



« Le visage dans le miroir déformant » — Ou comment les e-books, les applis et autres réalités sont en train de changer le visage des collections spéciales

Dennis Moser
University of Wyoming
Laramie, WY, USA

Traduction :

Marie-Christine Agosto
Université de Bretagne Occidentale, Brest, France
Agosto[at]univ-brest.fr

Session: **87 – Livres rares et manuscrits *Marketing des collections rares et spéciales à l'ère numérique***

Résumé :

Le nouveau visage des collections spéciales du futur, si l'on considère les formes actuelles et émergentes des fonds de collection, sera très différent de ce qu'il était il y a cent ans. Depuis le controversé « Agrippa », de William Gibson, l'évolution des supports de la communication littéraire, les redéfinitions de la « littérature », le sens même de ce qu'est un « livre », et la production de livres numériques, sont tenus pour être les agents du changement à venir. L'étude d'un projet en cours de e-book montre comment les récentes technologies telles que les applications pour mobiles et les réalités et environnements augmentés/virtuels, associées à des fonds numérisés de collections spéciales, poursuivent le mouvement vers la « dématérialisation de l'objet d'art » annoncée par la théorie contemporaine et postmoderniste littéraire et artistique du XXème siècle. Ces nouvelles formes mettent en évidence une combinaison de médias habituellement considérés comme incompatibles, ainsi qu'en témoigne le développement des applis et des e-books pour smartphones et autres appareils mobiles.

Ces œuvres, qui se fondent principalement sur des logiciels et des procédés technologiques, montrent aussi de nouvelles voies dans la conservation de l'héritage culturel, perturbent les marchés traditionnels de la collecte d'ouvrages par contrecoup sur les vendeurs et les acheteurs, et témoignent de transformations dans l'esthétique et la mécanique de la communication des œuvres de création et de recherche. Ces changements eux-mêmes ne sont pas sans effet sur le service que peuvent rendre les collections spéciales aux usagers,

sur la façon dont ceux-ci accèdent aux collections et les utilisent, et peut-être même sur la façon dont nous penserons les collections spéciales à l'avenir.

I. Prologue — de l'objet à la collection et au-delà

Le nouveau visage des collections spéciales du futur, si l'on considère les formes actuelles et émergentes des fonds de collection, sera très différent de ce qu'il était il y a cent ans. Depuis le controversé « Agrippa », de William Gibson, et autres textes similaires, l'évolution des supports de la communication littéraire, les redéfinitions de la « littérature », le sens même de ce qu'est un « livre », et la production de livres numériques, tous ces éléments sont tenus, à cause du rôle qu'ils ont, pour être les agents du changement qui transforme les collections spéciales. On examinera plusieurs livres numériques actuels pour montrer comment les technologies récentes telles que les applications pour téléphones mobiles, les réalités et environnements augmentés/virtuels, associés à des fonds numérisés de collections spéciales, poursuivent le mouvement vers la « dématérialisation de l'objet d'art » annoncée par la théorie contemporaine et postmoderniste littéraire et artistique du XX^{ème} siècle. Ces nouvelles formes mettent en évidence une combinaison de médias habituellement considérés comme incompatibles, ainsi qu'en témoigne le développement des applis et des e-books pour smartphones et autres appareils mobiles.

Ces œuvres, qui se fondent principalement sur l'utilisation de logiciels et de procédés technologiques, montrent aussi de nouvelles voies dans la conservation de l'héritage culturel, perturbent les marchés traditionnels de la collecte par contrecoup sur les vendeurs et les acheteurs, et témoignent de transformations dans l'esthétique et la mécanique de la communication des œuvres de création et de recherche. Ces changements eux-mêmes ne sont pas sans effet sur le service que peuvent rendre les collections spéciales aux usagers, sur la façon dont les usagers accèdent aux collections et les utilisent, et peut-être même sur la façon dont nous penserons les collections spéciales à l'avenir.

II. De l'analogique aux réalités numériques — la dématérialisation et la désincarnation du texte et du livre-objet

Depuis plusieurs siècles, le livre est le vecteur essentiel du texte ; et le texte a atteint le premier rang pour sa puissance communicative et esthétique, bien qu'il s'adjoigne souvent les arts visuels pour renforcer son effet. Des objets contenant du texte et ayant une valeur culturelle et artistique significative ont été, et continuent à être, stockés par des institutions dans un contexte global, bien que souvent de telles activités de stockage se fassent sans que les unes et les autres en soient informées ; les bibliothèques, les archives et les musées peuvent rassembler des exemplaires d'objets identiques pour des raisons différentes, ou peuvent rassembler des objets différents pour des missions essentiellement similaires, sans toutefois partager l'information. Avec le temps, de telles

collections ont acquis des caractéristiques distinctes, caractéristiques définies par les objets physiques qui les constituent autant que par les institutions elles-mêmes. Ce n'est là, en fait, que le simple reflet des attitudes actuelles – pour ne pas dire parfois monolithiques – à l'égard des objets et de ce qui fait l'« art » ou la « culture », dans un contexte plus large, ou de la façon dont nous percevons la valeur culturelle dans la plupart des sociétés occidentales.

Si l'on peut estimer que les collections spéciales reflètent les courants plus vastes des sociétés dans lesquelles elles existent, alors, elles reflètent aussi, à plus ou moins grande échelle, les changements qui se produisent dans ces sociétés. La fin du XIX^{ème} siècle et le début du XX^{ème} siècle ont été des périodes dans lesquelles des changements significatifs d'attitudes à l'égard de l'art, de l'esthétique et des concepts de « valeur » autant que de « culture » ont commencé à se produire. A la fin des années 60, ces concepts de valeur culturelle avaient considérablement changé. Avec le concept d'« objet d'art » devenant « art comme objet », il n'était plus essentiel que l'objet devînt le produit final de la création artistique. La littérature ne fut pas épargnée par ces considérations, bien que l'évolution dans ce domaine ne fût pas aussi rapide que dans les arts visuels. Prenons par exemple ces deux affirmations de Sol LeWitt, extraites de « Propos sur l'art conceptuel¹ » :

« Etant donné qu'aucune forme n'est intrinsèquement supérieure à une autre, l'artiste peut utiliser n'importe quelle forme, depuis une expression langagière (écrite ou orale) jusqu'à une réalité physique, de la même façon.

Si ce sont des mots, et qu'ils émanent d'idées sur l'art, alors ces mots sont de l'art et non de la littérature ; les chiffres ne sont pas des mathématiques. »

Si ce sont des mots et qu'ils émanent d'idées sur l'art... Examinons quatre exemples qui peuvent prétendre à la définition de « livres d'artistes » et considérons les énormes différences qu'ils présentent.

A. « *Agrippa* » (un livre des morts)

Le 9 décembre 1992, environ 550 ans après que l'imprimerie eut rendu possible la mise en circulation physique des textes, se produisit un revirement en direction opposée avec l'apparition d'un projet intitulé « *Agrippa* (un livres des morts) ». Ce livre d'artiste, créé par l'écrivain William Gibson et l'artiste Dennis Ashbaugh, fut conçu par l'éditeur Kevin Begos Jr.

