

Du catalogue numérique à la collection en ligne, ou quelques réflexions sur le musée au XXIe s.

Yves Bernard¹

Mars 2006

Introduction

Le catalogue d'exposition est le produit dérivé habituel d'une exposition d'arts. Il en est la trace durable après l'évènement, instrument de recherche pour l'historien, vecteur de transmission de l'art et de la culture, parfois objet de culte et de collection. Si les objets artistiques ont très vite évolué au 20e siècle pour englober ready made, films, vidéos, installations vidéos, multimédia et interactives, oeuvres électroniques... le support du catalogue d'exposition ou de collection est resté le papier quasi durant tout le siècle passé, même s'il est loin d'être idéal pour rendre compte des formes de créations actuelles. Ce n'est que vers le début des années 90 avec l'apparition du cd-rom que l'on a édité les premiers catalogues et collections d'art sur support électronique, dans des formes devenues les premiers paradigmes des contenus électroniques et interactifs.

Aujourd'hui le cd-rom a disparu, Internet est partout, média majeur du 21e s., extension de notre réalité. On y voit quelques rares institutions muséales proposer leurs expositions temporaires et leurs collections permanentes en ligne, sous des formes des plus simples au plus sophistiquées.

Dans le domaine de la culture digitale et des arts numériques d'autres types d'acteurs, nouveaux, apparaissent (collectifs d'artistes, centres d'arts médiatiques), proposant parfois des approches innovantes sur ce que pourrait être une collection vivante en ligne. De manière générale, les institutions muséales sont loin d'être les seuls à s'occuper de l'accès au patrimoine culturel et de son exploitation: sociétés privées, individus, groupes informels s'en mêlent de plus en plus, avec pour certains des moyens considérables.

Les efforts pionniers réalisés par quelques grands musées posent d'intéressantes questions sur le rôle et la forme du Musée dans la société de l'information actuelle et à venir.

Les années 90 : naissance de l'édition électronique et des premières écritures interactives

Les années 90 verront la révolution du multimédia: c'est le début de l'ordinateur individuel à la maison, le multimédia (textes, sons, images, vidéos) et ses prouesses sans cesse meilleures sont un des arguments commerciaux de l'industrie informatique auprès du grand public. Le cd-rom apparaît comme le nouveau support d'édition et l'on voit les grands éditeurs traditionnels se lancer dans l'édition électronique. En France, le succès du cd-rom "Le Louvre" publié en 94 et vendu à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires lance l'édition électronique culturelle. Les éditeurs tels que Havas, Gallimard, Flammarion, Hachette-Grolier ouvrent des départements multimédia. De nouveaux acteurs apparaissent tels que Montparnasse Multimédia. Et les institutions muséales telles que la Réunion des Musées Nationaux (RMN) sont activement sollicitées pour exploiter leurs patrimoine sur ce nouveau support, pour publier des catalogues d'expositions électroniques, bien moins lourds à distribuer et bien moins chers à produire (pensaient-ils) que leur équivalent papier... Utopies éditoriales et industrielles, attirance d'un nouvel eldorado pour les éditeurs et les détenteurs de collections, tout cela, on le sait, s'est écroulé: le cd-rom en tant que support d'édition électronique est aujourd'hui mort, les éditeurs électroniques culturels ont tous disparus.

Pourtant, cette période des années 90 permit les premières mises en forme destinées à un grand public de catalogues ou collections d'art sur un support électronique interactif.

¹ Yves Bernard, formation d'architecte et d'ingénieur civil, fondateur du studio nouveaux médias Magic Media en 1994, (co)réalisateur et (co)producteur de nombreux projets artistiques et culturels européens sur cd-rom ou Internet (ex. Fondation Maeght, Art du Moyen Age, Marie-Jo Lafontaine, Autre Moitié de l'Europe,...), co-fondateur et directeur de l'association d'art et culture digitales iMAL, professeur d'arts numériques à l'ERG et Saint-Luc, maître de conférence à l'Université de Liège.

