

De l'œuvre d'art numérisée à l'image numérique circulante

Approches sémiotique et anthropologique de l'énonciation dans Google Art Project

< Marie-Julie Catoir-Brisson >

EA 4426 MICA (Médiation, Information, Communication, Art)
Université Michel de Montaigne, Bordeaux 3
MSHA, Domaine universitaire, Esplanade des Antilles
33607 Pessac Cedex
mjcatoir1@gmail.com

DOI:10.3166/RIN.2.261-280 © AFDI 2013

< RÉSUMÉ >

Google Art Project est une plateforme en ligne permettant de visualiser des œuvres d'art numérisées en haute résolution, et de les explorer avec des outils numériques interactifs. L'objectif de cet article est de comprendre en quoi la numérisation des œuvres d'art peut être considérée à la fois comme une transformation technique et sociale. L'approche communicationnelle, sémiotique et anthropologique permet de montrer que les œuvres d'art numérisées dans *Google Art Project* se transforment en images numériques manipulables, et que la relation à l'œuvre est médiatisée par une interface et des outils numériques. L'analyse du cadre d'énonciation du dispositif vise à montrer que l'interface de *Google Art Project* encadre l'activité de co-énonciation de l'utilisateur. Il s'agit enfin de comprendre, à partir des outils d'analyse du webdesign, comment l'ethos de Google est mis en scène dans l'interface de *Google Art Project*.

< ABSTRACT >

Google Art Project is an on-line platform allowing to visualize digitized Artworks in high resolution, and to explore them with interactive digital tools. The objective of this paper is to understand how the digitalization of Artworks can be considered at the same time as a technical and social process. The approach, based on communication sciences, semiotic and anthropology, points out the fact that the digitized Artworks turn into handleable digital images on *Google Art Project*, and build a relation mediatized by an interface and some

digital tools. The analysis of the device's enunciative frame aims at showing that the *Google Art Project's* interface restricts the user activity of co-enunciation. Finally, it is question of understanding how the ethos of Google is staged in the *Google Art Project's* interface, with the tools of analysis of the webdesign.

< **MOTS-CLÉS** >

Dispositif, numérisation, œuvre d'art, interface, énonciation, usager, ethos.

< **KEYWORDS** >

Device, digitalization, artwork, digital interface, enunciation, user, ethos.

1. Introduction

Google Art Project est un dispositif numérique mis en service en février 2011, permettant de visiter virtuellement les 230 collections de musées et institutions du monde entier. Les internautes peuvent ainsi accéder à plus de 43 600 œuvres d'art numérisées¹, via une interface et des outils numériques, que nous analysons dans cet article. Nous considérons le dispositif comme une « formation mixte, composée de technique et de symbolique² ». Cette conception du dispositif nous amène à appréhender l'interaction entre l'usager et l'interface comme une expérience affective, corporelle et socio-culturelle. Nous étudions le dispositif de *Google Art Project* dans une perspective communicationnelle, sémiotique et anthropologique, en répondant aux questionnements suivants : dans quelles mesures la numérisation des œuvres d'art peut-elle être considérée à la fois comme une transformation technique et sociale ? Quel rôle joue le dispositif de *Google Art Project* dans la relation à l'œuvre d'art numérisée, du côté de l'usager ? Comment l'ethos de Google est mis en scène dans l'interface de *Google Art Project* ?

Nous développons notre réponse en trois temps. Tout d'abord, nous dégageons la spécificité du dispositif *Google Art Project*, en portant notre

1. Le catalogue de la base de données de *Google Art Project* ne cesse d'augmenter à mesure des nouveaux partenariats avec les musées. Les données chiffrées contenues dans cet article correspondent à celles de la base de données au moment de notre étude.

2. Charlier Philippe, Peeters Hugues (1999), Contribution à une théorie du dispositif, *Revue Hermès* n° 25, CNRS, Paris, p. 17.

attention sur la transformation de l'œuvre d'art en image numérique manipulable. Puis, nous analysons la manière dont la relation à l'œuvre d'art est transformée par l'interface et les outils numériques. Notre analyse de l'interface vise à mettre en exergue la promesse de Google aux internautes, et l'activité de co-énonciation de l'utilisateur de *Google Art Project*. Enfin, la dernière étape de l'analyse consiste à appréhender la manière dont l'énonciateur se met en scène au travers de son interface, et donc à saisir l'*ethos*³ de Google.

Dans cette étude, *Google Art Project* est envisagé comme un *espace de communication*⁴ entre un foyer d'énonciation multiple⁵ et un usager, dans lequel chacun cherche à produire du sens. Il est aussi pour nous un dispositif numérique de médiation culturelle dans le domaine muséal. Étudier cet objet à partir de cet angle d'approche nous amène à analyser le cadre d'énonciation du dispositif en tenant compte des médiations qui encadrent la relation à l'œuvre d'art numérisée dans *Google Art Project*. Les médiations⁶ englobent selon nous tous les éléments qui interfèrent dans la construction du sens à la fois du côté de la production et de la réception des médias.

L'analyse de l'énonciation nous permet de travailler sur la relation énonciateur/usager dans une perspective communicationnelle, en tenant compte de la spécificité du média étudié. En effet, loin d'être neutre, le web est « porteur d'une contextualisation jouant un rôle dans la construction de la signification, des échanges et de l'imagination » (Tardy, 2012). Il faut en outre tenir compte de la pratique des usagers sur le web. Dans *Google Art Project*, la relation à l'œuvre d'art numérisée peut être envisagée comme une co-énonciation, en tenant compte à la

3. Nous définissons l'*ethos* comme la manière dont l'énonciateur se met en scène dans son énoncé, et invite le co-énonciateur à construire une représentation de l'énonciateur, au travers de sa manière de communiquer.