Begos avait d'abord discuté avec Ashbaugh de l'idée de « sortir sur ordinateur un livre d'art qui disparaît² ». Ils contactèrent tous deux Gibson, ami de Ashbaugh depuis de nombreuses années, qui leur fournit un texte électronique : un poème semi-autobiographique de 300 vers sur une disquette de 3.5". Cette disquette fut insérée dans une niche au dos du livre créé par Ashbaugh. Le texte avait été programmé pour commencer à s'effacer de lui-même après la première lecture. Ashbaugh avait créé pour le livre une série de gravures à l'eau forte, imprimées avec une encre photosensible qui

commencerait à pâlir à la première exposition à la lumière. En bref, les trois hommes avaient conçu une oeuvre littéraire capable de se dématérialiser d'elle-même. Voici la présentation qui en est donnée, à l'entrée « Agrippa » des Archives du Centre d'Exposition des Arts du Livre, consultée en mai 2012 :

AGRIPPA: (un livre des morts)

William Gibson

Dennis Ashbaugh

L'édition de luxe d'AGRIPPA a été composée en Monotype Gill Sans à la fonderie de lettre de Golgonooza et imprimée sur papier Rives à fort grammage par Sun Hill Press et Kevin Begos Jr. Les gravures à l'eau forte ont été réalisées par l'artiste et éditées par Peter Petingill sur du papier Tiepolo de Fabriano. Le livre a été cousu à la main et relié en toile par Karl Foulkes. Le coffret a été conçu par l'artiste et le code d'encryptage du texte, utilisé pour détruire l'histoire, a été mis au point par (BRASH) avec l'aide de plusieurs personnes dont les noms seront tus. La petite édition d'AGRIPPA a elle aussi été composée en Monotype Gill Sans, mais dans un format de page à colonne simple. Elle a été imprimée par Sun Hill Press sur papier surfin Mohawk et les gravures ont été reproduites par imprimante à laser Canon. Le livre a été cousu par Smythe à l'atelier de reliure Spectrum et placé dans une boîte d'archives Clamshell. Il est publié par Kevin Begos Jr³.

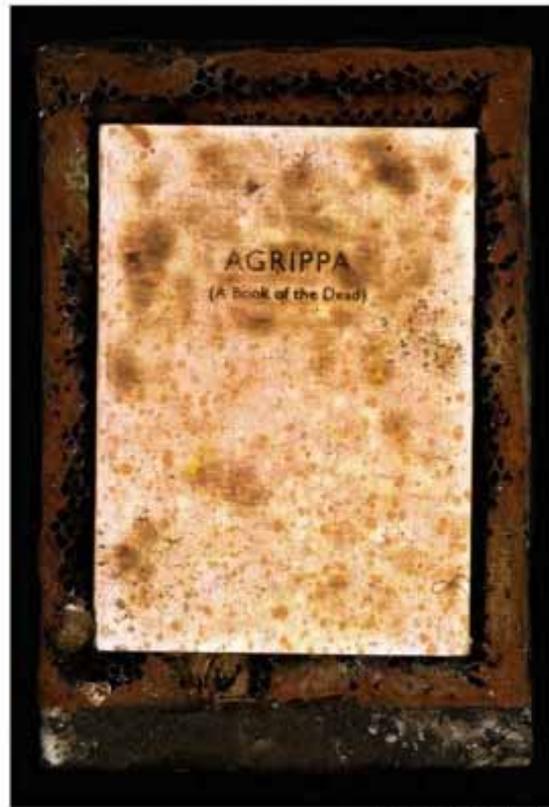
Les illustrations proviennent toutes du site internet « The Agrippa Files » : <http://agrippa.english.ucsb.edu/>

Toutes les photographies sont de l'éditeur du livre, Kevin Begos Jr.



Figure 1. Le coffret du livre

<http://agrippa.english.ucsb.edu/images/book/full-images/agrippa-case-fs.jpg>



Photograph © Kevin Begos Jr.

Figure2. Coffret ouvert, sans son linceul

<http://agrippa.english.ucsb.edu/images/book/full-images/agrippa-case-open-fs.jpg>



Figure 3. Livre, coffret, linceul

<http://agrippa.english.ucsb.edu/images/book/full-images/agrippa-case-shroud-fs.jpg>