L'interactivité, la dimension multimédia et les possibilités informatiques (simulation, 3D, base de données, recherche,...) du cd-rom sont de nouveaux modes d'expression permettant de communiquer peut-être mieux et autrement au lecteur les oeuvres et démarches artistiques traditionnelles comme les plus contemporaines. Ces nouvelles expressions - que l'on retrouvera dans les autres technologies de l'information et de la communication tels que le Web - demandent de nouvelles approches dans la conception des contenus. C'est dans les années 90 - grâce à l'édition électronique sur cd-rom - que se développent les premiers savoir-faires dans l'écriture interactive. De cette décennie sortiront les premières équipes multidisciplinaires de conception et réalisation de contenus électroniques mêlant éditeurs, producteurs, designers interactifs, infographistes, métiers de l'audiovisuel et de l'informatique.

De cette époque sortiront aussi les premiers clichés ou paradigmes d'écriture interactive pour les contenus culturels que l'on retrouvera sur le web plus tard. J'en distinguerai ici quatre principaux: l'encyclopédie interactive, le musée virtuel, le "Palette" interactif, et le document interactif (bien sûr pas mal de productions mélangeront plusieurs de ces paradigmes).

- encyclopédie interactive : base de données avec interface de consultation permettant des recherches diverses, et proposant pour chaque objet une fiche sur écran avec textes, images et parfois documents audios ou vidéos; on reste dans l'interface informatique pour proposer un équivalent pratique de l'encyclopédie papier. L'utilisateur cherche, et parfois les liens hypertextes ajoutent un certain mode exploratoire. Exemples: "Encyclopédie Encarta" (Microsoft, 1993), "dictionnaire multimedia de l'art moderne et contemporain" (Hazan, Videomuseum, RMN, 1996).

- musée virtuel: recréation sur support multimédia du musée considéré comme lieu physique avec ses différentes salles abritant les collections; la navigation est analogue à une ballade dans le lieu recréé ou simulé, les oeuvres apparaissant en cimaises... Le musée est une représentation interactive du lieu réel, souvent réalisée par des prises de vues photographiques panoramiques (ex. "Musée d'Orsay visite virtuelle", Montparnasse Multimédia, RMN, BMG Interactive, 1996) ou par un tournage vidéo en caméra subjective comme dans le très poétique cd-rom sur la Fondation Maeght ("Une promenade dans l'art du XXème siècle", Matra-Hachette Multimedia, 1995) où l'on retrouve toute la magie du site enchanteur de Saint-Paul de Vence (le bruit des cigales est là et il ne manque que l'odeur de la lavande). Dans certains cas, le musée est imaginaire construit en images de synthèse (ex. "Cyberpub", Hachette-Filipacchi-Grolier, 1996). L'utilisateur est visiteur, il se promène en activant un interface "analogique".

- "Palette" interactif : création sur support multimédia d'un équivalent de la TV, et plus particulièrement dans le domaine culturel en imitant "Palettes" la fameuse émission d'Alain Jaubert diffusée sur Arte; le multimédia copie la TV et les cd-roms culturels proposent de longues séquences audiovisuelles (images animées + commentaires en voix off), linéaires (peu interactives). Elles sont spécialement fabriquées pour mettre en scène et analyser les oeuvres avec force d'infographie, d'animation et autres effets de la palette électronique. L'utilisateur est guidé, il s'assied devant son écran et prend connaissance du point de vue et de la dramaturgie de l'Auteur. Ex. "Le Louvre, peintures et palais", Montparnasse Multimédia, RMN, 1994.

- document hypermédia interactif: c'est une base de données hypermedia de documents textuels et audiovisuels sur les oeuvres. L'interactivité y est conçue avec une écriture originale propre au support interactif informatique pour offrir le maximum de fonctionnalités permettant au lecteur de se confronter aux oeuvres par les multiples documents archivés. L'interface propose des outils pour que l'utilisateur puisse se faire sa propre opinion à partir de ce corpus de documents, mais aussi pour qu'il vive sa propre expérience esthétique et émotionnelle au travers de son parcours. Les outils sont navigation, recherche, confrontation (comparaison de plusieurs documents sur une même page), analyses et différents modes de visualisation. La mise en scène ne se situe pas au niveau du contenu (ce sont les documents), mais plutôt au niveau du design de l'interface et des fonctionnalités, design qui suit son propre langage graphique et interactif, ne relevant pas d'analogie à un autre média. Le contenu est un réseau

d'archives constituées de documents audiovisuels, traces enregistrées de l'oeuvre, de sa production, de son contexte artistique et historique, parfois simulation à défaut, documents critiques et historiques. Les témoignages directs sont privilégiés.