4. La notion d'espace de communication désigne un « espace à l'intérieur duquel le faisceau de contraintes pousse les actants à produire du sens sur le même axe de pertinence. » Odin Roger, *Les espaces de communication* (2011), PUG, Grenoble, p. 39.

5. Ce foyer d'énonciation multiple englobe la somme des énonciateurs qui ont participé à la réalisation de la plateforme en ligne au sein de Google.

6. Nous avons développé cette conception des *médiations multiples* dans notre thèse de doctorat, à partir des travaux de J. Caune et J. Martin-Barbero (Catoir, 2011, 165-201).

fois de l'intentionnalité de l'énonciateur et de l'activité de réappropriation des usagers, qui passe par la pratique du dispositif.

L'interface est envisagée à la fois comme un support médiatique, une expérience sociale et un support de sens pour les usagers. À l'instar des travaux de Nicole Pignier et Benoît Drouillat sur le webdesign, nous pensons que plus qu'un simple accès à l'information, l'interface de *Google Art Project* construit « une relation sensible, intelligible, corporelle de l'utilisateur » avec le contenu du site (Drouillat et Pignier, 2008, 21). Analyser l'interface de *Google Art Project* permet ainsi de saisir la manière dont Google se met en scène à travers son interface.

2. L'œuvre d'art transformée par sa numérisation : de l'œuvre d'art numérisée à l'image numérique circulante

2.1. Spécificité du dispositif et technique de numérisation

Depuis sa création en 2011, *Google Art Project* a évolué, tant au niveau de son ergonomie que du contenu de la base de données. Elle comptait les collections de 17 musées au lancement du projet et en contient aujourd'hui 230. La spécificité du dispositif repose sur l'innovation technologique largement mise en avant par Google pour promouvoir son service dans ses supports publicitaires. *Google Art Project* offre la possibilité de se promener virtuellement dans les musées, grâce à la technologie *Street View*⁷. Cette plateforme invite à « développer la mise en réseau et donc la mise en commun des ressources documentaires entre musées » (Godiveau, 2012). Elle soulève ainsi la question des médiations institutionnelle et documentaire entre les différents musées partenaires, pour penser la logique de collecte des œuvres numérisées et l'organisation des informations disponibles.

L'autre intérêt réside dans la possibilité de visualiser les œuvres d'art numérisées en haute définition sur la plateforme en ligne. Les internautes peuvent accéder à Google Art sur leur ordinateur, mais aussi

7. La technologie *Street View* existe déjà dans Google Earth et Google Maps depuis 2007. Elle permet d'explorer virtuellement un lieu à partir de prises de vues à 360°.

sur leurs tablettes tactiles et smartphones, grâce à une application spécifique. Le dispositif a donc été conçu pour un usage multi-écrans. *Google Art Project* se déploie sur plusieurs supports médiatiques. Il s'appuie notamment sur son réseau social Google + et celui de son partenaire YouTube. Les internautes qui créent leurs galeries⁸ peuvent organiser des visio-conférences avec plusieurs participants en temps réel, grâce à l'outil Google+Hangouts⁹. Il existe en outre une chaîne YouTube¹⁰ dédiée à *Google Art Project*.

La technique de numérisation de Google a été mise en scène dans une vidéo promotionnelle, intitulée « Behind the scene¹¹ ». Elle représente le processus de captation des œuvres numérisées en haute résolution. Dans cette vidéo, le contraste entre les œuvres immobiles, précieusement gardées dans les musées prestigieux du monde entier, et le dispositif de captation qui se met en place en mouvement, tout autour des œuvres, constitue une mise en scène du passage de l'œuvre d'art à l'ère de sa numérisation. La base de données de *Google Art Project* contient en grande partie des images numériques d'œuvres d'art fournies par les musées. La résolution de ces images numériques, combinée à un zoom créé sur mesure par Google, permet une navigation dans l'image de l'œuvre d'art numérisée. En 2012, Google a numérisé 46 œuvres en très haute résolution, en photographiant les œuvres à partir d'une technologie de capture d'images en gigapixels. L'internaute peut ainsi zoomer dans ces images pour observer l'œuvre en détail, jusqu'à la composition du matériau support de l'œuvre (les fibres d'une toile par exemple).

8. Les internautes peuvent créer leur galerie en glissant-déposant les œuvres d'art numérisées consultées dans la base de données dans un espace dédié. Il faut cependant disposer d'un compte Gmail au préalable, condition nécessaire pour créer une galerie.

9. Par exemple, cette discussion entre plusieurs enseignants en histoire de l'art nous semble intéressante à relever, parce qu'elle rend compte des usages pédagogiques du dispositif : *Art Project Teachers' Hangout* (2012)

<http://www.youtube.com/watch?v=ePNRBM4iGh8>

10. <http://www.youtube.com/user/googleartproject>

11. La vidéo « Behind the scene » est diffusée sur la plateforme YouTube, depuis 2011 : <http://www.youtube.com/watch?v=aYXdEUB0VgQ>

2.2. De l'image numérique manipulable à l'image numérique circulante

Il nous semble important de réfléchir sur l'incidence de la numérisation sur le statut de l'œuvre d'art, transformée en image numérique manipulable.