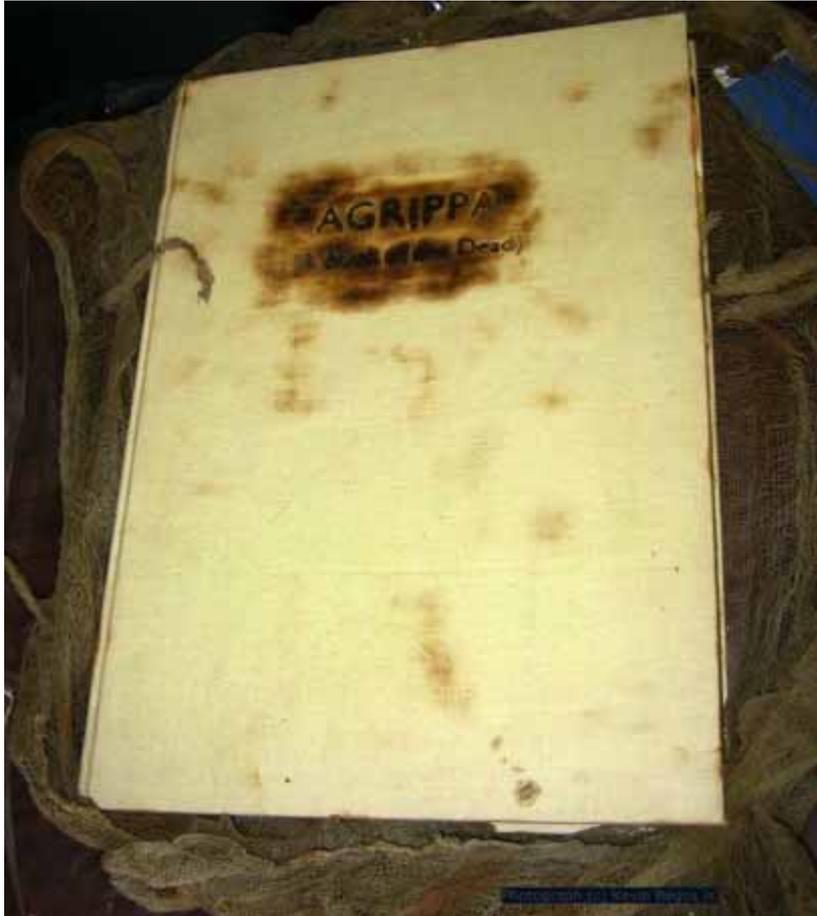
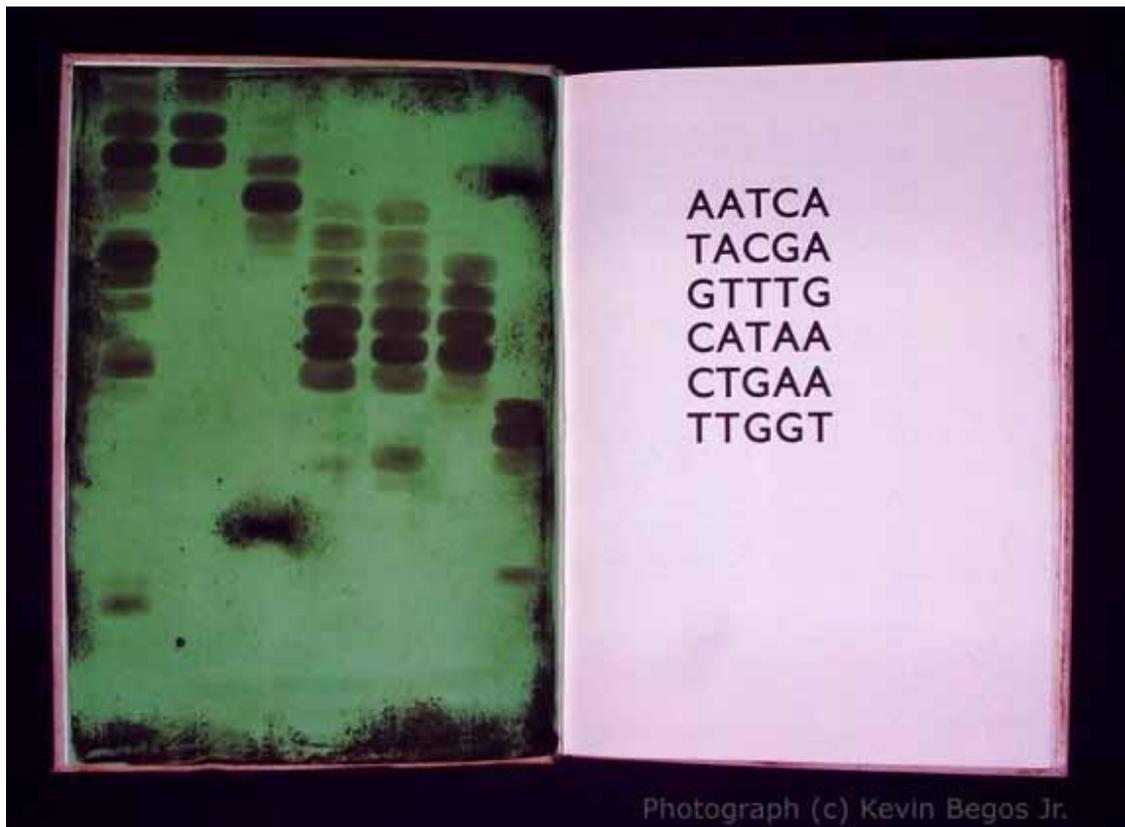


Figure 4. Couverture du livre et linceul

<http://agrippa.english.ucsb.edu/images/book/variants/agrippa-archive1-cover-a-fs.jpg>



Photograph (c) Kevin Begos Jr.

Figure 5. La page titre

<http://agrippa.english.ucsb.edu/images/book/full-images/agrippa-4-5-fs.jpg>



Photograph (c) Kevin Begos Jr.

Figure 6. Dernière page, montrant la niche pour la disquette

<http://agrippa.english.ucsb.edu/images/book/full-images/agrippa-62-63-fs.jpg>

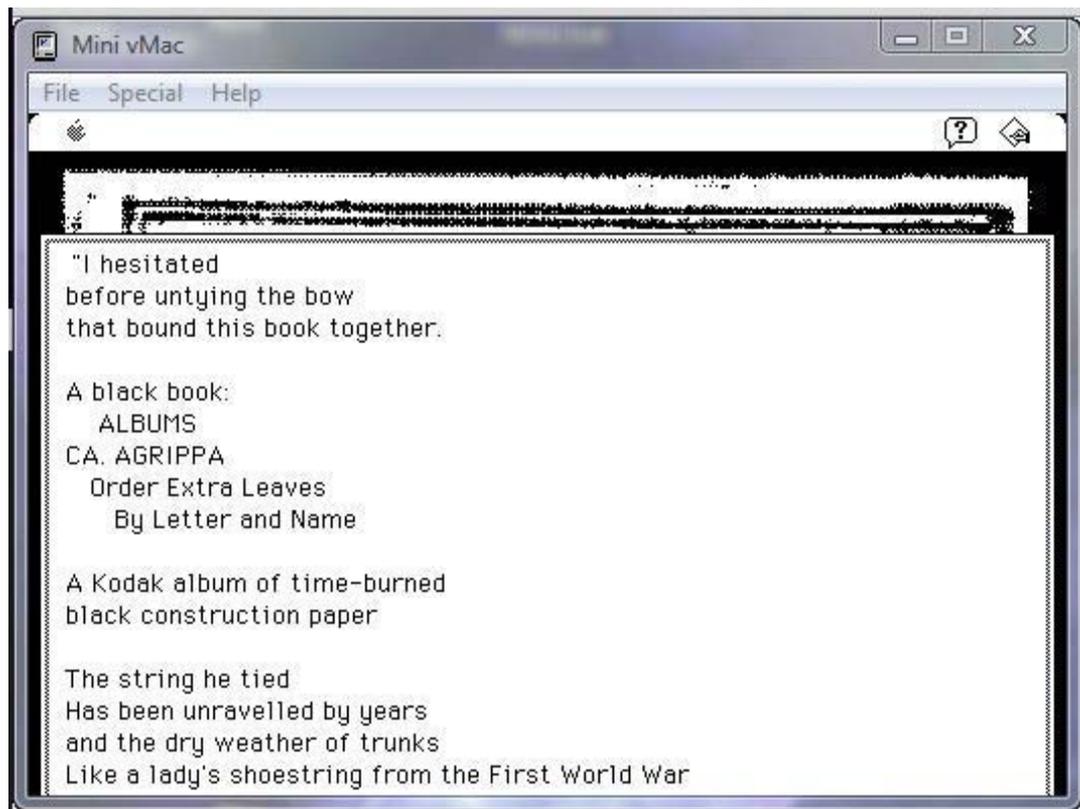


Figure 7. Capture d'écran du poème de Gibson qui figure sur la disquette, affiché dans un émulateur (c'est le texte qui s'autodétruit après la lecture)

<http://agrippa.english.ucsb.edu/images/emulation/agrippa-emulation4.png>

Depuis l'apparition du Web à échelle planétaire il y a environ vingt ans, nous considérons la mise en ligne d'un texte comme un fait acquis ou même tout à fait normal. La numérisation a effectivement « désincarné » le texte, en l'affranchissant de son instance purement physique. Dans la plupart des cas on pourrait décrire ce procédé comme une « dés-instanciation » puisque les textes physiques existent à présent sous la forme de textes numériques.

B. Editoras et « amoreodio »

Ces procédés ont permis la création d'oeuvres nouvelles qui se construisent sur la base de cette désincarnation et de la portabilité. Combinant la technologie du smartphone, de la capacité du QR (ou « Réponse Rapide⁴») à compresser l'information, du code, et de l'acceptation quasi explosive de Twitter, de nouvelles formes physiques sont inventées qui associent les « objets-livres » numériques et physiques.