Exemples : "Camps de Réfugiés" (Magic Media, Apple France, 1994), "La 3e Biennale de Lyon" (RMN, 1995), "Actualité du Virtuel" (Centre Pompidou, 1996), "Marie-Jo Lafontaine, 1979-1999" (Jeu de Paume, RMN, 1999), "L'Autre Moitié de l'Europe" (Jeu de Paume, RMN, Magic Media, 2000), la collection Anarchives avec "Muntadas: Media, Architecture, Installations" (Centre Pompidou, Univ. Paris 1, 1999) et "Michael Snow - Digital Snow" (Centre Pompidou, Fondation D. Langlois, 2002).

L'échec du cd-rom ou de l'édition électronique "offline"

Les raisons de l'échec de l'édition électronique culturelle sur cd-rom (ou "offline") sont nombreuses. Citons les principales :

- (1) le problème de la distribution de ce type de produit culturel: ce n'est ni un livre, ni un cd audio, ni un jeu vidéo;
- (2) les coûts de réalisation: le cd-rom est apparu à un moment où les technologies logicielles étaient moins standardisées et plus difficiles à mettre en oeuvre; sa conception et réalisation nécessitent des savoir-faires multidisciplinaires divers et encore rares;
- (3) l'insuffisance du parc des machines dans le grand public et leur trop rapide évolution technologique en termes de possibilités multimédia tout au long des années 90,
- (4) la mauvaise conception ou la pauvreté du contenu des produits proposés qui souvent apportaient peu de plus-values par rapport au support papier,
- (5) les difficultés des mises à jour informatiques et du contenu.

Le résultat ne s'est pas fait attendre, l'édition culturelle électronique "offline" ne trouve pas son public, n'est pas rentable et disparaîtra au début des années 2000.

Au niveau des institutions muséales, le cd-rom est aujourd'hui un support quasi abandonné au profit du seul catalogue papier, ou plus rarement du catalogue en ligne.

Internet ou le paradoxe actuel.

Aujourd'hui, Internet est là partout, quasi tout le monde (dans nos pays) dispose chez soi d'un ordinateur aux performances multimédia excellentes et stabilisées, les connexions à large bande (ADSL, câble) deviennent la norme et permettent la diffusion de contenus audiovisuels riches, les technologies logicielles se sont considérablement normalisées grâce aux standards du web, le public est plus mûr et éduqué pour des contenus interactifs,... Deux des principales causes de l'échec du cd-rom ont disparu (la distribution et la faible base installée). Nous sommes en principe dans des conditions technologiques et sociologiques permettant la réalisation et la publication en ligne de contenus électroniques aussi riches que les meilleurs cd-roms culturels des années 90, utilisant tous les paradigmes des formes interactives apparus dans les années 90, avec des possibilités nouvelles dues à l'interactivité collective et sociale du réseau, et pourtant les grands projets en ligne dans le monde muséal et du patrimoine culturel sont bien trop rares.

Plusieurs raisons à cela.

Bien sûr les coûts de réalisation sont toujours aussi importants même si les compétences multidisciplinaires en conception/réalisation de contenus interactifs sont plus communes que dans les années 90, et même si les outils logiciels sont plus performants. Bien sûr, le "business model" de l'édition cd-rom n'est pas applicable (à cela, on répondra que la plupart des projets éditoriaux culturels ou artistiques sont subsidiés d'une manière ou d'une autre, pourquoi donc si peu de projets subsidiés en ligne?). Bien sûr, l'institution muséale n'a pas encore intégré dans son fonctionnement et sa structure les nouveaux médias, Internet et le site du musée étant considéré comme une vitrine, un dérivé de la plaquette de présentation, et non comme un organe à part entière participant aux missions de l'institution dans le contexte actuel. Bien sûr les problèmes de droit d'auteur, de copie illicite particulièrement pour les contenus en ligne effraient (pourtant les techniques de marquage - watermark - sont efficaces, les hautes résolutions sont inaccessibles). Et bien sûr, en Europe, le politique ainsi que l'industrie des

contenus ont très tardivement pris conscience de l'importance économique, politique et culturelle des contenus (entre autres culturels) sur Internet. Il faudra attendre fin 2005 pour que les offres de numérisation du patrimoine culturel de l'américain Google secoue l'endormissement européen et du monde institutionnel culturel pour provoquer enfin un début de réponse.

Malgré cela, on trouve quelques exemples pionniers. Analysons-en quelques-uns².

Le modèle encyclopédique.

