je travaille une histoire à petite échelle, dans une perspective intimiste, une micro histoire qui se déploie depuis une quinzaine d'année, micro histoire que nous commençons seulement à pouvoir organiser avec une certaine distance.

Un rapide regard rétrospectif nous permet de constater que les arts médiatiques et numériques connaissent au milieu des années quatre-ving-dix, toujours dans le contexte du Québec, un momentum intéressant. En 1996 débutent les activités du *Studio XX*, un centre de création Web dédiée à l'art des femmes. Le cyberpériodique *Archée* démarre ses publications en 1997, la même année où est créée *La Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie*³, fondée par le mécène et concepteur québécois Daniel Langlois, et dont le rayonnement a très vite obtenu une reconnaissance internationale. Des initiatives qui se poursuivent dans la ville de Québec par la mise sur pied en 2000 d'un volet dédié à la production d'art Web au sein de *La Chambre Blanche*. C'est également à ce moment que sont ouverts les premiers séminaires universitaires sur les arts dit numériques. Confirmant la tendance, divers centres de recherche et de création en arts médiatiques sont créés et subventionnés par les principaux programmes d'aide à la recherche des gouvernements québécois et canadien.⁴ Enfin, j'occupe moi-même depuis 2000, le premier poste de professeur d'histoire de l'art du Québec entièrement dédié au rapport entre histoire de l'art et technologies.

Tout ceci témoigne d'une vitalité hors du commun et d'un contexte, tel que mentionné plus haut, particulièrement favorable au développement de la création

² Comme le soulignait avec justesse Daniel Arasse dans *Le détail : pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 2008.

³ *La Fondation Langlois* a soutenu de très nombreux projets d'art médiatiques et numériques, à l'échelle nationale et internationale. Comme son mandat n'était pas dédié exclusivement à l'art hypermédiatique, je ne l'ai pas retenu parmi les quatre études de cas.

⁴ Tels que le *Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture*, le *Conseil de recherche en sciences humaines du Canada* et le *Fonds canadien pour l'innovation*.

hypermédiatique, ce contexte étant des plus précieux pour la préservation de la culture francophone en contexte nord-américain. Afin de comprendre le phénomène plus en détail, exposons maintenant les quatre études de cas retenus.

Un centre et un concept novateur, le cyberféminisme du Studio XX.

Le terme cyberféminisme est apparu au début des années 90, émergeant simultanément de sources différentes.⁵ On relie habituellement son apparition à l'année 1992, aux manifestations artistiques de *VNS Matrix* en Australie et aux travaux de la théoricienne anglaise Sadie Plant. Pourtant, ce sont les années 2000 qui verront le cyberféminisme éclore dans toute sa complexité. En effet, celui-ci se révèle être beaucoup plus qu'un néologisme issu de la conjugaison des termes cyber au mot féminisme. De quoi parle-t-on au juste lorsqu'on discute de cyberféminisme, de sa pratique et de sa théorisation? Comment définir un concept qui tire ses inspirations de sources aussi diverses que celles de l'histoire féministe et de la littérature de science-fiction cyberpunk?

Tout comme les nouvelles technologies de l'information auxquelles il est intimement lié, le terme cyberféminisme évolue rapidement et se développe sur plusieurs fronts à la fois, soulevant par le fait même, des problématiques d'une variété déroutante que nous pourrions regrouper toutefois sous la grande rubrique générale de l'exploration de la relation entre les femmes et la technologie dans une perspective féministe. Le cyberféminisme vise l'amélioration globale de la condition des femmes, autant dans le cyberspace que dans la vie réelle ou tangible. Cette exploration se déploie dans les sphères théoriques et critiques, mais s'illustre aussi dans les formes expérimentales de la création contemporaine, comme en témoignent les diverses pratiques créatives du *Studio XX*. Le cyberféminisme est par définition une pratique activiste, liée à l'idéologie d'ouverture propre au réseau, visant le partage de connaissances autant techniques que théoriques, l'accessibilité des outils de création et de diffusion pour les femmes et groupes de femmes. Il vise enfin la création d'un espace inclusif qui tienne compte des enjeux de plusieurs groupes minoritaires.