En 2009, l'éditeur brésilien Editoras a créé un « livre vivant » (<http://www.thelivingbook.org/>) qui utilise 200 codes QR et des fils Twitter pour une mise à jour hebdomadaire des contenus des codes. Les codes eux-mêmes, « lus » par smartphone, révèlent un texte émanant de fils Twitter, chaque page ayant son code particulier. La moitié des codes porte sur l'amour, l'autre moitié sur la haine. Le contenu

ainsi révélé change tous les sept jours, produisant un texte dont le contenu n'est pas lisible par l'homme mais nécessite la médiation du code QR et change continuellement⁵. Il existe un blog pour le fil Twitter ; quant au livre physique, il est actuellement épuisé.

Les captures d'écran qui suivent proviennent de la vidéo d'annonce du « Livre vivant », accessible à partir de l'URL ci-dessus ou à partir du lien suivant :

<http://amoreodio.org/>



Figure 8. « Amor » (« Amour ») – les codes barre et le côté « Amor » du livre



Figure 9. Contenu de « Amor » ; chaque page a un code QR à contenu unique

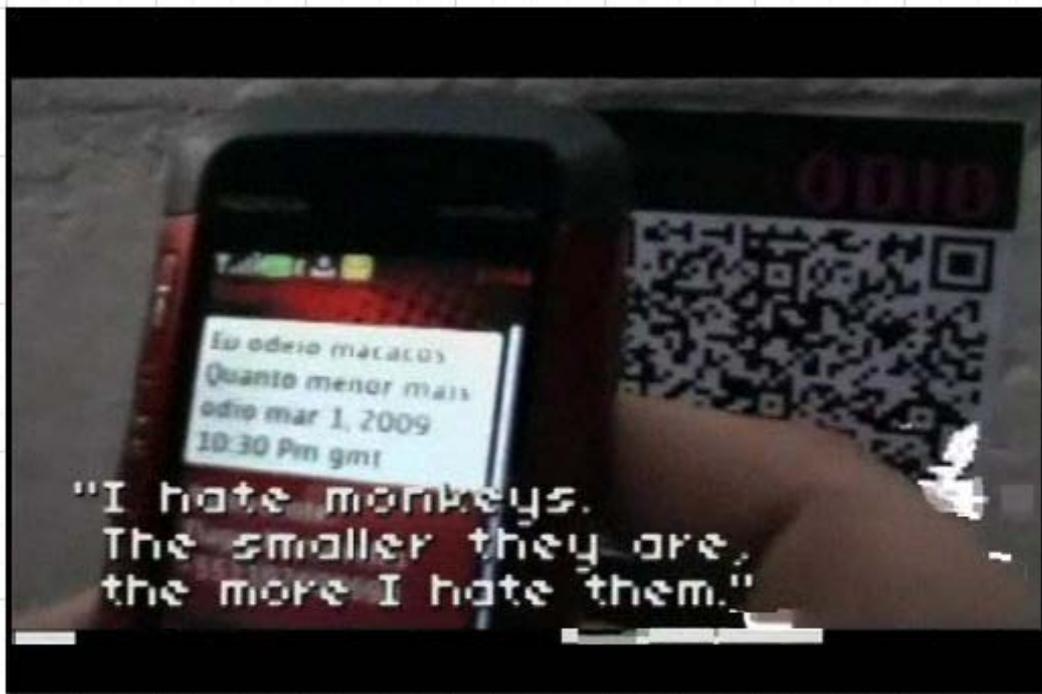


Figure 10. Un code QR de « Haine » et le texte Twitter (« Je hais les singes ; plus ils sont petits, plus je les hais »)



Figure 11. La couverture « Haine » du livre



Figure 12. Exemples des pages « Haine » du livre



Figure 13. Comment « lire » le livre

C. « Les fantastiques livres volants de Monsieur Morris Lessmore »

Le développement des livres électroniques résulte de l'application d'une partie de cette même technologie à des supports comme les tablettes numériques ou les « e-readers », dédiés spécifiquement à la lecture numérique. Alors que divers formats et supports de lecture se livrent une guerre de concurrence, les artistes continuent de créer des oeuvres. Certaines de ces oeuvres transcendent les catégories et apparaissent dans des formats différents et multiples. Parmi les fournisseurs, il y a les Studios Moonbot, qui ont créé « Les fantastiques livres volants de Monsieur Morris Lessmore ».

« Les fantastiques livres volants de Monsieur Morris Lessmore » est tout d'abord un court métrage animé couronné par un Academy Award ; c'est aussi une application e-book interactive⁶ pour iPhone et iPad, qui associe texte, animation, partition musicale et audio, dans un récit apparemment traditionnel. Cette application est une création exclusivement numérique qui n'existe que sur un support de lecture et n'a aucune autre forme physique en elle-même et pour elle-même. Pour stocker de tels trésors (comme on l'envisagerait certainement après avoir fait l'expérience d'une oeuvre aussi envoûtante) il faudrait que l'institution envisage aussi de stocker le matériel qui lui sert de support. C'est évidemment là l'un des sujets sur lesquels devront se pencher les bibliothèques de collections spéciales dans un avenir proche.

La nature hautement interactive de cet « e-book » rend extrêmement difficile d'en faire des captures d'écran et des arrêts sur images ; les Studios Moonbot ont édité plusieurs

bandes annonces qui font la démonstration du livre lui-même (<http://www.moonbotstudios.com/>).



Figure 14. Scène tirée de « Les fantastiques livres volants de Monsieur Morris Lessmore »



Figure 15. Extrait de « Les fantastiques livres volants de Monsieur Morris Lessmore »



Figure 16. Extrait de « Les fantastiques livres volants de Monsieur Morris Lessmore »

D. « *Entre Page et Ecran* » de Amaranth Borsuk et Brad Bouse

Ce dernier exemple de livre dépasse les limites des précédents. Alors qu'« Amoreodio » était une collection de codes QR, lisibles sur smartphone, et dont le contenu changeait régulièrement, « Entre Page et Ecran » est, tout autant que « Agrippa » un « livre-objet », mais interactif comme « Les fantastiques livres volants de Monsieur Morris Lessmore ». « Ce livre a réinventé la poésie visuelle », a écrit le poète Christian Bök dans une recension que l'on peut lire sur le site de la maison d'édition⁷. Qu'a-t-il donc de particulier pour être un autre exemple de livre au croisement de la « dématérialisation », des livres d'art du XXème siècle et des objets en réseau ?

