

Chefs-d'œuvre, objets historiques ou sites naturels d'exception, le géant d'Internet conduit ses programmes de numérisation du patrimoine mondial tous azimuts et tambour battant.

Depuis ses premières réalisations spectaculaires de numérisation du patrimoine en 2009 (voir *REM* n°13, p.53), Google a lancé son propre programme baptisé Art Project, en février 2011, avec 17 institutions américaines et européennes partenaires. Ce programme incluait notamment pour la France la visite virtuelle du château de Versailles, devenu son deuxième site web le plus fréquenté, après les pages de Wikipédia. La plate-forme de Google a totalisé 25 millions de visiteurs en un an. En avril 2012, Art Project a présenté l'étendue de ses nouvelles collections numérisées en haute résolution. Le musée virtuel de Google s'appuie désormais sur les richesses de 155 musées du monde entier, soit très exactement 32 423 œuvres représentant le travail de 6 596 artistes en mai 2012, comme l'indique le site. En outre, avec la même technique que celle utilisée pour des chefs-d'œuvre du Prado à Madrid en 2009, Google a numérisé 46 tableaux en très haute définition, avec une résolution de 7 milliards de pixels. Les centaines de clichés pris par tableau font apparaître des détails invisibles à l'œil nu.

En plus d'une recherche par mot-clé, le site googleartproject.com propose différentes portes d'entrée, par l'inventaire général des œuvres, par établissement et surtout par artiste. Cette fonction permet de rassembler en un clic les copies numériques des œuvres d'un même auteur éparpillées dans les musées du monde entier. En outre, une fiche de présentation fournit notamment pour chaque œuvre un lien vers les ressources documentaires proposées par le musée auquel elle appartient. Utilisant la technologie de Google Street View, Art Project offre également une visite virtuelle à 360° de 50 musées. Il est possible alors de naviguer, comme dans un jeu vidéo, parmi les plus belles collections du monde dans les salles du Metropolitan Museum of Art, du MoMA, de la Galerie des Offices, de la Tate Britain, du musée Van Gogh d'Amsterdam, du musée national de Tokyo, du musée national de Delhi...

Chacun peut également s'improviser commissaire d'exposition en créant sa propre galerie, selon ses périodes ou ses sujets favoris. La plate-forme compte 200 000 galeries personnelles. Cette fonction suppose bien évidemment de s'identifier préalablement sur un compte Google, pour ajouter ensuite des commentaires ou partager ses coups de cœur artistiques avec ses amis. L'icône G+ et la fonction Partager permettent d'accéder aux réseaux sociaux, Google+, Facebook ou Twitter.

Comme toujours avec Google, le projet est par définition global. « *Art Project est le fruit de notre engagement envers tous les types d'arts, de cultures et de civilisations à travers le monde. Il ne concerne plus uniquement l'étudiant indien qui désire visiter le MoMA à New York. Il concerne maintenant également l'étudiant américain qui souhaite visiter la National Gallery de Delhi* », explique Amit Sood, responsable de la plate-forme.

Un planisphère GoogleEarth permet de visualiser et de sélectionner les établissements partenaires dans le monde. Dans sa nouvelle version, Art Project dispose essentiellement de certaines collections de musées

américains, au nombre de 30, mais aussi de celles en provenance de 18 musées allemands, 13 britanniques, 7 espagnols, 6 japonais, 3 chinois, 2 italiens, ou encore 2 indiens, etc. Parmi les grands absents, Le Prado de Madrid, mais ce n'est pas le seul. La France a fait entrer au musée Google cinq établissements supplémentaires depuis la première version du site, le musée de l'Orangerie, le musée d'Orsay, le musée du quai Branly et les domaines de Fontainebleau et Chantilly. « *En France, ce type de projet est toujours un peu plus compliqué qu'ailleurs* », explique-t-on chez Google, faisant implicitement référence aux précédents fâcheux lors du lancement de Google Books (voir REM n°13, p. 44). De fait, le musée du Louvre, le plus grand musée du monde, et le Centre Pompidou ont pour l'heure décliné l'offre. Contactée par Google, la direction du Louvre, peu convaincue par la première version du programme de numérisation, a préféré poursuivre l'enrichissement de son propre site. Néanmoins, l'utilisation du logiciel Street View, depuis, a séduit le directeur du Louvre, Henri Loyrette, qui se dit prêt à collaborer à l'avenir avec Google « sur des bases équilibrées » et dans le but de soutenir la politique du musée d'accès à la culture pour tous. A cette réserve près, qui témoigne de philosophies divergentes, qu'exprime ainsi le responsable du Louvre : « *Un musée, c'est aussi un bâtiment, des collections, un contexte. Là, toute cette histoire disparaît au profit de la seule œuvre, voire de sa seule image...* ».