La plupart des collections actuelles en ligne sont de fait des bases de données avec textes et images, à l'interface et au graphisme revu pour le web et réalisées après 2000. Les accès et recherches sont habituels et simples (par mots clef, artistes, recherche libre, période, genre,...), et pour chaque objet trouvé, on trouvera un descriptif technique, parfois une notice textuelle et une ou plusieurs images souvent en 2 résolutions.

Les liens hypertextes sont souvent inexistantes. Dans plusieurs sites, on trouve des suggestions de parcours (par ex. thématiques) dans la collection souvent sous formes de mosaïques d'oeuvres. La qualité des sites varie en fonction de la richesse des notices, des images, de leurs possibilités d'agrandissement, du graphisme et de l'interface. On est donc proche du modèle encyclopédie multimédia du cd-rom, sauf que les documents vidéos ou audio sont quasi inexistantes (sauf pour Collect Britain avec ses enregistrements audio d'accent régionaux anglais...).

Exemples: MoMa, National Gallery, Collect Britain (British Library), Gallica BnF, Koninklijke Bibliotheek, Memory of the Netherlands, Le Louvre, Centre Pompidou,...³

La collection en ligne du Centre Pompidou suit ce modèle encyclopédique en ligne texte et images. Le Centre Pompidou avait tenté un premier projet plus multimédia dès 1998 avec le site de l'Encyclopédie des Nouveaux Médias⁴ en collaboration avec le Ludwig Museum et Saint-Gervais Genève. Tentative dans un web encore trop technologiquement immature pour présenter en ligne des oeuvres principalement vidéo ou de cinéma expérimental par des extraits en vidéo, des notices, un glossaire et un contexte historique. Le projet s'est arrêté en 2000, l'interface est daté et un peu lourd, le contenu trop restreint: environ 86 artistes pour 350 oeuvres... et ne concerne en rien les nouveaux médias (sauf si on considère encore la vidéo comme un nouveau média). Pourquoi cet arrêt: impossibilité de la résolution des droits, fin du financement européen?

Un peu au delà...

Le Louvre⁵ dépasse le modèle encyclopédique en proposant depuis 2005 quelques analyses d'oeuvre, avec montages audiovisuels et commentaires sonores, et liens contextuels. Très bien faits, proche des modèles cd-roms, mais trop rares (4 en tout). Quelques dossiers thématiques proposent aussi des parcours richement commentés en textes et liens⁶. Ces thèmes ou galeries, ou visites virtuelles sont parfois signés et commentés par des commissaires. On retrouve des approches similaires de galeries sur d'autres sites tels que le Centre Pompidou, ou Collect Britain. Le site de la Bibliothèque Royale de Hollande va plus loin et en fait une vraie politique éditoriale sur Internet, en proposant de nombreuses "Web exhibitions"

² Nous nous concentrons ici sur des collections en ligne avec une mise en forme un peu adaptée pour un grand public, au moins des images et du texte. Nous excluons donc tous les interfaces Internet aux systèmes informatiques de bases de données documentaires ou bibliographiques.

³ <http://moma.org/collection/search.php>, <http://www.nga.gov/collection/index.shtm>, <http://www.collectbritain.co.uk/>, <http://gallica.bnf.fr/>, <http://www.kb.nl/>, <http://www.geheugenvannederland.nl/>, <http://www.centrepompidou.fr/>.

⁴ <http://www.newmedia-art.org/>

⁵ <http://www.louvre.fr>

⁶ http://www.louvre.fr/llv/dossiers/liste_oal.jsp?bmLocale=fr_FR

avec montages audiovisuels (en Flash), contexte historique,... voir par exemple l'expo en ligne sur la Collection Koopman proposée en 3 langues⁷.

Des navigations plus interactives

Toujours pour permettre au public de mieux exploiter la collection en ligne, la Tate Collection propose un interface de navigation assez original: le Carrousel⁸. C'est une recherche "évolutive" par sélection et génération par similarité: une première mosaïque d'oeuvres choisies au hasard est proposée à l'écran. On place une oeuvre que l'on préfère de côté: automatiquement une nouvelle mosaïque est générée dans la tendance du choix effectué. On sélectionne une autre oeuvre, et ainsi de suite, la collection se raffine par étapes successives en fonction des choix exprimés.