Pionnière du monde francophone, le site militant *Les Pénélopes* en France, est en ligne depuis 1995. L'année suivante, le *Studio XX* de Montréal, centre de production autogéré et bilingue, débute ses activités. La spécificité du *Studio XX* réside dans le fait que leur travail militant se déploie principalement à travers les pratiques artistiques. Le *Studio XX* est bien davantage qu'une vitrine Web militante, il est un centre de formation, de création et de diffusion de l'art Web. Son mandat vise aussi à faciliter et encourager l'appropriation par les femmes du cyberspace et sa contamination par leur présence. Comme le mentionne le site du collectif, « il vise à mettre de l'avant la multiplicité des territoires, voix et actions créatives des femmes dans le cyberspace. Explorer, démystifier, donner accès, outiller, questionner, créer, telles sont les visées du *Studio XX* ».

⁵ Je remercie Marianne Prairie qui a travaillé à titre d'assistante de recherche à la documentation de ce thème.

Encore ici, un bref regard historique nous permet de comprendre ces liens entre les femmes, les pratiques artistiques et les technologies de l'information et de la communication. Le Web n'est pas le premier lieu d'une appropriation massive par les groupes de femmes. La technologie portable de la vidéographie dans les années soixante-dix a connu le même engouement et les raisons de cette appropriation sont encore souvent les mêmes: accessibilité du médium, maniement simple et peu coûteux, nouveauté qui offre un pouvoir d'expression propre affranchi de la lourdeur des conventions de la tradition, impact social et possibilité de rejoindre un large public qui, le cas du Web, se trouve libéré des contraintes géographiques. Enfin, la souplesse du format permet des formes hybrides novatrices combinant par exemple au sein même de l'exploration artistique, le contexte de création et les visées théoriques et critiques. « The historical objectification and passive positioning of the female was challenged through an alternative framing of female identity and subjectivity... The implicit and explicit structure of sexism were under siege » écrivait Dot Tuer il y a plus de deux décennies.⁶ Cette perspective est toujours d'actualité.

Depuis sa création, l'activisme du Studio XX s'est incarné à travers des thèmes aussi variés que ceux de la mutation, du multiple et du double, des pratiques de résistance, du contrôle des masses, de la dynamique entre périphéries et proximités ou encore de la notion d'appartenance. Le festival d'art médiatique et de culture numérique *HTMlles* en sera à sa dixième édition en 2011. Les *HTMlles*, comme on le désigne dans le milieu québécois, appellent des œuvres de commande présentées lors du festival mais prévoient également des panels, forums, colloques et autres tribunes intellectuelles pour commenter les phénomènes artistiques en émergence. Outre ce festival, différentes activités sont également inscrites au calendrier régulier du centre, festival *Salon Femmes branchés*, résidence d'artiste, ateliers, événements spéciaux et publication d'une revue en ligne *.dpi*, dont les thèmes éditoriaux rejoignent et complètent ceux des événements énoncés plus haut : résistance-violence, reproduction atypique, mobilité rigide ou refigurée, contre-courant, documenter l'oubli etc... Tout cela dans l'esprit de consolider, d'alimenter et de former une communauté liée par des préoccupations autour de la question des rapports entre femmes et technologies. On peut aisément affirmer que depuis quinze ans, le Studio XX a largement favorisé la création Web par les femmes tout en contribuant à son essor francophone. Son orientation bilingue, qui s'explique par le contexte nord-américain mais aussi et surtout par une volonté d'inclusion et d'ouverture à plusieurs communautés, ne s'est pas développée au détriment du fait francophone. Au contraire, le studio a su inclure dans ses projets politiques, des sensibilités culturelles en partie différentes tout en maintenant un phare francophone solide et reconnu.

La géographie du Web, nous les savons, est relativement abstraite. Elle a ses points de repère dans ses institutions et la plupart du temps dans ses structures financières. L'utopie d'un réseau sans frontière demeure une utopie car les spécificités culturelles y persistent. Il serait d'autant plus naïf de croire que tout comme les frontières, ces spécificités s'estompent. La création hypermédiatique témoigne, révèle et entretient

⁶ Tuer, Dot: „From the father house“, in: *Fuse*, vol. XI no. 4, 1988, 17-24, 22.

cette diversité culturelle dont le monde francophone est partie prenante. Le *Studio XX* en a largement fait la démonstration.

Créer dans une perspective multidisciplinaire. *La Chambre Blanche* : ouvrir les projets de résidence à la communauté.