Ce passage, extrait de la page de l'éditeur, donne des explications plus précises :

Unissant la matérialité de la page imprimée avec la fluidité électrique de l'écran d'ordinateur, Entre Page et Ecran est la chronique d'une histoire d'amour entre P et E, qui promène le lecteur dans une merveilleuse réalité augmentée. Le livre ne contient pas de mots, seulement des schémas géométriques en noir et blanc, qui, lorsqu'ils sont lus par une webcam d'ordinateur, font surgir la parole écrite. Face à son image sur l'écran, le lecteur se voit avec le livre en main, et le langage prend vie et change de forme à chaque fois qu'il tourne la page. L'histoire se déploie par un échange ludique et cryptique de lettres entre P et E, qui luttent pour mettre des mots sur leur histoire mouvementée. Riche de sous-entendus, d'anagrammes, de rapprochements étymologiques et sonores entre les mots, Entre Page et Ecran prend un extrême plaisir à jouer avec la langue et l'acte de lecture. Faisant fusionner poésie concrète et art conceptuel, le « technotexte » et la romance

épistolaire, ainsi que la tradition du livre d'artiste et de l'avenir numérique, Entre Page et Ecran fait exploser les limites du possible d'un livre. L'écrivain et créateur de livres d'art, Amaranth Borsuk, et Brad Bouse, son mari, développeur de logiciels, ont créé un espace magique permettant au lecteur de découvrir le monde de l'« entre-deux⁸».

L'interaction directe entre lecteur, webcam d'ordinateur et contenu projeté sur l'écran, qui se fait en réseau et change à chaque page, indique une nouvelle direction pour le texte interactif et pour les objets-livres. S'il paraît quelque peu exotique dans son utilisation de la technologie, le livre lui-même rend hommage à la longue histoire et tradition du livre fait à la main – Voici ce que dit Amaranth Borsuk de la création du livre physique :

Pour l'édition limitée, il était important que le livre dialogue avec l'histoire des arts du livre et de l'impression sur papier surfin. Les marqueurs qui déclenchent l'animation me rappelaient déjà ce que faisait Dieter Roth, créateur de livres d'art au milieu du siècle : tous ces livres animés, de toute beauté, où il découpait des formes, et les pages se superposaient, l'une sur l'autre, faisant apparaître des scènes différentes. Et je savais que je voulais travailler dans un format carré – qui est aussi le format qu'il utilisait souvent. Le livre est imprimé sur du surfin, sur une presse typographique, et relié à la main, afin de perpétuer la tradition⁹.

Ici encore la nature interactive du livre rend difficile de le décrire ou de le dépeindre. L'exemple ci-dessous est un arrêt sur image pris lors d'une interview ; les exemples en ligne sont des vidéos qui montrent avec précision l'expérience que l'on a du livre. Il est évident qu'il faut un ordinateur avec webcam, et la vidéo montre que le contenu encodé semble jaillir du livre sur l'écran d'ordinateur. De cette façon, on prend conscience plus facilement qu'il s'agit d'un texte animé.



Figure 17. « Entre Page et Ecran »

http://news.cnet.com/8301-17938_105-57373708-1/digital-pop-up-book-gets-poetic-with-qr-codes/

D'un point de vue historique évident, on voit se dessiner une nouvelle direction d'avenir pour la création du livre-objet et pour son stockage. Chacun des quatre titres examinés portent les signes d'un avenir qui ne cesse d'évoluer, et, comme les institutions chargées du stockage et de la conservation de tels objets, nous aussi nous évoluerons.

III. Réalités virtuelles : expériences de stockage d'environnements immersifs et en ligne

Le concept de réalité « virtuelle » n'est pas récent, surtout si l'on accepte l'idée que le concept d'« immersion », si particulier à ce que l'on appelle à présent « VR », trouve en fait son origine dans les panoramas à 360° de la moitié du XIXème siècle et peut-être même encore plus avant, dans les recherches menées par les artistes de la Renaissance tardive et de l'époque Baroque pour créer des illusions spatiales. Une fois que le hardware, et plus tard le software approprié, se sont développés, il est devenu possible de concevoir des expériences individuelles ressemblant au « trompe l'oeil » et à l'immersion, en utilisant des moyens électroniques et numériques. Le passage aux environnements virtuels dont on fait l'expérience sur son ordinateur personnel a demandé un peu plus de temps, mais le développement de jeux vidéo, comme World of Warcraft ou Everquest, qui utilisent les constructions de ces environnements, a eu comme conséquence la maîtrise d'une sorte d'ubiquité.

« Second Life¹⁰», produit par le laboratoire Linden, est l'un de ces environnements les plus connus, et les deux exemples qui suivent sont situés précisément dans cet

environnement. La richesse de cet environnement, dont on fait l'expérience grâce à un avatar, ne peut être niée. On a d'ailleurs beaucoup écrit ces dernières années sur son évolution et son impact sur le monde « réel ». L'utilisation de Second Life pour l'enseignement et les arts créatifs a amené les institutions dédiées au patrimoine culturel à s'y intéresser comme à un lieu où toucher un nouveau public. Nombreuses sont les institutions qui ont créé en leur sein des présences virtuelles, avec plus ou moins de succès.

A. *Archive virtuelle SULAIR*

Les Collections Spéciales et Archives Universitaires de l'Université de Stanford (SULAIR) ont été pionnières dans l'utilisation de Second Life pour promouvoir leurs fonds d'archives, avec la création, en 2009, d'Archives Virtuelles dans Second Life¹¹. Cette réalisation, qui a nécessité un lourd travail, représente la quintessence d'un environnement immersif et encourage l'utilisation de la réalité virtuelle à des fins de recherche. SULAIR a tenté de créer un environnement virtuel qui renforce le lien entre Second Life et l'accès à leurs fonds d'archives physiques. En créant une simulation de leur salle de lecture, remplie de détails, comme des représentations hyperréalistes de boîtes d'archives pleines de documents et de photographies, ils ont rendu possible de consulter les collections et de « manipuler » certains des documents qu'elles contiennent. Parce que le client logiciel de Second Life utilise les mêmes protocoles qu'un moteur de recherche standard comme Firefox, il est possible d'encoder ces objets virtuels de façon à ce qu'un moteur de recherche aboutisse directement au site SULAIR avec une information supplémentaire sur les objets physiques représentés. De cette façon, on réussit à faire en sorte que soit visualisé l'objet physique dans la salle de lecture physique. Il est également possible de déterminer s'il est nécessaire de faire le voyage jusqu'à la salle de lecture.

Si la variété des avatars d'objets contenus dans les Archives Virtuelles SULAIR est forcément limitée, cette initiative montre comment de tels environnements pourraient être utilisés par des archives et bibliothèques de collections spéciales. Une autre exploitation que SULAIR a trouvée intéressante est le montage d'expositions dans Second Life, en utilisant le matériel de leur collection. Ces expositions temporaires servent à attirer l'attention sur l'exposition physique, de la même façon que le fait une exposition sur le web, mais avec les possibilités supplémentaires offertes par l'environnement virtuel.

Les captures d'écran qui suivent, extraites de Second Life, montrent comment ont été créées pour les usagers, la simulation de la salle de lecture, les boîtes Hollinger et un tableau d'affichage de références.



