HAL
open science

La médiation des œuvres sur le net, entre exposition et publication. L'exemple de la collection Wish You Where Here!

Clarisse Bardiot, Annick Bureaud

▶ **To cite this version:**

Clarisse Bardiot, Annick Bureaud. La médiation des œuvres sur le net, entre exposition et publication. L'exemple de la collection Wish You Where Here!. MEI - Médiation et information, 2018, Exposition et communication, 42, pp.21-32. hal-02335927

HAL Id: hal-02335927

https://hal.science/hal-02335927v1

Submitted on 28 Oct 2019

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.

La médiation des œuvres sur le net, entre exposition et publication. L'exemple de la collection Wish You Where Here!

Clarisse Bardiot & Annick Bureaud

Résumé

Différents projets présentés comme des expositions ou des éditions numériques montrent une frontière de plus en plus poreuse entre les deux. Le phénomène va de pair avec le « commissariat délégué », soit le fait de confier au lecteur-spectateur l'organisation de l'exposition selon les instructions ou le protocole donnés par un « meta » commissaire. Dans la lignée du *Do It Yourself*, il s'agit aujourd'hui d'un *Curate Yourself*, d'une exposition que l'on fait en fonction de ses propres intérêts, de son propre parcours. Le projet *Wish You Were Here!* est l'occasion d'interroger les modes de médiation des œuvres à l'heure de la mobilité et de la transformation des pratiques culturelles. Cette collection de trois carnets est à la fois un catalogue et une exposition de poche, avec des œuvres visibles sur un téléphone portable via des QR codes autocollants que le public peut détacher et disposer à sa guise dans l'espace.

Mots-clé : médiation, exposition, publication, QR Code, téléphonie mobile

Introduction

En vingt ans, le web s'est imposé à la fois comme un espace de création artistique à part entière (le net art[1]), comme un lieu de monstration des œuvres (numériques ou non) et comme une plateforme de publication sur l'art (Graham & Cook, 2010). Œuvres, expositions, catalogues et critiques d'art sont créés, montrés, publiés avec/sur un seul médium. Dans le cyberespace, les distinctions classiques s'évanouissent, les frontières se brouillent : les œuvres et leur environnement de monstration se superposent , l'exposition et sa documentation, son inventaire critique (le catalogue), se confondent. Ainsi, l'un des premiers projets d'expositions en ligne, *Gallery9* au Walker Art Center, du commissaire Steve Dietz, relève tout autant de l'inventaire ou de la table des matières que de la monstration : l'exposition consiste en une liste de liens publiée sur un site web (Dietz, 1997).

La volonté d'explorer la porosité entre exposition et publication est le point de départ de la collection *Wish You Were Here!*, créée par le collectif Nunc et les éditions Subjectile de 2010 à 2012. Le projet propose un outil de médiation, de publication et de monstration de l'art contemporain. Il entend répondre aux questions suivantes : Comment rendre largement accessible l'art numérique au grand public ? Comment penser le catalogue d'exposition aujourd'hui ? Quelle relation entre publication papier et publication électronique instaurer au regard des expositions ? Comment proposer des solution concrètes au problème de la préservation des contenus numériques ? La réponse consiste en une démarche de recherche-création, laquelle aboutit à l'édition de trois carnets bilingues (français/anglais) constitués de deux éléments : un texte de présentation (note d'intention, résumé du projet, protocole, liste des œuvres), dans la lignée d'un catalogue d'exposition traditionnel ; des QR Codes autocollants renvoyant aux œuvres exposées sur téléphone mobile ou bien à des cartels numériques. Libre à chacun de détacher – ou pas – les autocollants et de les disposer chez soi ou dans l'espace public. Le site de l'éditeur propose une version *Do It Yourself* sous la forme d'un fichier pdf à imprimer au format A4, sur des feuilles avec des autocollants prédécoupés. *Wish You Were Here!* est un dispositif prospectif sur l'exploration des relations entre catalogue et exposition à l'heure du numérique avec pour corollaire le recours au smartphone pour la médiation de l'art contemporain et la transformation des pratiques culturelles.