Une des grandes caractéristiques de l'art hypermédiatique est qu'il fait appel à des langages différents, qui ne sont plus pensés comme des disciplines fermées mais comme des catégories ouvertes. Les images fixes et animées, les sons et les textes cohabitent, jouant sur les frontières indistinctes de ces grandes traditions de l'art, de la littérature, de la vidéographie, de la photographie, du cinéma et de la création sonore. Ces formes d'écriture hétérogène ont un double statut, elles sont à la fois chronique (quand une histoire est racontée) et matière (des formes visuelles et sonores). Si bien qu'il est davantage pertinent de les recevoir et de les accepter dans une perspective globale et multidisciplinaire plutôt que d'y chercher les réminiscences⁷ précises de l'art vidéo, de la performance, du roman ou du film.

Les œuvres produites dans le cadre du *Lab Web* du Centre *La Chambre Blanche* témoignent toutes de cette porosité interdisciplinaire, que l'on pense à des œuvres aussi variées que *Principes de gravité* de Sébastien Cliche, ou encore à *Trait d'Union* de Linda Duvall, deux exemples que je présenterai ici brièvement.⁸

L'hypertexte *Principe de gravité* reprend la figure du livre, qu'il réinterprète par la forme d'un recueil de pensées mises en figure par des photographies, vidéos et trames sonores. L'acte de lecture s'y développe à partir du principe de la surprise et de la découverte, une lecture dynamique et aléatoire au sein de laquelle le lecteur procédera par choix et, par conséquent, par quêtes et renoncements. Chaque chapitre propose des réflexions sur des thèmes différents, inspirés par l'écriture de Cioran ou encore par les truismes de l'artiste américaine Jenny Holzer: abandon, loisirs, paresse, réussite, vie en société. Cette œuvre majeure a su mettre à profit et de manière remarquable le potentiel narratif du son et de l'image en évitant leur instrumentalisation par le texte, ce dernier demeurant le principal interface de la déambulation.

Créé en 2000 comme indiqué en introduction, Le *Lab Web* visait à pallier le manque important de lieux de production voués au médium Web dans la ville de Québec, capitale de la province. Son impact a été significatif, générant plusieurs projets importants qui sont devenus des références pour l'histoire de l'art Web. Un aspect déterminant de ce laboratoire est la place centrale dédiée aux résidences pour artistes. Comme l'organisme le revendique clairement sur son site, « plus qu'un simple lieu de résidence ou de travail, le programme de résidence se veut une invitation lancée aux artistes à venir habiter notre espace architectural, mais aussi historique, culturel, symbolique, voire même temporel ». L'artiste, qu'il provienne de la communauté

⁷ Dans le sens d'un retour ou d'une résurgence de formes archaïques déterminées par leur appartenance à un support matériel ou à une technique.

⁸ Les deux œuvres brièvement décrites ici font l'objet de commentaires critiques détaillés que l'on peut consulter dans le répertoire du *Laboratoire NT2*.

locale, nationale ou internationale, est invité sur plusieurs semaines à vivre et à expérimenter la communauté qui l'accueille, à profiter de l'espace géographique particulier de la Ville de Québec et de l'homogénéité francophone de sa communauté. S'il vient d'ailleurs, il se trouvera influencé par cette francophonie active, thématique centrale de l'œuvre de l'artiste canadienne Linda Duvall, *Trait d'Union*.

Dans cette œuvre Duvall cherche les points de repère d'un groupe laboratoire précisément identifié: la communauté artistique de la ville de Québec. L'artiste donne la parole à des intervenants d'horizons, d'expertises et d'âges divers. Sa résidence est une enquête qui vise à observer les acteurs de ce microcosme culturel, à déterminer leurs points communs, à repérer les références qu'ils partagent de même que la diversité des points de vue qui les animent. La collecte, le traitement et la mise en ligne des témoignages des participants choisis lui permettront de reconstruire un portrait de cette communauté. Mais ce travail de l'enquête se heurte à une difficulté majeure, l'artiste maîtrise mal le français, langue qu'elle s'impose malgré tout et qu'elle apprend à employer. *Trait d'union*, le titre est éloquent, agit ainsi de deux manières: comme un portrait culturel de la ville de Québec et comme tribune pour ses intervenants de différents horizons. Le site se déploie à travers la parole partagée, celle des participants que Duvall choisit de mettre en scène mais aussi celle, laborieuse, de l'artiste à l'œuvre dans son enquête. Chacune de ces voix mesurera son identité individuelle au groupe auquel elle appartient. Jeu de tensions entre la convention partagée et la pensée singulière, entre les expériences communes et les expériences particulières, la parole devient territoire, lieu d'accueil et de réalisation, lieu d'identité et de richesse collective. Véritable conversion linguistique, *Trait d'union* témoigne enfin de la transformation de l'artiste au contact de la langue française.