Tout d'abord, la numérisation d'une œuvre d'art transforme l'œuvre en image numérique. « La représentation numérique transforme le médium en données informatiques, le rendant ainsi programmable, ce qui en change radicalement la nature » (Manovitch, 2010, 137). En effet, c'est parce qu'elles sont numériques que les images disponibles dans la base de données de *Google Art Project* sont manipulables. En outre, une image numérique consiste « en un nombre fini de pixels ayant chacun une couleur ou une valeur tonale distincte ; et ce nombre détermine la quantité de détails qu'une image peut représenter » (Manovitch, 2010, 138). Avec Google Art, les internautes ont accès à des images numériques en haute résolution, au-delà des dispositifs de captation traditionnels. Cela permet non seulement de visualiser l'œuvre dans les détails, mais aussi d'en faire l'expérience en plongeant au cœur de l'œuvre grâce à la technologie *Street View*.

Ensuite, la numérisation de l'œuvre d'art la transforme en données informatiques, sur lesquelles on peut agir. Avec les outils numériques interactifs, l'image numérique devient une *image actée*, qui « exige et suscite des gestes (mentaux et corporels) » (Weissberg, 2006, 14). Cette dimension gestuelle qui associe une activité physique à une activité interprétative à travers une interface, participe à l'activité de réception dans *Google Art Project*. Et ce chaînage geste-image invite à s'intéresser aux pratiques des usagers. En outre, la possibilité d'une pratique transforme la relation à l'œuvre d'art numérisée, en mettant davantage l'accent sur le rôle de l'utilisateur dans la co-construction du sens de l'œuvre.

Ainsi, nous pouvons résumer les trois stades de transformation de l'œuvre d'art dans ce dispositif. L'œuvre d'art numérisée devient une image numérique, ce qui a pour conséquence de faire disparaître le support original, en même temps que l'image numérique devient une image actée. En outre, « la dématérialisation des contenus apportée par l'informatique et leur diffusion universelle par internet confère aux œuvres de l'esprit une fluidité qui déborde tous les canaux existants »

(Gunthert, 2011). L'œuvre d'art numérisée se transforme alors en image numérique circulante, du réseau des musées à celui des usagers, en passant par (et renforçant par là-même) celui de Google.

Enfin il faut aussi prendre en compte le rôle de la médiation numérique dans *Google Art Project*, qui permet une interaction en temps réel avec les collections des musées partenaires et amène à repenser l'aura de l'œuvre d'art à l'ère de sa numérisation¹². Sur cette question, Walter Benjamin et Paul Virilio mettent en parallèle « la nature et la distance spatiale entre l'observateur et la chose observée et estiment que les technologies ont aboli cette distance » (Manovitch, 2010, 319). Dans *Google Art*, le *geste interfacé*¹³ du zoom permet de faire l'expérience d'une forme de rapprochement de l'œuvre via l'interface. Si l'interaction humain-machine implique le spectateur d'un point de vue physique, elle n'abolit pas pour autant toute distance entre l'œuvre et l'utilisateur, parce que la relation à l'œuvre d'art numérisée est médiatisée par l'interface. D'un point de vue historique et dans une perspective intermédiaire, cette modernisation, associée à un bouleversement de l'espace physique, ne représente, dans l'histoire des médias, « qu'une étape plus avancée du processus de transformation continue des objets en signes mobiles » (Manovitch, 2010, 322). Cela conduit l'utilisateur de *Google Art Project* à expérimenter de manière différente l'aura de l'œuvre d'art numérisée, à la fois au niveau des dimensions spatio-temporelles, corporelles et symboliques.

En outre, la relation à l'œuvre passe par une médiation numérique, et la visualisation de l'œuvre au plus près de la matière grâce aux outils numériques rapproche l'amateur d'art de l'observateur scientifique. On peut ainsi considérer que la numérisation d'une œuvre d'art dans *Google Art Project* constitue à la fois une transformation technique et une transformation sociale.

12. D'autant que pour certaines collections, l'icône *Street View* permet de visualiser les œuvres d'art dans le contexte de leur exposition dans les musées et institutions partenaires.

13. Entendu comme « l'hybridation du geste sur une interface (cliquer sur la souris par exemple) et de sa signification imaginaire dans un contexte sémiotique donné. » (Weissberg, 2006, 264).

3. La relation à l'œuvre d'art transformée par l'interface et les outils numériques : une *sociale expérience*

Pour accéder au *Google Art Project*, l'internaute doit se familiariser avec l'interface et les outils numériques, qui interfèrent dans la relation à l'œuvre. En effet, le sens de l'œuvre se construit au travers des possibilités offertes par l'interface. Nous cherchons à comprendre comment les propriétés de l'interface de *Google Art Project* encadrent l'activité de co-énonciation de l'utilisateur.

Tout d'abord, les usagers peuvent accéder aux œuvres¹⁴ par les onglets *Collections*, *Œuvres d'art*, *Artistes*, ou par le biais des *Galleries d'utilisateurs*. Ils peuvent aussi effectuer une recherche dans la base de données grâce à la boîte de dialogue en haut à droite de l'interface. Ensuite, pour chaque collection et œuvre d'art présentées, l'utilisateur peut obtenir des informations supplémentaires en cliquant sur l'hyperlien à droite du titre de l'œuvre. Il peut avoir accès à la *Vue du musée* et visualiser l'œuvre d'art dans le contexte de l'exposition du musée. Les possibilités d'expérience du dispositif se résument aux actions suivantes : navigation dans les collections des musées, consultation des œuvres d'art (avec possibilité de visualiser l'œuvre au plus près des couleurs, textures et matières), et création de *Galerie d'utilisateurs*. Le corps de l'utilisateur est engagé dans l'interaction avec le dispositif, notamment grâce aux organes que sont l'œil, la main (le doigt avec les écrans tactiles) et à l'interface, qui donne accès aux œuvres de la base de données.