Une exposition de poche pour ordinateur de poche

En recourant au smartphone et au QR Code *Wish You Were Here!* se présente comme une exposition de poche pour ordinateur de poche. Dans l'espace à deux dimensions de l'écran, il faut organiser l'équilibre entre les œuvres et les informations périphériques, le passage d'une création à une autre, « l'entrée » du public – autrement dit passer de l'accrochage au design d'interface, de la déambulation entre les œuvres à la navigation sur un écran. Les carnets sont le lieu d'une exposition mobile, portable, à l'instar de la *Boîte-en-valise* de Marcel Duchamp. Ici, pas de boîte, mais un outil d'accès à une monstration dans le creux de la main : le corps du visiteur contient l'exposition, et non l'inverse, dans un renversement de perspective et d'échelle, dans un passage du collectif à l'individuel. Les formats choisis (celui du carnet, celui de l'écran du téléphone portable) entraînent une miniaturisation à la fois de l'exposition et des œuvres qui y sont

[1] Le net art n'a pas que le web comme espace de création mais également d'autres protocoles (email par exemple).

présentées. Une exposition visible sur un téléphone portable change radicalement le rapport à l'œuvre. L' « ordipoche » implique un rapport intime, une exposition pour soi et avec soi.

Le projet s'inscrit dans le cadre du déploiement sans précédent du smartphone (en 2011 ce phénomène concerne un tiers des téléphones vendus) et des usages inédits qu'il offre, en particulier pour la création[2]. Bien plus qu'un téléphone, le smartphone est un ordinateur de poche, muni d'une caméra et d'un écran de plusieurs pouces, connecté à Internet via la 3G ou le wifi. Dès le milieu des années 1990, le QR Code, un code barre en deux dimensions, relie objets physiques et contenus numériques. Il se répand dans la publicité pour devenir une technologie populaire au début des années 2000. Des artistes l'utilisent dans leurs projets : Christian Nold, Albertine Meunier et Space Invader dispersent des QR code dans la ville ; Scott Blake dresse le portrait d'Amy Goodman à l'aide de plusieurs centaines de QR Code reliés à des épisodes de l'émission télévisée *Democracy Now !* ; Mark Amerika réalise un QR Code en mosaïque dans le cadre du *Museum of Glitch Aesthetics*. L'édition et les musées s'en emparent également. Si leur présence est discrète dans les catalogues, ils s'invitent volontiers dans les espaces pour proposer des cartels « augmentés » avec des contenus supplémentaires.

Wish You Were Here! a pour sous-titre *6x6/36*. La collection devait comprendre six carnets, chacun réunissant six artistes. Seuls les trois premiers sont aujourd'hui disponibles. Chaque opus réunit vingt-quatre créations (quatre par artiste) autour d'une thématique précise : *Déplacement* (œuvres de Annie Abrahams, Beatriz da Costa, Nicolas Frespech, Antti Laitinen, Albertine Meunier, Servovalve), *Paysage* (œuvres de Joan Fontcuberta, Jodi, Catherine Rannou, Jodi Rose, Semiconductor et Jeremy Wood) et *Identité* (œuvres de Alain Baczynsky, Janez Janša, David Guez, ORLAN, LawickMüller, Art Orienté objet)[3]. Toutes les œuvres sélectionnées sont préexistantes au projet. Aucune d'entre elles n'a été conçue pour être vue sur un écran de téléphone mobile ou n'a fait l'objet d'une commande spécifique aux artistes.

La publication du premier numéro a suscité une prise de conscience sur la nécessité d'élaborer une démarche de conservation et d'adaptation du contenu numérique. L'hébergement des œuvres par les artistes a entraîné de nombreux problèmes d'accès, les adresses web étant modifiées et ne correspondant plus au QR Codes imprimés. Les commissaires ont demandé par la suite aux auteurs de leur confier les œuvres dans la meilleure définition possible afin qu'elles soient hébergées directement sur le serveur de l'éditeur avec des url pérennes. Dans le monde numérique, dupliquer les fichiers, c'est déjà mettre en œuvre une première logique de conservation. Le format des fichiers natifs a été réduit par l'éditeur pour que les œuvres soient lisibles/visibles sur support mobile avec le meilleur compromis possible entre temps de téléchargement et résolution des images et du son. Potentiellement, le format peut être mis à jour afin de s'adapter à l'évolution des technologies et des usages. L'enjeu de cette adaptation est la pérennisation de l'exposition numérique alors que les supports, les formats numériques et les capacités des réseaux de télécommunication changent continuellement. Cette

---

[2] A ce propos, une série de 4 colloques sur le thème « téléphone mobile et création » a été organisée en France de 2012 à 2015 par Laurent Creton, Roger Odin, Laurence Allard, Benoît Labourdette. Cette manifestation scientifique a retracé l'impact des usages du portable sur la créativité.