Ces deux exemples illustrent à la fois la diversité des productions de *La Chambre Blanche* et l'importance de la culture francophone dans sa programmation. Le lecteur aura compris qu'ils ne résument toutefois en rien le riche panorama de la création. Je l'invite à poursuivre son expérimentation en ligne.

Archée, un cyberpériodique pour penser la théorie et la critique.

Fondé en 1997 à l'initiative du critique Pierre Robert, *Archée* est le premier périodique en ligne québécois à offrir une plate-forme de discussion intellectuelle sur la création Web. Sa longévité et sa persistance impressionnent, d'autant que son lectorat progresse de manière continue, témoignant ainsi de la grande nécessité d'une tribune francophone sur la création Web. À la fin de l'année 2009, *Archée* comptait 2 124 abonnés, 20 348 visiteurs dans près de 110 pays. Il a fait publié 321 articles dans quatre rubriques principales: cyberculture, cyberthéorie, critiques et entretiens. Depuis 2006, le magazine compte cinq publications annuelles. Son mandat est double, valoriser et encourager la création des arts électroniques tout en donnant accès à un lectorat intéressé à une base de publications spécialisées dans le domaine. Le patrimoine intellectuel de la revue est riche, un parcours rapide du site permettant de

trouver des textes abordant des problématiques touchant l'histoire, la muséologie, les grands enjeux esthétiques et sociaux, des théories de la création et de la réception. Depuis les débuts, le format du cyberpériodique a évolué, présentant principalement du texte dans les premiers numéros, très rapidement, photographies et vidéographies se sont intégrées à la plate-forme médiatique.

Un des impacts les plus importants d'*Archée*, est celui d'avoir créé une collectivité intellectuelle francophone autant dans le contexte de la création Web que dans celle de la situation géographique du Québec, enclavé dans le continent américain. Le Web permet de penser les frontières autrement. Les territoires, nous l'avons vu, y sont davantage linguistiques que géographiques, et la persistance et la régularité du magazine a grandement contribué à la constitution de ce réseau francophone de théoriciens et d'artistes. Les auteurs, historiens et critiques ou encore praticiens et chercheurs, y ont développé une histoire de l'art hypermédiatique tout en contribuant à son rayonnement. En effet, *Archée* a été le lieu des premières expositions critiques et théoriques de termes fondateurs de la discipline tels que ceux de l'interactivité, de l'hypermédia, du e-narratif ou de la mythographie. Des œuvres canons de l'art hypermédiatique, pensons à la très emblématique *Mouchette* de Martine Neddham, y ont connu leur première revue critique. Ainsi, la communauté intellectuelle d'*Archée*, active depuis près de quinze ans, partage des intérêts certes mais aussi un patrimoine d'œuvres et de concepts de référence, autant de moteurs favorables, nous le savons, au rayonnement de la création.

Laboratoire NT2 : quand l'art Web devient un objet d'étude à l'université.

Un des facteurs illustrant la vitalité et l'intégration au sein de la société de pratiques artistiques novatrices est certes leur présence à l'Université, autant au niveau de la formation offerte aux trois cycles d'études qu'au niveau des thématiques de recherches, centres ou laboratoires. L'Université du Québec à Montréal, UQAM, est l'une des toutes premières universités de langue française à avoir incorporé les arts à son cursus en intégrant dès 1969, l'École des Beaux-arts de Montréal comme l'une de ses écoles constituantes. C'était aménager, pour cette jeune université issue de la révolution tranquille, une place déterminante pour les pratiques artistiques, de même que pour leurs théories historiques et critiques. Dès les années quatre-vingt, les créations et les théories des arts médiatiques y sont enseignées et font l'objet de plusieurs projets de recherche.⁹

Créé en 2005, à l'initiative du professeur Bertrand Gervais du département d'études littéraires, le NT2 a pour mission de promouvoir l'étude, la création et l'archivage de nouvelles formes de texte et d'œuvres hypermédiatiques. Afin de répondre à cette