3.1. Visualisation et gestes interfacés

Les outils d'analyse du webdesign permettent d'étudier les trois niveaux¹⁵ du dispositif de *Google Art Project*. Le *dispositif matériel* nécessaire pour pouvoir l'expérimenter est celui d'un ordinateur, d'une

14. Sur : <http://www.youtube.com/watch?v=qVpqTd2ndYY>, une vidéo intitulée *Art project - How to use the site*. Plus qu'une simple présentation du service, cette vidéo développe le système de valeurs de Google basé sur l'extension du domaine du possible en termes de manipulation d'images numériques et d'appropriabilité du dispositif par les usagers.

15. Nous reprenons les trois niveaux proposés par Drouillat et Pignier (2008).

tablette tactile, ou d'un Smartphone, dans lequel l'écran joue un rôle important. Avec un ordinateur, l'interface requiert l'utilisation d'un clavier et d'une souris pour pouvoir interagir avec et naviguer dans l'espace informatique. Avec les écrans tactiles des tablettes et Smartphones, l'expérience interactive permise par le média internet se double d'une expérience sensitive, par le biais de la technologie tactile, et renforce ainsi l'interaction avec le *dispositif de commande* du logiciel qui s'affiche à l'écran. À un troisième niveau, on peut étudier *l'interface*, en observant les possibilités de navigation dans l'espace de représentation de l'information et les différents modes d'interactions corporelles permis par le dispositif.

L'interface de *Google Art Project* organise et répartit l'information disponible sous plusieurs formes. Les outils numériques permettent de visualiser les images, d'accéder à des informations supplémentaires sous forme de texte, de sons et de vidéos, et de naviguer dans les *Vues du musée*. Les internautes peuvent aussi partager les œuvres d'art consultées par mail et sur les réseaux sociaux (Google+, Facebook, Twitter), lancer le diaporama des œuvres en cours de visionnement, comparer deux œuvres, et ajouter des œuvres dans leurs galeries, grâce à l'icône représentant graphiquement le geste interfacé du glisser-déposer.

Le zoom est intéressant parce qu'il associe l'œil à la main, l'irruption du geste dans l'image construisant ainsi un « regard manuel¹⁶ ». La relation à l'œuvre est aussi transformée par la possibilité de visualiser l'œuvre de manière fragmentaire à partir d'un point de vue mobile dans l'image numérique. Ce point de vue est lié à un *point d'action*, considéré comme « le lieu à partir duquel un acteur agit dans la représentation¹⁷ ». Il construit une nouvelle relation à l'œuvre, dans laquelle le sens ne se construit plus au regard de la totalité de l'œuvre mais à partir d'un fragment choisi par l'utilisateur.

16. Weissberg (2006, 264).

17. Ibid.

3.2. L'utilisateur de Google Art Project : entre spectateur et navigateur

Du point de vue des usagers, ce qui nous semble caractéristique de *Google Art Project*, c'est la mobilité des postures spectatoriennes qui transforme aussi la construction du sens de l'œuvre par l'utilisateur. L'internaute passe alternativement des positions de spectateur, quand il choisit de contempler les œuvres et les contenus visionnables, à celles de navigateur, quand il explore l'espace informatique de la plateforme. Quand il manipule les images numériques dans l'interface, il est à la fois spectateur et acteur du spectacle.

Le concept de navigation « joue un rôle métaphorique important dans la conceptualisation des nouveaux médias¹⁸ ». Il renvoie à une histoire culturelle du rapport à l'espace : « le flâneur européen du 19^e siècle, tout comme l'explorateur américain, trouvent à se réincarner dans la figure du surfeur du Net¹⁹ ». En dehors du moteur de recherche, les usagers de *Google Art Project* peuvent accéder aux œuvres d'art au gré de leur navigation dans les images qui apparaissent à l'écran. Cette pratique renvoie au principe de la sérendipité, que l'on peut considérer comme une forme de recherche créatrice, impliquant à la fois « une disponibilité de l'esprit à l'improbable » (Sandri, 2013) et un état de veille actif, « rendu possible par la curiosité, l'éveil, la capacité à détecter une piste qui pourrait s'avérer fructueuse » (Le Deuff, 2011). Cette nouvelle manière de rechercher des informations concerne donc les usagers de Google Art qui ont des connaissances dans le domaine de l'histoire de l'art et qui maîtrisent le dispositif de recherche d'informations. Dans cet espace navigable, l'utilisateur « détient des facultés d'énonciation autonome dans le montage des différentes unités d'information²⁰ », qui rendent possible une *délégation d'énonciation*²¹.

Cela est particulièrement manifeste dans les *Galleries d'utilisateurs*, qui permettent de sélectionner, classer et commenter les œuvres dans un espace dédié. L'internaute devient ainsi co-énonciateur. Il peut aussi choisir entre la possibilité de rendre privée ou publique sa galerie, afin

18. Manovitch (2010, 371).

19. *Ibid.*

20. Weissberg (2006, 266).

21. *Ibid.*

de la partager sur les réseaux sociaux. Cette caractéristique nous semble importante à relever, parce qu'elle répond aussi aux attentes des internautes d'aujourd'hui. En effet, « l'écologie numérique [...] établit l'appropriabilité comme un critère et un caractère des biens culturels, qui ne sont dignes d'attention que s'ils sont partageables » (Gunthert, 2011). Dans cette perspective, on peut penser que les outils de partage du dispositif sont en accord avec *l'esprit du temps* (au sens de Morin, 1962) de notre époque contemporaine, à l'ère de l'appropriabilité numérique.