[3] Le premier opus a été publié en 2011 et a reçu le soutien de l'Institut Français – Ministère des Affaires étrangères et européennes et du festival d'art numérique @rt Outsiders – Maison Européenne de la Photographie. Les deux suivants ont été publié en 2012 avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication (projet numérique culturel innovant), du Lux scène nationale Valence et de la Drac Nord-Pas de Calais. *Wish You Were Here!* a reçu le prix du Livre Interactif Papier Web du Salon Dem@in le livre 2013 et a fait l'objet de différentes présentations publiques ainsi que d'une journée d'études intitulée « nouveaux espaces d'exposition, nouvelles éditions » le 24 janvier 2013 au Lux à Valence.

volonté de pérenniser l'exposition n'est pas sans paradoxe : en effet, l'équipe du projet assume en connaissance de cause le recours au QR Code comme interface, alors que son obsolescence est programmée.

Les écrans des smartphones étant très différents d'un fabricant à un autre, le choix de l'Iphone comme écran étalon, interface *a priori* la plus répandue parmi le public potentiel, s'est imposé. Chaque œuvre présentée, quelle soit nativement numérique ou bien numérisée, a fait l'objet d'une adaptation et d'un mode de monstration spécifique. L'expérience directe par le visiteur est privilégiée, sans mods d'emploi ni texte explicatif . Dès que le QR Code est scanné, l'œuvre s'affiche sur l'écran, au visiteur d'effectuer les gestes qui vont lui permettre de naviguer dans l'image, de lancer une vidéo ou encore de passer à l'oeuvre suivante lorsqu'il s'agit d'une série. La fin de l'exploration est signifiée par l'affichage du cartel. Pour la plupart des œuvres, les conventions gestuelles de l'Iphone s'appliquent : le glissement du doigt de droite à gauche pour passer d'une photographie plein écran à une autre (la série *Saints Suaires* de ORLAN, ou encore l'accès aux cartels), un clic pour déclencher l'affichage d'une vidéo plein écran. D'autres œuvres amènent à des actions plus complexes. Ainsi, celles de Jeremy Woods se présentent comme des vignettes au contenu invisible à cette échelle. Il faut les agrandir pour visualiser les trajets effectués dans les paysages avec un procédé de géolocalisation. Au visiteur d'explorer intuitivement les écrans proposés. Sur le smartphone, aucun lien ne permet de naviguer entre les œuvres. Il faut revenir au QR Code du carnet pour avoir accès à une autre création. L'exposition en tant qu'ensemble collectif d'œuvres embrassable d'un seul coup d'œil n'est pas possible, y compris sur le web ou aucun site internet réunissant l'ensemble des œuvres n'est présent. Les commissaires ont délibérément supprimé le livret du visiteur à l'entrée de l'exposition, lequel présente traditionnellement la liste de l'ensemble des œuvres exposées. Ici, elles sont visibles individuellement. La confrontation d'une œuvre à l'autre (l'une des bases de l'exposition collective) se fait donc à travers le "parcours" du visiteur, non plus avec ses jambes, mais avec ses doigts.

Figure 1 : *Wish You Were Here!* – présentation du carnet et visualisation d'une œuvre sur un téléphone portable. © Axelle Minne

Une exposition invisible dans un catalogue éphémère

Se substituer à l'exposition : telle serait aujourd'hui la tentation du catalogue. En 2009, le Centre Pompidou présente « Vides, une rétrospective », avec pas moins de six commissaires (Laurent Le Bon, John Armleder, Mathieu Copeland, Gustav Metzger, Mai-Thu Perret, Clive Phillpot), une scénographie de neuf salles vides… et un catalogue de 540 pages. On a pu voir ici et là des catalogues d'exposition sans exposition, tels que les publications de Seth Siegelaub (Coelewij & Martinetti, 2016) avec les artistes de l'art conceptuel à la fin des années 1960. Bien loin d'être les deux faces d'une même médaille, exposition et catalogue entrent de plus en plus en rivalité (Leinman ; 2011). Dans un article intitulé *Exposer / Publier*, Jérôme Dupeyrat considère que « les livres d'artistes ont ainsi une fonction d'exposition de même que les expositions ont une fonction de publication (une faculté à rendre publique), ce possible rapprochement tenant à leur caractère commun de « média » » (Dupeyrat, 2011).