Figure 18. Archives à l'air libre (parce qu'il ne pleut jamais dans Second Life)



Figure 19. Mode d'emploi d'utilisation des archives dans Second Life



Figure 20. Boîtes Hollinger virtuelles



Figure 21. Vue rapprochée des boîtes

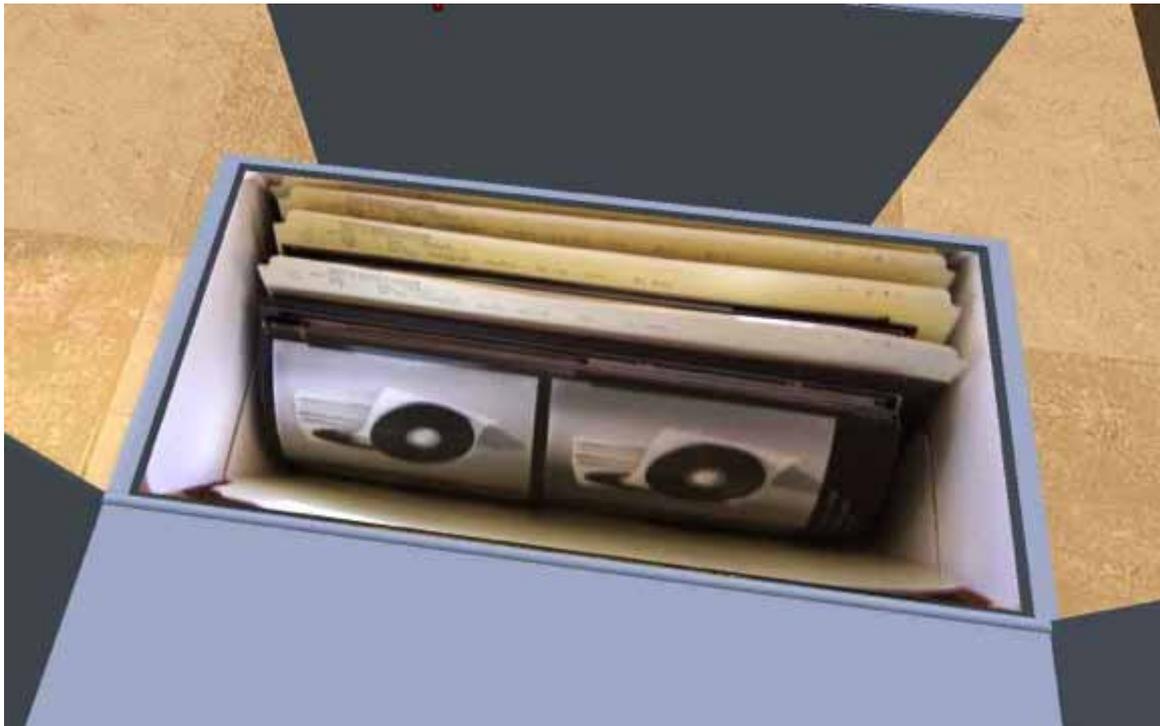


Figure 22. Contenu des dossiers



Figure 23. Photographies individuelles et instructions pour accéder au menu d'Aide dans Second Life

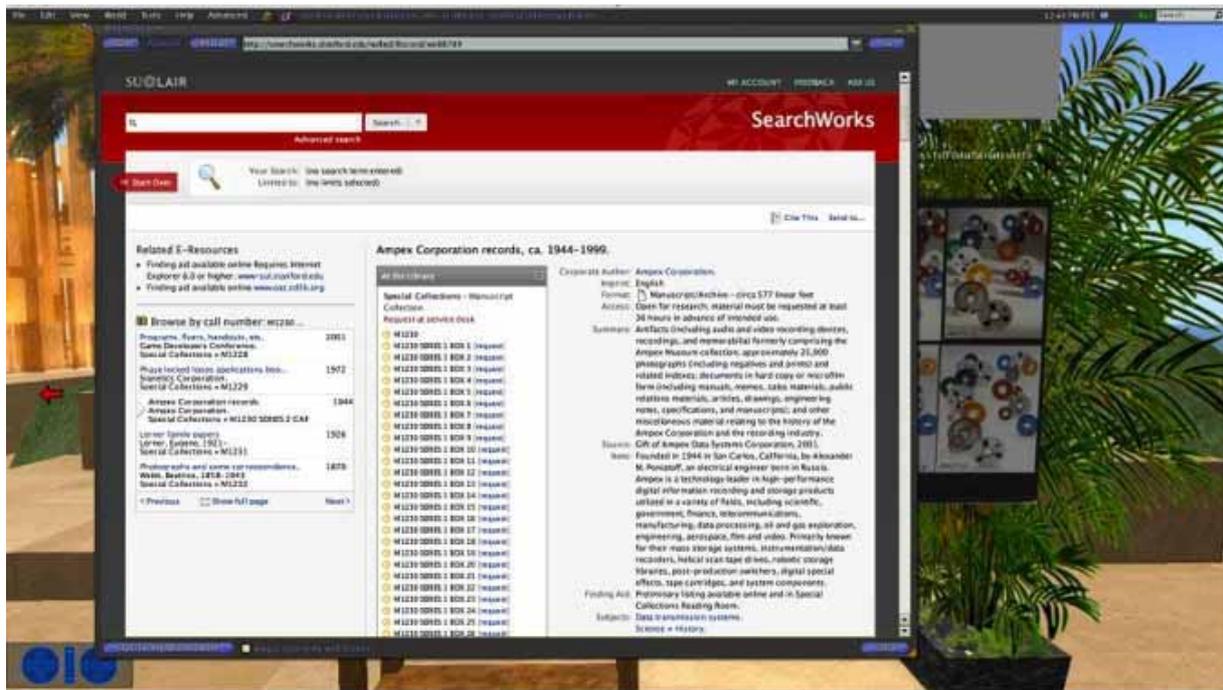


Figure 24. Le menu d'Aide tel qu'il se déroule dans le client logiciel Second Life



Figure 25. Le tableau virtuel d'affichage des références

B. Les cartes de David Rumsey

Ce qui fut au départ une collection privée de cartes et de matériel cartographique est devenu, depuis, un exemple d'application de la numérisation et des technologies de réalité immersive. Le site web de la Collection de Cartes Rumsey de l'Association des Cartographes, est un exemple parfait de présentation des collections spéciales en ligne. Mais Rumsey & Co. sont allés un peu plus loin en créant des versions immersives de cartes dont on peut faire l'expérience dans une simulation en trois dimensions appelée les Iles des Cartes Rumsey dans Second Life¹².

Rumsey a pris les cartes et les a cartographiées pour en faire une représentation en trois dimensions qui fait apparaître les reliefs. Alors qu'il s'agit de cartes en « trois dimensions » représentées dans l'espace bidimensionnel d'un écran d'ordinateur, le fait qu'elles soient dans Second Life, et qu'on puisse en faire l'« expérience » dans cet environnement immersif au moyen d'un avatar, donne une toute autre idée des propriétés des cartes. Une fois de plus, ces aspects interactifs font obstacle à la description, mais les captures d'écran dévoilent un peu l'expérience.