Des visualisations toujours plus sophistiquées

La Tate, dans son projet "Insights" supporté par le programme 'NOF-digise' du New Opportunities Fund, veut dépasser la simple présentation des oeuvres par des images statiques pour proposer au public de nouvelles visualisations plus dynamiques. Ainsi 3 expériences pilote de visualisation sont en ligne⁹: lumière variable pour une peinture, visualisation en animation images par images pour le montage d'une installation, et visualisation 3D interactive pour une sculpture.

Des hypermédias de plus en plus denses et riches

Les exemples précédents restent pauvres au niveau des connexions entre objets (hypertextes) et au niveau des documents multimédias. Ce sont des bases de données de fiches textes+images sans liens. Le projet des archives V2¹⁰ (centre des arts et technologies médiatiques de Rotterdam) est un des rares exemples d'une grande collection de documents multimédias construite comme un réseau hypermédia dense. Même si V2 présente ces archives comme un projet expérimental destiné aux chercheurs en arts numériques, ce projet n'en reste pas moins remarquable parce qu'il préfigure ce que pourrait être une vraie collection multimédia en réseau, mettant à chaque fois l'oeuvre au milieu d'une toile d'associations permettant d'en saisir tous les contextes et ramifications. C'est le modèle du cd-rom "document hypermédia interactif" mais appliqué ici sur de grands corps de données avec les technologies d'interface et de logiciel du web actuel. Les archives V2 ont demandé une équipe d'une petite douzaine de personnes de 2000 à 2004 et proposent plus de 15000 images et un grand nombre d'extraits vidéos. Une grande partie du projet a consisté en la définition des ontologies et méthodologies pour décrire les formes artistiques émergentes électroniques et numériques ("capturing Unstable Media").

Le projet Netzspannung¹¹ du MARS Exploratory Media Lab (Fraunhofer Institute) est aussi un effort intéressant dans ce domaine des arts numériques et de leurs archivages en ligne. Même si la collection et les documents proposés sont relativement réduits et de qualité très variable, il propose plusieurs interfaces originaux d'accès ou de visualisation de son réseau d'informations: carte sémantique, timeline, randomizer. Actuellement expérimentaux, conçus pour une communauté d'experts, ils font partie des "Knowledge Discovery Tools" développés au MARS pour visualiser des espaces complexes d'information et les rendre accessibles en tant qu'espaces de connaissances. Ces outils se veulent aussi des outils collaboratifs pour construire collectivement ces espaces par les contributions d'experts dans différents domaines.

Des fonctionnalités nées du web : personnalisation, à la demande, services et communautés

⁷ <http://www.kb.nl/webexpo/koopman-en.html>

⁸ <http://www.tate.org.uk/collection/carousel/>

⁹ http://www.tate.org.uk/collections/in_special.htm

¹⁰ <http://framework.v2.nl/archive/general/default.xslt>

¹¹ http://netzspannung.org/index_en_flash.html

Si les exemples précédents finalement ne sont pas essentiellement différents des bons cdroms culturels des années 90, des sites comme www.scienceandsociety.co.uk ou www.ingenious.org.uk (deux initiatives d'un consortium de musées anglais¹²) vont un peu plus loin dans l'usage du réseau. Après s'être enregistré, on peut composer en parcourant les collections son propre dossier ou sa collection personnelle à partir d'oeuvres que l'on sélectionne. On peut annoter de ses commentaires les oeuvres choisies, on peut imprimer sa galerie ou l'envoyer par e-mail, ou encore en acheter les reproductions.

Mais paradoxalement, aucun site ne propose de pouvoir publier en ligne sa galerie personnelle annotée de ses réflexions, ouverte aux commentaires des autres internautes...(seule la galerie dûment estampillée du sceau du commissaire serait digne d'être publiée?)

Le site www.ingenious.org.uk se veut un lieu de découverte, débats et réflexions sur la Science et la Culture en partant de la collection de plus de 30000 images en ligne: des débats sont lancés en ligne sur des questions proposées par des personnalités. On voit bien là la tentative de création de communautés, même si visiblement ce n'est pas un succès... 4 débats depuis 2004 avec pour le plus populaire 28 réponses...

Whitney Artport et Tate | Net Art : le musée en réseau.