3.3. La circulation des œuvres d'art numérisées : une remédiation du sens

Nous pouvons d'ailleurs mettre en exergue la dynamique de circulation du sens de l'œuvre, transformée par la pratique des usagers via les outils mis à disposition dans l'interface. Quand le spectateur-navigateur choisit une œuvre dans la base de données et la visionne grâce aux outils numériques, le sens de l'œuvre se construit dans un *espace de communication* différent de celui d'un musée, parce qu'il est médiatisé par un écran et une interface. C'est l'internaute qui fait venir l'œuvre à lui dans un espace-temps qu'il choisit lui-même, tant qu'il lui permet d'accéder à la plateforme en ligne. Dans cet espace de communication, les médiations situationnelle et technologique jouent un rôle important dans la relation à l'œuvre. L'accès via l'interface et les outils interactifs a pour conséquence une perte de la dimension sensible au profit d'une médiation numérique.

Quand l'internaute choisit de glisser-déposer une œuvre dans sa galerie et de la partager sur les réseaux sociaux, l'œuvre est décontextualisée du musée dans lequel elle est exposée pour être recontextualisée dans la galerie de l'utilisateur. Cette pratique peut être considérée comme une forme de *désintermédiation*, puisque « la recherche d'information et son organisation se trouvent personnalisées et passent outre la médiation traditionnelle » (Le Deuff, 2012, 129). Mais elle est aussi une forme de *réintermédiation*, qui constitue une remédiation du sens de l'œuvre. Dès lors que l'utilisateur classe les œuvres par thématique et les commente, il est un nouvel intermédiaire dans l'accès à l'œuvre d'art.

En tenant compte à la fois du degré d'investissement de l'utilisateur et du rôle du dispositif dans l'accès à l'œuvre, on peut distinguer deux formes de co-énonciation différentes. Selon nous, l'activité de création d'une *Galerie* et la circulation des œuvres d'art numérisées sur les réseaux sociaux constituent des formes de co-énonciation plus engageantes pour l'utilisateur que les activités de sélection et de visualisation des œuvres d'art numérisées. Il faut aussi souligner le rôle central de *Google Art Project* qui met à disposition et conditionne l'accès aux images numériques, via la plateforme en ligne.

Étudier dans une perspective sémiotique le dispositif de *Google Art Project* nous permet de montrer que la manière de faire l'expérience de l'œuvre, à travers l'interface, transforme la relation à l'œuvre en une *sociale expérience*. Ce terme souligne le rôle de l'utilisateur « en quête de sens, imprégné d'un imaginaire culturel, sensible à l'esthétique, donc aux formes de la communication²² ».

La dernière partie de l'analyse vise à appréhender la manière dont l'interface de *Google Art Project* participe à la mise en scène de l'ethos de Google. Notre analyse a donc pour objectif de saisir « ce qui est véritablement en jeu dans l'ethos : vivre une expérience²³ ».

4. Performance, accessibilité, appropriabilité : l'ethos de Google au cœur de l'interface de *Google Art Project*

4.1. Les limites de l'appropriabilité du dispositif

La mise à disposition d'outils interactifs, associée à la navigation libre dans l'interface et à la possibilité de disposer les images numériques des œuvres dans les *Galleries d'utilisateurs*, inscrivent l'œuvre d'art dans le cadre énonciatif du web 2.0, dans lequel l'utilisateur est au centre du système d'information. On pourrait ainsi croire que *Google Art Project* propose un système d'indexation qui réintroduit une médiation humaine, que cette médiation soit spontanée (le fait de cliquer sur

22. Boutaud Jean-Jacques (2008). « Les TIC et l'ethos, Postface », in Drouillat Benoît, Pignier Nicole, p. 218.

23. *Ibid.*

l'icone des réseaux sociaux disponibles via la plateforme) ou plus organisée (avec les *Galleries d'utilisateurs*). L'utilisateur détenteur d'une galerie serait ainsi un « passeur d'information » (Le Deuff, 2012, 130). Cette possibilité de remédiation du sens par la pratique des usagers semble répondre à un idéal de musée personnalisable, accessible à tous et performant grâce aux technologies numériques de Google. Cependant, l'appropriabilité du dispositif se limite à l'annotation (titre de galerie et commentaires) et la manipulation des images à la visualisation. Seuls les titres des galeries fonctionnent comme des *tags*²⁴, et peuvent être considérées comme des balises sémantiques. Mais les commentaires sont limités à un texte accompagnant les images, ou à la possibilité, pour les œuvres disposant de la fonction *Vue du musée*, d'associer des images de cet espace navigable. Ensuite, la manipulation des images numériques est limitée à la visualisation en ligne, via la plateforme de *Google Art Project*. Dans le contexte d'un usage pédagogique, les enseignants ne peuvent donc pas télécharger les images numériques pour les enregistrer sur un périphérique externe, ni les imprimer. C'est ce que dénoncent les défenseurs de la culture libre, qui voient dans les contraintes techniques du dispositif de *Google Art Project* une manière d'entraver la libre circulation des œuvres du domaine public. Cette limite dans la manipulation des contenus réside dans le fait que « l'interface interactive qui permet de zoomer et de « se promener » dans l'œuvre est réalisée avec Flash. Il n'y a donc aucun moyen de s'approprier l'œuvre et de l'étudier hors du cadre prévu par Google » (Gevaudan, 2011).