Le rapprochement exposition/publication s'amplifie avec le numérique : un même projet peut s'adapter, se décliner sous des formes différentes. Les expositions dans l'espace physique sont prolongées par des expositions virtuelles, lesquelles relèvent à la fois du catalogue et de la monstration en ligne. Ils se rejoignent et se confondent, comme dans le cas des expositions virtuelles de la BNF, échos de celles présentées dans les espaces de la bibliothèque (lesquels intègrent également des bornes virtuelles avec du contenu numérique) et dont le contenu peut être enrichi d'années en années en fonction de l'évolution des collections. L'inverse vaut également pour le passage de la publication à la monstration. Le *Journal for Artistic Research*, uniquement diffusé sur internet, se présente ainsi : « Avec pour objectif une pratique éditoriale respectant les modes de présentation des artistes, *Journal for Artistic Research* abandonne le format de l'article traditionnel pour offrir aux contributeurs un canevas dynamique en ligne où le texte peut être tissé avec des images, des sons et des vidéos. Ces documents de recherche appelés « expositions » procurent une expérience unique de lecture tout en répondant aux attentes de la diffusion académique. » (« Journal for Artistic Research », s. d.). La possibilité d'ajouter des médias (images, sons, vidéos) et des hyperliens à des textes publiés sur le web propose au lecteur différents parcours de lecture au sein d'éléments fragmentaires, rejoignant la logique de l'exposition. Pour Jean Davallon, à propos des CD Roms et sites internet des musées, « certaines modalités de traitement des éléments sémiotiques, certaines manières de construire un ensemble signifiant, de produire du texte ne peuvent manquer d'évoquer ce qui se passe dans l'exposition » (Davallon, 1999 : 199).

Dans *Wish You…*, le catalogue n'est pas une publication annexe, *a posteriori* ou encore à propos de l'exposition, il se confond avec elle et en acquiert le statut éphémère : les autocollants, amenés à être utilisés, collés sur d'autres supports, supposent une altération des carnets ; le QR Code est une technologie à l'obsolescence programmée qui sera remplacée par une autre interface dans quelques années. Impossible alors de les lire, et donc d'accéder aux œuvres. Les carnets sont le lieu éphémère d'une exposition invisible. Les créations sont disponibles sous forme de QR Code mais ne sont visibles que sur l'écran du smartphone. Le catalogue devient la modalité de l'accès à l'œuvre et, de fait, le premier espace de l'exposition (les autocollants permettant de la reconfigurer dans d'autres espaces). Si les autocollants sont utilisés, il ne reste plus que leur empreinte, un cercle vide dans le carnet, trace de l'accès à l'œuvre, lequel a disparu. Si la monstration est usuellement conçue comme un événement passager, à la durée délimitée et dont le catalogue est la trace, *Wish You Were Here!* inverse le paradigme : la trace, le catalogue, est éphémère, tandis que l'exposition se perpétue. La possibilité de

mettre à jour les œuvres est une façon de prolonger, et de conserver, l'exposition. Paradoxalement, l'un des rôles du commissaire – et de l'éditeur – est de s'assurer de la pérennité du projet : ils doivent faire en sorte de maintenir le contenu numérique aussi longtemps que possible. D'où la demande faite aux artistes de fournir les fichiers des œuvres dans la meilleure définition possible, dans des formats standards ou encore dans l'usage pour l'interface de langages de programmation et de bibliothèques largement documentés et maintenus (html, javascript, jQuery).