En 2000, au même moment que l'ouverture du nouveau site physique de la "Tate Modern" à Londres, la Tate ouvre le site web "Tate | Net Art"¹³. La Tate devient ainsi une entreprise culturelle en réseau distribué sur 6 sites (5 matériels et 1 virtuel). En Mars 2001, le Whitney Museum of American Art lance Artport¹⁴, un portail dédié au Net Art sous la direction du commissaire Chritiane Paul. Ces deux sites proposent des expositions d'oeuvres de Net Art commandées spécialement à des artistes et constituent un début d'un nouveau type de collections qui n'a d'existence que sur le réseau.

Au delà de l'ouverture par ces institutions muséales majeures de ces sites que beaucoup considéreront comme des actes marginaux à l'extrême périphérie de pratiques artistiques les plus émergentes, ces deux initiatives sont loin d'être anodines. Je citerai Charles Gere, écrivant en 2006 ¹⁵ à propos de la Tate Online, et de Tate | Net Art :

"En devenant un réseau, la Tate cesse d'être avant tout une entité physique, un bâtiment, et devient plutôt un signe ou une marque déclinable dans différents endroits, processus et activités. Ceci ne fait que suivre le paradigme de l'entreprise post-industrielle, pour laquelle les moyens et lieux de production sont moins importants que la préservation de la marque.
[...]

La Tate, au départ institution concernée principalement par les objets, évolue vers une institution s'occupant d'information et de connaissance. Cette transformation situe la Tate Net Art et sa politique de commandes dans une toute autre perspective: plutôt qu'une forme marginale de pratiques artistiques poussées aux limites, Tate Net Art est central à la nouvelle conception de la Tate comme institution en réseau, comme institution virtuelle. Tate Net Art doit être considéré comme un changement culturel majeur, apporté entre autres par les développements technologiques d'Internet et du Web. Ce changement transforme déjà notre façon de penser la galerie et l'institution, l'art comme une pratique et comme une forme d'expression culturelle, et probablement bien d'autres aspects de notre vie sociale et culturelle."

Le Net Art n'a évidemment pas attendu l'intérêt des institutions officielles pour exister, s'exhiber (immédiat par définition) et parfois s'organiser en collections ou expositions collectives. Ainsi le site runme.org¹⁶ créé en 2003 par l'artiste Alexei Shulgin et ses amis est

¹² <http://www.nmsi.ac.uk> , à lire aussi le manifeste "In the 21th Century, what role should a museum play?".

¹³ <http://www.tate.org.uk/netart/>

¹⁴ <http://artport.whitney.org/>

¹⁵ <http://www.tate.org.uk/netart/networkgallery.htm>

¹⁶ <http://runme.org>

une collection en ligne de "Software Art" modérée par les artistes eux-mêmes. Au delà d'un simple dépôt des oeuvres, le site propose plusieurs modes d'accès à la collection, des textes critiques et contextuels, ainsi qu'une sélection actualisée d'oeuvres mise en "cimaise". Il est aussi emblématique d'une approche éditoriale collaborative et d'une gestion collégiale, deux caractéristiques typiques de la culture Internet.

Les autres domaines artistiques n'échappent pas à ce phénomène : on trouve sur le web quantité de sites construits par des individus, des collectifs, des groupes informels, des sociétés privées proposant des collections d'art de qualité très diverses, mais parfois très bien faites, ou dans des secteurs qui n'intéressent pas les grandes institutions. L'institution muséale est très loin d'être le seul acteur à proposer l'accès au patrimoine culturel sur le web, et peut-être doit-elle très vite renforcer son effort sur le réseau en y construisant sa "marque" de rigueur éditoriale et de qualité scientifique qu'elle symbolise dans le monde physique.

Conclusions

L'offre de numérisation du patrimoine culturel mondial lancée par Google en 2005 a secoué la vieille Europe et ses institutions muséales. Au delà du simple catalogue numérique, on commence enfin à comprendre toute l'importance des enjeux d'Internet, de l'accès en ligne au patrimoine culturel, de la construction de nouvelles formes de distribution et d'échanges de l'art et de la culture sur le réseau. Le site www.theeuropeanlibrary.org est une des réponses de l'Europe: on y retrouve la plupart des initiatives pionnières décrites précédemment. On y constate le dynamisme de pays tels que l'Angleterre, la Finlande, le Danemark, la Hollande, de petits pays comme la Slovénie ou la Lettonie, ou de grands pays à forte tradition culturelle comme la France. A ce jour, aucun site belge ne figure dans ce répertoire, et pourtant tout le monde connaît la qualité et l'importance de nos collections et de notre patrimoine.