Ainsi, il faut prendre la mesure de la médiation numérique qui encadre l'activité de co-énonciation du côté de l'utilisateur. La plateforme en ligne conditionne l'accès aux œuvres d'art numérisées et l'interface encadre la pratique des usagers.

4.2. La machine optique : du détail pictural au détail du pixel

D'un point de vue sémiotique, l'enjeu se situe à un autre niveau. L'entrée dans l'interface de *Google Art Project* est aussi une entrée dans

24. Le tag désigne « un mot-clé, une catégorie ou une métadonnée », choisi librement par l'internaute. (Le Deuff, 2012, 47).

l'univers visuel de Google. En effet, la métaphore de l'interface²⁵ de *Google Art Project* est une forme hybride entre le moteur de recherche et la bibliothèque d'images. *Google Art Project* propose un nombre important de résultats non pas sous forme de texte mais d'images. Cette bibliothèque d'images se présente sous la forme d'un explorateur dynamique et navigable, comme en atteste le geste interfacé du balayer, qui permet un défilement des images numériques. Ce geste interfacé associé à l'orientation de la page en paysage nous semble caractéristique de la promesse de Google : visualiser des chefs d'œuvres mondiaux, en haute résolution, à travers un écran connecté au web, qui, après celui du cinéma et de la télévision, constitue une « fenêtre sur le monde ». Dans cet acte de communication, l'accent est mis sur l'expérience de la co-énonciation du côté de l'utilisateur, et sur la performance et la technologie pour Google.

Ainsi, dans *Google Art Project*, tout est fait pour que l'utilisateur soit happé par les images. La spécificité de l'expérience de ce dispositif réside dans cette focalisation sur les données visuelles, par l'immersion des internautes dans les images des œuvres numérisées. Cela nous semble particulièrement manifeste lors de la première connexion au service qui met en scène l'entrée dans l'interface : l'image numérique d'une œuvre d'art apparaît en plein écran de manière aléatoire et les noms et logos des institutions partenaires défilent de droite à gauche au bas de la page. Cette entrée dans l'interface de *Google Art Project* constitue une mise en scène de l'entrée dans l'univers de Google. Dans une perspective intermédiaire, elle constitue une promesse faite aux utilisateurs de l'expérience du dispositif à venir, qui crée des attentes à la manière d'un début de film. Cette promesse est celle d'une visualisation augmentée par la haute résolution et les outils de navigation. L'interface et les outils interactifs visent surtout à la visualisation des images numériques plutôt qu'à la praticabilité des médias en ligne. Mais ce qu'il nous semble important d'observer, c'est le renversement de la position du sujet, qui « n'est plus devant la représentation mais accède à l'intérieur. » (Tardy, 2012, 257).

25. Les métaphores d'interface « ont pour vocation de donner à percevoir le cadre-écran à travers l'image poétique d'un support matériel donné, et, ce faisant, d'ancrer le texte dans ce support matériel figuré. » (Drouillat et Pignier, 2008, 126).

On peut ainsi considérer *Google Art Project* comme une « machine optique ultra sophistiquée²⁶ », dont la spécificité repose sur la technologie *Street View*. Comme dans Google Earth, *Google Art Project* permet aux usagers « d'aller voir la vérité au-delà du visible²⁷ ». En effet, les outils numériques permettent d'entrer dans le tableau en plongeant dans l'image numérique, de sorte qu'on ne regarde plus la peinture mais *dans* la peinture. Le geste interfacé du zoom dans l'image de l'œuvre d'art numérisée souligne « cette nouvelle *ultra*-puissance de l'œil hypermoderne²⁸ ». La technologie *Street View* construit une nouvelle perception de la peinture, que l'on peut qualifier de « vision à molette²⁹ » parce qu'elle est basée sur la manipulation de la molette de la souris pour pouvoir pénétrer dans le tableau jusqu'à atteindre les moindres détails. Mais il faut souligner que les outils numériques permettent de scruter les détails non pas de la peinture mais de l'image numérique. Par conséquent, avec *Google Art Project*, il s'agit d'observer non plus le détail pictural, mais le détail du pixel. « On croit nous faire voir de l'art, et en vérité on nous donne à voir une vision « scientifique³⁰ ». Dans cette perspective, l'art ne serait plus étudié, pensé par l'histoire de l'Art, mais scruté par les outils de la science. *Google Art Project* donne ainsi « l'illusion de pouvoir arracher la vérité en peinture », alors qu'il ne donne « qu'une vérité de l'image³¹ ».

En outre, la possibilité de visualiser l'œuvre de manière fragmentaire en naviguant dans l'image numérique à partir d'un point d'action n'est pas neutre, parce que ces images contiennent le regard de celui qui les manipule.

Cette plateforme s'inscrit aussi dans la continuité du projet de Google de numérisation des biens culturels du monde entier : après les livres (avec Google Books), Google numérise les œuvres d'art du patrimoine mondial avec Google Art Project. Cependant, il nous semble important de relativiser la nouveauté du dispositif au regard de l'évolution de la

26. Wajcman (2010, 66).

27. *Ibid.*

28. *Ibid.*

29. *Ibid.*, 63.