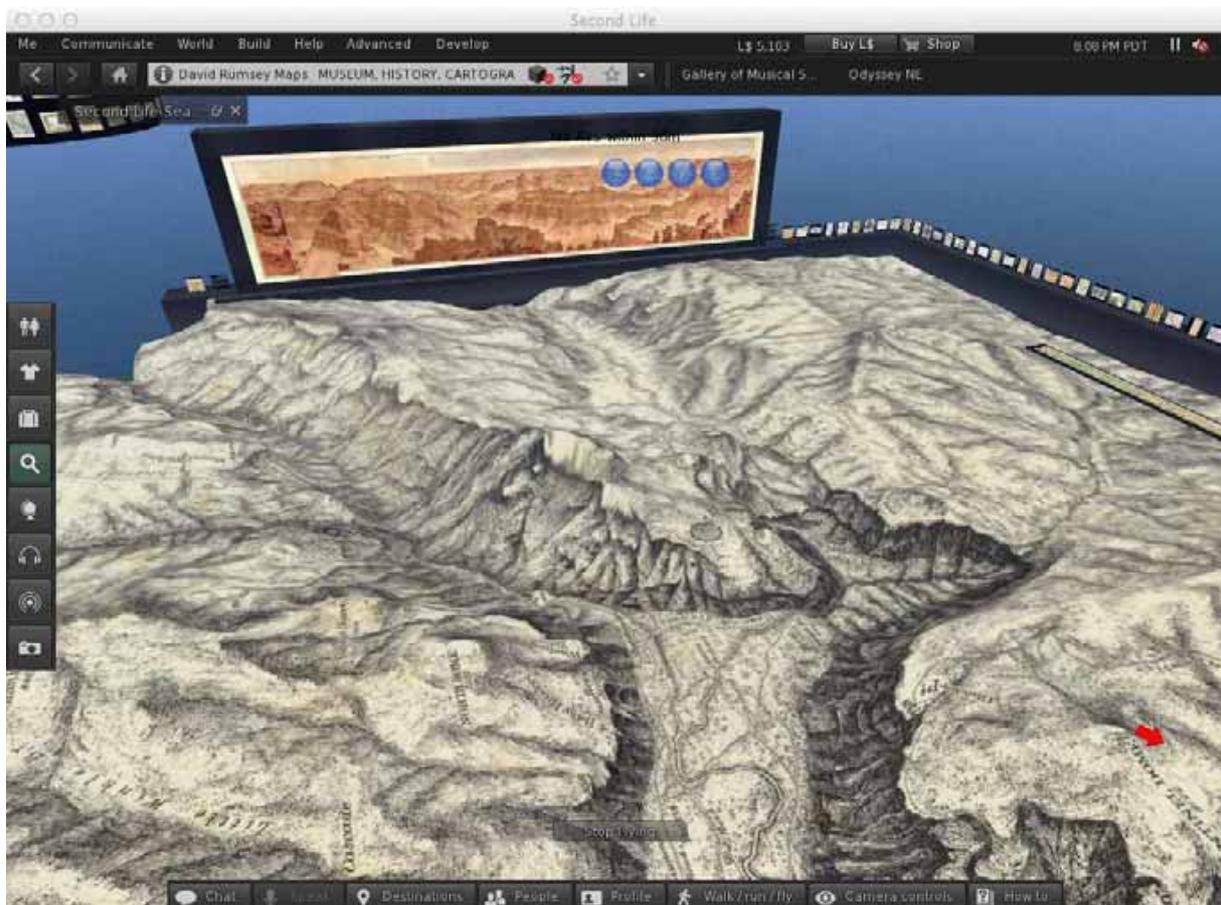


Figure 26. Vue aérienne des Cartes Rumsey à partir de l'avatar, montrant la présentation 3D



Figure 27. Exemple d'une carte individuelle



Figure 28. Avatar surveillant un détail de la représentation 3D

IV. Réalités futures : présent et avenir

Les bibliothèques de collections spéciales s'approprient l'usage d'outils, parmi lesquels les réseaux sociaux comme Facebook et Twitter, et d'autres encore qui intègrent une partie de l'interactivité que l'on a vue dans les objets présentés à titre d'exemples. Les codes QR en particulier commencent à être utilisés dans d'autres secteurs des bibliothèques. Leur capacité à véhiculer des informations directionnelles, avec des liens vers les collections réelles, les rend très efficaces. C'est ainsi que le « geocaching » a été utilisé, tant au Royaume-Uni qu'aux Etats-Unis, pour inciter les étudiants à développer leurs connaissances des bibliothèques. Sur son blog, Scott Hibberson¹³ traite, entre autres sujets, des avantages que présente l'utilisation de codes QR prévus pour un récit policier¹⁴ qui se passe dans une bibliothèque, ainsi que de la façon dont le « geocaching » peut donner aux étudiants une expérience de première main des ressources de la bibliothèque, en l'occurrence la bibliothèque Hesburgh de l'Université de Notre Dame¹⁵.

Il n'est pas inhabituel de bloguer pour les bibliothèques, mais cela présente des avantages inattendus pour les collections spéciales. Daryl Green, responsable des livres rares et de leur catalogage au département des collections spéciales de la Bibliothèque de l'Université de St Andrews, nous propose une explication dans cet extrait d'un entretien avec Brooke S. Palmieri :

« Chaque mois, un bibliothécaire ou un responsable de livres rares employé à temps plein aura travaillé avec des douzaines, voire des centaines de livres que l'on juge suffisamment « particuliers » (c'est-à-dire rares, audacieux, tombant en lambeaux ou revêtant une importance locale) pour être mis à part dans une bibliothèque de livres rares ou de collections spéciales. Chacun de ces livres aura une histoire à raconter, et c'est le travail du responsable des catalogues d'extraire et de synthétiser les éléments de leur histoire personnelle pour en faire un résumé de catalogue précis, sans verbiage inutile. Ce processus, comme la plupart des tâches dans une bibliothèque, doit suivre une série de règles préétablies et détaillées qui aident à la constitution d'un catalogue homogène et documenté, qui sera le premier outil des usagers et des chercheurs. Toutefois, le travail que nous faisons en tant que responsables de catalogage, revendeurs ou passionnés de livres rares, est à 90% un travail de Sherlock Holmes et à 10% un travail de Fredson Bowers : ce qui se passe en coulisses pour le responsable du catalogage qui a trouvé quel ex-libris appartient à qui – le lien entre cette personne et le nom sur la page-titre du livre – comment ce livre a pu changer de main – quel est le lien de ce livre avec les autres livres d'une collection, tout cela peut se perdre dans le processus d'indexation, de classement et de traitement, et se retrouve rarement dans nos catalogues finis.

Il est possible d'exprimer pleinement dans les blogs ce qu'il y a d'extraordinaire dans le métier que nous faisons. Les bibliothécaires et responsables de catalogage

sont en contact constant avec un matériel formidable et il est sûr qu'une partie de ce matériel ne présente qu'un intérêt limité pour la foule de chercheurs hyperspécialisés. Mais relever les premières réactions d'un responsable de catalogage ou d'un étudiant qui a travaillé sur une chronique de Nuremberg ou sur la première édition du Frankenstein de Mary Shelley, est tout aussi important que de découvrir les éléments les plus ésotériques de n'importe quelle période de l'imprimerie. Cela nous dit l'intérêt de ces livres à notre époque...¹⁶»

Green et Palmieri ont été remarqués par la presse populaire quand cet essai a été repris par *The Atlantic*¹⁷ quelques jours après sa sortie. Une telle notoriété et un écho aussi positif dans la presse sont essentiels pour renforcer le message sur l'importance des collections spéciales.