Figure 2 : Les traces laissées par les QR Codes dans le carnet © Axelle Minne

Une exposition au commissariat délégué

Le choix du titre *Wish You Were Here!* est une adresse directe au visiteur et un clin d'œil à la signalétique cartographique, au symbole « vous êtes ici ». « Ici » demeure largement indéfini : l'exposition est mobile, portable sous la forme de carnets, et les autocollants peuvent être disséminés dans des espaces privés ou publics. *Wish You…* supprime la notion de "lieu" attachée à l'exposition, y compris à l'exposition en ligne. L'espace de la monstration est celui où se trouve le visiteur à un moment donné, potentiellement n'importe où et spécialement dans les non-lieux (Augé, 1992) : gares, métros, salles d'attentes… Le visiteur est invité à faire sa propre sélection d'œuvres dans le ou les carnets, à choisir ensuite où les coller, où les accrocher, de manière aléatoire ou au contraire signifiante. Il peut ensuite publier une photographie de son travail sur une carte disponible en ligne qui géolocalise les expositions réalisées[4]. Sous forme d'une « exposition à faire soi-même », d'une « exposition de poche », *Wish you where here!* propose de faire découvrir au public l'art contemporain de manière ludique et de le rejoindre là où il est : à côté de son téléphone portable.

Dans son ouvrage consacré à la participation dans l'art contemporain, Claire Bishop définit la performance déléguée comme « l'action d'engager des non-professionnels ou

[4] Cette fonctionnalité ayant été développée après la publication des carnets, peu de personnes en ont eu l'usage.

des spécialistes d'autres domaines pour prendre en charge la présence artistique et l'exécution de la performance, à un moment et dans un lieu définis, pour le compte de l'artiste et selon ses instructions » (Bishop, 2012). Des artistes définissent des protocoles, des scénarios, des règles qui sont ensuite interprétés par d'autres personnes. Dans la même lignée, on peut affirmer qu'un projet tel que *Wish You…* favorise des « expositions déléguées » ou encore un « commissariat délégué ». Le commissariat délégué consiste à confier au visiteur l'organisation de l'exposition selon les instructions données par le commissaire ou l'institution culturelle. Dans la lignée du *Do It Yourself* se développe le *Curate Yourself*. Au visiteur de faire sa propre exposition à partir de règles et de contenus définis au préalable par un « méta » commissaire. Celui-ci effectue une sélection spécifique et précise d'œuvres. Le visiteur propose une interprétation de l'exposition, en organisant les autocollants comme il le souhaite, en sélectionnant quelques œuvres ou au contraire l'intégralité, en les organisant dans l'espace, en les mettant en regard les unes des autres, éventuellement en les démultipliant. Ainsi, pour son ouverture, la galerie Up à Bruxelles a choisi de présenter l'ensemble des carnets. À partir de la version imprimable, des centaines d'autocollants ont été positionnés sur les ficelles de ballons gonflés à l'hélium. Lorsqu'il pénétrait à l'intérieur de la galerie, le visiteur choisissait au hasard une ficelle, scannait le QR Code et était invité à repartir avec une œuvre. L'événement s'est achevé par un lancer de ballons dans Bruxelles, disséminant les œuvres dans la ville au gré du vent.

Le numérique est un environnement propice à de telles expériences et *Wish You…* n'est pas le seul exemple de commissariat délégué. Le *Mini Museum of the XXIst Century Arts* du commissaire Domenico Quaranta relève d'une approche comparable. Le *Mini Museum* consiste en un cadre photo numérique doté d'une carte mémoire. Domenico Quaranta choisit le premier artiste, lequel sélectionne l'une de ses œuvres. Celle-ci est présentée dans le *Mini Museum* sous forme d'image, de film ou de son. Le premier artiste convie ensuite un autre artiste à effectuer la même opération et ainsi de suite, jusqu'à ce que la mémoire soit pleine. Dans ce dispositif, le commissaire choisit le premier artiste et définit le protocole mais le contenu des œuvres sélectionnées lui échappe : le commissariat est délégué aux artistes.