30. *Ibid.*, 65.

31. *Ibid.*, 66.

scénographie des œuvres d'art dans les musées et des pratiques des médias informatisés³², d'un point de vue historique.

De l'œuvre d'art exposée au musée, aux installations s'appuyant sur des dispositifs numériques interactifs, les artistes ont depuis longtemps réfléchi sur de nouvelles manières de faire participer le spectateur, co-énonciateur du sens de l'œuvre. De même, l'utilisation de dispositifs interactifs dans et en dehors de l'espace du musée vise à développer de nouvelles manières d'accéder au patrimoine culturel au travers des NTIC et du multimédia³³. Avant Internet, les cédéroms de musées construisaient déjà de nouveaux rapports entre les publics et les œuvres d'art³⁴. Mais ce qui caractérise *Google Art Project* du point de vue de la construction du sens de l'œuvre par l'utilisateur, c'est le fait que ce dispositif de médiation culturelle numérique s'inscrit lui-même dans l'univers de Google qui conditionne l'accès aux œuvres d'art numérisées.

4.3. Performance, accessibilité, appropriabilité et vision scientifique

L'analyse de l'expérience proposée par la plateforme de *Google Art Project* nous permet dès lors de proposer des hypothèses sur la manière dont Google se met en scène, à travers son interface. L'expérience, prise « dans un sens de forme de vie culturelle, de vie sociale » invite à comprendre « les effets de sens présents dans la représentation imaginaire et morale des co-énonciateurs, cet ethos mis en scène dans les interfaces³⁵ ». Ainsi, ce qui se joue dans l'expérience de l'interface de *Google Art Project*, c'est l'ethos de Google, basé sur la performance, l'accessibilité et l'appropriabilité.

L'accessibilité est mise en exergue par la dimension universelle du projet et sa gratuité. Elle s'inscrit aussi dans l'héritage de la culture de

32. La problématique de la circulation des formes écrites, envisagées comme des formes de médiation sociale des savoirs, dans les médias informatisés et sur le web a notamment été développée dans l'ouvrage collectif (Souchier *et al.*, 2003).

33. Les usages des multimédias interactifs muséaux ont notamment été étudiés par (Vidal, 2006).

34. On pense notamment aux travaux de Jean Davallon, Hanna Gottesdiener et Joëlle Le Marec, dans Darras Bernard, Château Dominique (1999). *Arts et Multimédia : l'œuvre d'art et sa reproduction à l'ère des médias interactifs*, Publications de la Sorbonne, Paris.

35. (Drouillat et Pignier, 2008, 49-50).

l'Open Source. La performance du moteur de recherche, la haute technologie des outils optiques et le réseau de partenaires de Google sont mis au service de *Google Art Project*. L'accent est mis sur la co-énonciation permise par les *Galleries d'utilisateurs*, alors que l'expérience de l'appropriabilité des contenus se limite à l'espace de la plateforme de Google, et la manipulation des images à la visualisation. L'expérience de visualisation est enrichie par la vision scientifique de l'œil hypermoderne et les technologies tactiles, qui rendent accessibles les images numériques du bout des doigts, et renforcent ainsi l'interaction humain-machine comme une trans/action.

5. Conclusion

En conclusion, nous pouvons dire que la numérisation des œuvres d'art dans *Google Art Project* peut être envisagée comme une transformation technique et sociale pour plusieurs raisons.

D'une part, l'œuvre d'art numérisée devient une image numérique manipulable et circulante, ce qui a pour conséquence une perte du support original et d'une dimension sensible au profit d'une médiation numérique. L'image numérique manipulable transforme la relation à l'œuvre, en intégrant la pratique des usagers à l'activité de co-énonciation, au moyen des gestes interfacés. D'autre part, l'alternance des postures spectatoriennes de l'utilisateur de *Google Art Project*, entre spectateur et navigateur, transforme aussi la relation à l'œuvre du côté de l'utilisateur. Ce qui semble propre à ce dispositif, c'est la transformation de la position du spectateur qui n'est plus *devant* l'œuvre mais *dans* l'œuvre, grâce à la technologie *Street View*. Les outils d'analyse du webdesign nous ont permis de comprendre comment la construction du sens de l'œuvre est transformée par l'activité de co-énonciation de l'utilisateur *via* l'interface et les outils numériques de l'espace navigable.

Nous avons aussi mis en relief le rôle des médiations technologique et situationnelle du côté de l'utilisateur, dans l'activité de co-énonciation. Les outils numériques et la circulation des images numériques permettent une forme de remédiation du sens de l'œuvre mais la médiation numérique et notamment l'interface de *Google Art Project*

encadre l'activité de co-énonciation. Google maîtrise à la fois la contextualisation et l'éditorialisation des informations contenues dans sa plateforme, ce qui lui donne un rôle central dans l'accès au patrimoine muséal mondial, par la médiation numérique. Cette plateforme s'inscrit dans la continuité du système de valeurs de Google, dans le champ de la culture numérique. La médiation numérique propre au dispositif de *Google Art Project* participe à la construction de l'ethos de Google, reposant sur les promesses de performance, d'accessibilité, d'appropriabilité et de vision scientifique.