D'autres conservateurs de livres rares tiennent régulièrement des blogs pour transmettre aux usagers et au public des informations actualisées sur ce qui se passe dans leur institution. Lynne Thomas, conservatrice de livres rares et de collections spéciales à l'Université du Nord Illinois, écrit sans relâche dans son blog, « Confessions d'un Conservateur¹⁸ ». Thomas est aussi co-auteur, avec Beth M. Whittaker, de *Collections Spéciales 2.0 : nouvelles technologies pour livres rares, manuscrits et collections d'archives*¹⁹. Outre son blog et son compte Twitter, elle utilise aussi activement Facebook, où elle partage des informations sur sa collection et sur ses activités.

Être régulièrement présent sur Facebook est de plus en plus une pratique courante, autant que tenir un blog. La création de comptes institutionnels, généralement par le biais d'une page Facebook, permet à une institution de publier des images et des informations de manière régulière.

Les Collections Spéciales Emmett Chisum des bibliothèques William R. Coe de l'Université du Wyoming sont présentes sur Facebook depuis plusieurs années. <http://www.facebook.com/pages/Emmett-Chisum-Special-Collections-at-UW/109335266282>

Ceci a eu l'énorme avantage d'attirer l'attention des usagers sur les Collections Spéciales, riches collections sur l'histoire et la culture du Wyoming. La responsable des Collections Spéciales, Tami Hert, a pu quantifier l'impact de cette présence d'après le nombre croissant de demandes de références et de visites physiques. En réalisant des mises à jour régulières, particulièrement pour signaler les célébrations d'événements d'importance pour le Wyoming, par exemple la création du parc national du Yellowstone, elle peut mettre en vitrine du matériel numérisé à partir des collections et ainsi aiguïser l'appétit des chercheurs et autres usagers.

Mais il faut un minimum de précaution quand on utilise ainsi les réseaux sociaux, notamment Facebook. En janvier 2012, un projet monté par la bibliothécaire de

l'Université du Nevada à Reno, Donnelyn Curtis, a été mis hors ligne par Facebook pour avoir violé les conditions d'utilisation du réseau. Curtis avait créé deux profils pour des personnages historiques, Joe McDonald et Leola Lewis, qui avaient été, tous les deux, étudiants à l'Université au début du XXème siècle. Facebook a estimé qu'il y avait là violation des conditions d'utilisation puisqu'il s'agissait d'une création de comptes pour d'autres personnes sans leur autorisation. Mais une solution créative fut trouvée : la mise en place d'une page au nom de chaque étudiant, afin que l'expérience de partage de l'histoire personnelle et publique pût se poursuivre.

Joe a sa page : <http://www.facebook.com/pages/Joe-McDonald/274017182657487>
Leola a aussi la sienne : <http://www.facebook.com/pages/Leola-Lewis/128487107270652>

Il n'est plus temps de se demander quel sera le visage des collections spéciales à l'avenir, mais plutôt :

Comment utiliserez-vous tous ces outils pour changer le visage de vos institutions ?

¹ Sol LeWitt, « Sentences on Conceptual Art », consulté en mai 2012. On n'envisage pas spontanément la littérature quand on parle d'art conceptuel, c'est pourquoi les observations de Sol LeWitt sont précieuses d'un point de vue historique (<http://www.altx.com/vizarts/conceptual.html>)

² Schwenger, Peter (1995). « *Agrippa*, or, The Apocalyptic Book », dans Dellamora, Richard, *Postmodern Apocalypse*. Philadelphia: University of Philadelphia Press. pp. 277-278 (ISBN 0-8122-1558-3)

³ Site consulté en mai 2012 : <http://www.centerforbookarts.org/newsite/exhibits/archive/workdetail.asp?workID=747>

⁴ Consulté en mai 2012 : http://en.wikipedia.org/wiki/QR_code

⁵ Consulté en mai 2012 : <http://amoreodio.org/amoreodio.php>

⁶ Consulté en mai 2012 : <http://itunes.apple.com/us/app/the-fantastic-flying-books/id438052647?mt=8&ign-mpt=uo%3D4>

⁷ Consulté en mai 2012 : <http://www.sigliopress.com/books/bps.htm>

⁸ *Ibid.*, Siglio Press affiche des recensions enthousiastes et perspicaces dans la barre d'outils latérale de cette page. On y trouve par exemple une citation de Johanna Drucker qui commente les aspects révolutionnaires de ce titre.

⁹ Consulté en mai 2012 ; interview de Amaranth Borsuk dans *Daily Brink* : <http://www.dailybrink.com/?p=1934>

¹⁰ Consulté en mai 2012 : <https://secondlife.com/whatis/?lang=en-US>

¹¹ Lien direct vers le projet SULAIR : <http://library.stanford.edu/depts/spc/pubserv/outreach2.htm>

¹² Une bande annonce, qui donne un avant-goût de cette expérience, peut être visualisée à partir du lien suivant (consulté en mai 2012) : <http://www.davidrumsey.com/view/articles/second-life-preview>

¹³ Les blogs font actuellement partie de l'équipement des bibliothèques. Dans son blog, Scott traite de la politique des bibliothèques. Il présente souvent des méthodes technologiques innovantes qui permettent d'intéresser les étudiants. Consulté en mai 2012 : <http://scotthibberson.co.uk/eLearningLibrary/my-bio/>

¹⁴ « The QR Code Killer » — décrit par Scott. Consulté en mai 2012 : <http://scotthibberson.co.uk/eLearningLibrary/practical-applications-for-qr-codes-in-the-library/>

¹⁵ « Catching In At The Libraries », consulté en mai 2012 : <http://www.library.nd.edu/instruction/cachingin/>

¹⁶ Extrait d'une interview de Brooke Palmieri, 15 mai 2012, sur le blog « Echoes From The Vault », disponible sur <https://standrewsrarebooks.wordpress.com/2012/05/15/bloggers-of-the-world-unite-rare-books-bloggers-and-the-link-they-build/> — consulté en mai 2012.

¹⁷ « Chronicling Discovery: The Online Journal of Rare-Book Collectors », de Rebecca Rosen, 17 mai 2012 ; consulté en mai 2012 : <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/05/chronicling-discovery-the-online-journals-of-rare-book-collectors/257274/>

¹⁸ On peut lire ou s'inscrire sur le blog de Lynne, via un compte RSS, sur : <http://niurarebooks.blogspot.fr/>. En plus de bloguer, elle est active sur Facekook et Twitter.

¹⁹ <http://www.amazon.com/Special-Collections-2-0-Technologies-Manuscripts/dp/1591587204>