⁹ Le groupe de recherche sur les arts médiatiques *GRAM*, le Centre de recherche sur les arts médiatiques *CIAM*, l'Institut de recherche interuniversitaire *Hexagram* qui regroupent des chercheurs créateurs de la Faculté des arts et de la Faculté des communications des deux principales universités montréalaises en arts soient l'UQAM et l'Université Concordia.

mission, le NT2 poursuit trois objectifs de recherche : développer des stratégies inédites de recherche en arts et littératures, témoigner des manifestations d'une culture de l'écran et offrir des supports techniques de haut niveau à sa communauté de chercheurs et de créateurs. Il se constitue en deux volets, un observatoire théorique et un ouvroir, lieu de diffusion de la création.

Depuis 2006, le groupe de recherche affilié au laboratoire a réalisé un important travail d'indexation des œuvres hypermédiatiques: le répertoire des arts et littératures hypermédiatiques, donnant accès à des fiches descriptives de plus de 3500 œuvres. Les fiches présentent une description de l'œuvre; une classification en fonction de la nature du site, des formes d'interactivité et du format; des éléments bibliographiques; des captures d'écran ou de navigation. Le laboratoire NT2 produit également une série de dossiers thématiques et de cahiers virtuels, la *Revue Bleu Orange*, une série Web vidéo *Derrière L'écran* et le blog *Délinaire*. Cette recherche est accessible en ligne, libre et ouverte à la communauté francophone de chercheurs dans le domaine. Enfin, le volet archivage du laboratoire permet d'aménager et de préserver un accès à la création hypermédiatique, même lorsque celle-ci se trouve temporairement hors-ligne.

J'ai choisi de terminer mon exposé par l'exemple du NT2 car il représente la consolidation des théories et pratiques en art hypermédiatique tout en révélant un changement de paradigme annonciateur des défis à venir. Pour expliquer ce changement, j'aurai recours à une métaphore empruntée à l'histoire de l'art dite classique. Le grand défi des études sur l'hypermédia a été jusqu'à maintenant la compréhension d'un phénomène en progression exponentielle. Un défi de taille qui se trouve en partie réalisé, mais dont l'exhaustivité restera à jamais inaccessible, un paradoxe stimulant. Pour ce faire, les recherches se sont principalement inspirées du principe de l'échantillonnage et du répertoire, à la fois d'œuvres références et de concepts clé. Du principe de l'échantillon, nous en sommes maintenant à passer au modèle de la collection, c'est-à-dire à penser des stratégies de sélection et de mise en valeur de ces prélèvements révélateurs de la création et de la créativité. Comment penser les pratiques de commissariat de l'art hypermédiatique? Quels sont les critères de qualité, de pérennité et de représentativité de ces œuvres? Comment enfin préserver les accès aux sites dont les formats, bien que numériques, deviennent si vite obsolètes? Des questions qui préoccupent autant les artistes que les chercheurs.

Évidemment, ce bref exposé de quatre cas représentatifs ne révélera qu'en surface les enjeux multiples de la création Web, polymorphe et, admettons-le, souvent imprévisible. J'espère toutefois qu'il aura su donner au lecteur intéressé par le Québec, un portrait global des ressources et des réseaux que cette société francophone a su constituer dans le domaine de l'hypermédia, lequel, comme toutes les formes de pratiques artistiques, agit souvent comme un miroir éloquent de sa communauté.

Références:

Archée : <http://archee.qc.ca/>

La Chambre Blanche : <http://www.chambreblanche.qc.ca/fr/>

Laboratoire NT2 : <http://www.labo-nt2.uqam.ca/>

Studio XX : <http://www.studioxx.org/fr/>

Arasse, Daniel: *Le détail : pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 2008, 383.

Gervais, Bertrand et collectif NT2: „Arts et littératures hypermédiatiques: éléments pour une valorisation de la culture de l'écran“, in: *Digital Studies / Le champ numérique*, Vol 1, No 2 , 2009.

Fourmentaux, Jean-Paul: „L'œuvre en devenir. Sociologie de la communication et des échanges créatifs à l'ère du numérique“, in: *Archée*, mai 2008.

Lalonde, Joanne : *Le performatif du Web*, Québec, Éditions La Chambre Blanche, 2010, 65.

Tuer, Dot: „From the father house“, in: *Fuse*, vol. XI no. 4, 1988, 17-24.