La prédominance du visuel sur le textuel et le fait d'associer les performances d'un moteur de recherche avec celles des réseaux sociaux constituent aussi deux particularités propres au dispositif. Mais dans la logique documentaire de *Google Art Project*, le dispositif joue un rôle central dans l'accès à l'information, et l'interface dans la mise en scène de celle-ci. La spécificité de la *sociale expérience* que propose Google avec l'interface de *Google Art Project* réside dans l'immersion de l'utilisateur, outillé par une machine optique, *dans* la peinture. Ainsi, avec *Google Art Project* et les outils de visualisation en haute résolution, on a quitté l'ordre du « détail signifiant ou pictural, pour entrer dans l'ordre du détail visuel, du détail de l'image numérique » (Wajcman, 2010, 64).

Enfin, la posture spectatorielle du navigateur dans l'espace informatique de l'interface de *Google Art Project*, reliée à l'espace du web par le réseau de Google, fait écho à celle de l'explorateur dans l'espace géographique de la mappemonde. *Google Art Project* constitue ainsi une forme réactualisée de l'utopie planétaire, qui s'appuie sur une pensée et un imaginaire du réseau, au sein duquel Google se donne un rôle central, par le biais de la haute technologie et de la vision scientifique.

Bibliographie

Benjamin Walter (2000, 1^{re} éd. 1939). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée*. Gallimard, Paris. <http://www.larevuedesressources.org/l-oeuvre-d-art-a-l-epoque-de-sa-reproduction-mecanisee,1976.html>

- Bianchini Samuel, Fourmentraux Jean-Paul (2007). Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre. *Revue Sociétés, Revue des Sciences Humaines et Sociales* n°96, De Boeck, Paris.
- Boutaud Jean-Jacques (2004). Sémiotique et communication. Un malentendu qui a bien tourné. *Revue Hermès* n° 38, CNRS, Paris.
- Boutaud Jean-Jacques, Véron Eliseo (2007). *Sémiotique ouverte. Itinéraires sémiotiques en communication*. Lavoisier. Forme et sens, Paris.
- Catoir Marie-Julie (2011). *L'hybridation esthétique et culturelle dans le cinéma mexicain contemporain : approches intermédiaire et interculturelles*. Thèse en Sciences de l'Information-Communication, Bordeaux.
- Darras Bernard, Chateau Dominique (1999). *Arts et Multimédia : l'œuvre d'art et sa reproduction à l'ère des médias interactifs*, Publications de la Sorbonne, Paris.
- Drouillat Benoît, Pignier Nicole (2008). *Le webdesign : social expérience des interfaces web*, Hermès-Lavoisier, Paris.
- Gevaudan Camille (2011). Google Art Project : un musée pas si ouvert, article publié sur le site *Ecrans (Libération)*. <http://www.ecrans.fr/Google-Art-Project-un-musee-pas-si,11950.html>
- Godiveau Gilles (2012). *Évaluation d'un dispositif de médiation culturelle en ligne. Google Art Project*. <http://mediationpatrimoine-numerique.fr/index.php/carnet-de-recherche/bibliographie/item/64-rapport-analyse-google-art-project-gilles-godiveau>
- Gunthert André (2011). L'œuvre d'art à l'ère de son appropriabilité numérique, *Les Carnets du BAL*, n° 2, p. 136-149. <http://culturevisuelle.org/icones/2191>
- Guyot Jean-François (2012). Google Art project monte en puissance, *AFP*. <http://blogs.afp.com/cross-culture/?post/2012/05/07/Google-Art-Project-monte-en-puissance>
- Jacquinet-Delaunay Geneviève, Monnoyer Laurence (1999). *Le dispositif : entre usage et concept*, *Revue Hermès* n° 25, CNRS, Paris.
- Jeanneret Yves, Souchier Emmanuël (2005), L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran. *Revue Communication et langages* n° 145, Lyon, p. 3-15.
- Le Deuff Olivier (2012). *Du tag au like : la pratique des folksonomies pour améliorer ses méthodes d'organisation de l'information*. FYP Editions, Limoges.
- Le Deuff Olivier (2011). *La formation aux cultures numériques*. FYP Editions, Limoges.

- Mahé Emmanuel (2012). Les praticiens, in Fourmentaux Jean-Paul, *L'Ere post-média. Humanités digitales et Cultures numériques*. Editions Hermann, Paris.
- Manovitch Lev (2010). *Le Langage des nouveaux médias*. Les Presses du réel, Dijon.
- Odin Roger (2011). *Les espaces de communication*. PUG, Grenoble.
- Pignier Nicole (2009). Sémiotique du webdesign : quand la pratique appelle une sémiotique ouverte. *Revue Communication et langages* n° 159, Lyon, p. 91-110.
- Sandri Eva (2013). La sérendipité sur internet : égarement documentaire ou recherche créatrice ? *Revue Cygne noir* n° 1, mars 2013. <http://www.revuecygnoir.org/numero/article/la-serendipite-sur-internet>
- Souchier Emmanuël, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle (2003). *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*. Bibliothèque Publique d'Information, Paris.
- Tardy Cécile (2012). *Représentations documentaires de l'exposition*. Herman Editions, Paris.
- Vidal Geneviève (2006). *Contribution à l'étude de l'interactivité : les usages du multimédia de musée*, PUB, Bordeaux.
- Vidal Geneviève (2003). Interactivité et médiation dans l'usage des multimédias de musées. *Revue Communication et langages* n° 137, Lyon, p. 63-76. http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/colan_0336-1500_2003_num_137_1_3221
- Wajcman Gérard (2010). *L'œil absolu*, Denoël, Paris.
- Weissberg Jean-Louis (2006). *L'image actée : scénarisations numériques*. L'Harmattan (Champs visuels), Paris.