Le *CNAP*^{N}, projet réalisé par Pierre Giner en 2011 pour mettre en valeur et à disposition du public le fond constitué de plus de 8000 œuvres du Centre national des arts plastiques au sein d'une architecture virtuelle (Giner, 2010) constitue un autre exemple. Présenté par son auteur comme une « méta-œuvre » et une « expérience curatoriale », le *CNAP*^{N} est une application en ligne qui invite chacun à créer des expositions virtuelles à partir de mots-clés ou selon un mode aléatoire. En fonction du mot-clé, un ensemble d'œuvres issu de la collection est sélectionné. Elles viennent s'accrocher sur une architecture virtuelle, visualisation en 3D du mot choisi. Il est ensuite possible de conserver et partager cette exposition en générant un pdf. D'après le commissaire François Quintin « *CNAP*^{N} offre un véhicule insolite de renouvellement permanent du regard sur la collection. Par la libre association des images, générées par l'ordinateur, *CNAP*^{N} invente inlassablement de nouvelles confrontations, de nouvelles associations d'œuvres dont les rencontres inopinées régénèrent l'émergence de sous-ensembles invisibles, comme des cellules folles, donnant d'une grande collection publique d'art le reflet d'un organe en perpétuel mouvement intérieur. […] La virtualité du projet ne s'oppose pas aux mises en espace des œuvres véritables. Elle souhaite, bien au contraire, en créer le désir » (Quintin, 2011).

Les musées s'emparent également du phénomène du commissariat délégué, en développant de nouvelles formes de médiation avec le public (« Museums and the Web |

the on-line space for museum informatics », s. d.)[5]. Le visiteur peut garder la trace de son propre parcours de visite, des œuvres qu'il a préférées, des informations qu'il a consultées en ligne grâce aux cartels augmentés, partager son regard avec ses amis ou d'autres visiteurs, prolonger l'expérience de l'exposition dans le musée par l'exposition virtuelle, imprimer le catalogue de sa sélection d'œuvres, etc. Le phénomène du commissariat délégué se retrouve à la croisée de l'exposition et de la publication, du réel et du virtuel. Il permet l'appropriation des contenus par le public et la personnalisation de la visite à l'heure des pratiques culturelles numériques caractérisées selon Laurence Allard par leur « singularité, expressivité et remixabilité » (Allard, 2009). Le visiteur produit le lien entre les œuvres, définit l'ordre et le contexte de rencontre. Le rôle du commissaire est de proposer une présélection, un contexte plus global avec différentes possibilités d'exploration, de confrontation qu'il n'a pas toujours envisagées.

Figure 3 : Galerie Up, Bruxelles, 9 novembre 2013 : vue générale de l'exposition avec les QR Codes accrochés aux ficelles des ballons. © Axelle Minne

[5] Voir également en France les rencontres « Médiation & numérique dans les équipements culturels » organisées par Jean-Christophe Théobalt pour le ministère de la culture depuis 2011. http://www.rencontres-numeriques.org/

Bibliographie

Allard, L. (2009). *Remix Culture : l'âge des cultures expressives et des publics remixeurs*. Présenté à Pratiques numériques des jeunes, Cité des Sciences et de l'Industrie, Ministère de la Culture et de la Communication. Consulté à l'adresse http://www.jeunes.gouv.fr/IMG/pdf/RemixCulture.pdf

Augé, M. (1992). *Non-lieux: introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Seuil.

Bishop, C. (2012). *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London; New York: Verso Books.

Coelewij, L., & Martinetti, S. (Éd.). (2016). *Seth Siegelaub: beyond conceptual art*. Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König.

Davallon, J. (1999). *L'Exposition à l'oeuvre : stratégies de communication et médiation symbolique.* Paris : L'Harmattan.

Dietz, S. (1997, 2003). Walker Art Center Gallery 9. Consulté 18 août 2016, à l'adresse http://www.walkerart.org/archive/7/96D3639B6E5717946167.htm

Dupeyrat, J. (2011, février 4). Exposer/publier. *Le Journal des Arts*.

Giner, P. (2010). *CNAPn*. Consulté 18 août 2016, à l'adresse http://www.cnap-n.fr/generateur/index.php

Graham, B., & Cook, S. (2010). *Rethinking Curating: Art After New Media*. Cambridge (MA): MIT Press.

Journal for Artistic Research. (s. d.). Consulté 18 août 2016, à l'adresse http://www.jar-online.net/

Leinman, C. (2011). Le catalogue d'art contemporain. *Marges. Revue d'art contemporain*, (12), 51-63. http://doi.org/10.4000/marges.408

Museums and the Web | the on-line space for museum informatics. (s. d.). Consulté 18 août 2016, à l'adresse http://www.museumsandtheweb.com/

Quintin, F. (2011, septembre). *CNAPN* (compteur d'œuvres). *CNAPN - Journal de la commande publique*. Consulté à l'adresse http://www.pierreginer.net/attachment/335645/