Pour la direction du Centre Pompidou, c'est avant tout la question des droits d'auteur pour les œuvres contemporaines qui rend les choses plus difficiles. Google prend en charge la prise de vue si la qualité des images fournies par le musée est insuffisante ; en revanche, il ne négocie aucun droit sur les œuvres mises à disposition gratuitement, mais sans possibilité de téléchargement. Google a refusé d'emblée de payer un droit sur ces œuvres et ce sont les musées, le cas échéant, qui gèrent les droits d'auteur. Il faut noter toutefois que le logo copyright de Google apparaît en bas de page des visites virtuelles réalisées avec Google Street View.

En affirmant que son établissement n'aurait pas engagé de dépenses « *pour offrir des images à Google* », Alain Seban, président du Centre Pompidou, justifie lui aussi une approche culturelle différente de celle de Google qui, faisant peut-être là preuve de perspicacité, ne comptait pas sur les collections du musée d'art moderne. Pour Alain Seban, « *rien ne peut remplacer le contact direct avec l'œuvre* ». Sur son site, le Centre Pompidou ne présente pas d'exposition virtuelle, préférant promouvoir l'ensemble des ressources, archives, images, films, conférences, lié à ses collections. C'est dans cet esprit, que sera lancé, fin 2012, le Centre Pompidou virtuel comme future plate-forme numérique de référence mondiale de l'art moderne et contemporain, accessible depuis tous les terminaux connectés. Néanmoins, les directeurs de ces deux établissements n'affichent, ni l'un, ni l'autre, une position de principe. Ils se prêteront peut-être au jeu de la numérisation à la version 3 du musée Google, selon des conditions qu'ils jugeront à ce moment à la fois raisonnables et intéressantes. Par la sélection des œuvres qu'ils affichent sur Art Project, les musées les moins connus gagnent forcément en notoriété, notamment les établissements pour lesquels le prêt des œuvres n'est pas autorisé par les collectionneurs, telle la collection du musée Condé qui n'est jamais sortie du château de Chantilly.

En accès libre, le site n'affiche pas de liens sponsorisés selon les engagements pris par Google, qui n'utilisera pas non plus les données de connexion, à l'exception très certainement de celles collectées par Google+ lorsque les visiteurs utilisent leur compte pour créer leur galerie personnelle. Avec l'ambition toujours déclarée de rendre la culture accessible à tous, comme avec Google Books, et au prix de *bugs* ou d'incohérences, Google poursuit sa politique attrape-tout. Tableaux, sculptures, photographies, art urbain, tout est compilé dans ce qui n'en constitue pas moins la plus grande exposition du monde à ce jour, accessible de chez soi avec un ordinateur. La plate-forme n'est sans doute pas un outil de travail pour les spécialistes de l'art. Le grand public, quant à lui, peut revisiter ce qu'il a déjà eu la chance de regarder « en vrai » ou encore de découvrir, certes de façon empirique, ce qu'il ne connaît pas. Art Projet est un impressionnant catalogue qui ne peut que donner envie d'apprendre. Mais le savoir, lui, est ailleurs, offert par les lieux uniques que sont les musées que l'on ne peut qu'avoir envie de fréquenter quand on a vu une infime partie de leur richesse exposée dans la vitrine de Google.

En décembre 2011, à l'occasion de l'inauguration de son siège européen à Paris, Google annonça la création d'un institut culturel à vocation mondiale, c'est-à-dire la mise en place d'une équipe d'ingénieurs pour créer des outils d'archivage et de numérisation du patrimoine mondial, destinés notamment à toutes les institutions culturelles. Les collaborations sont nombreuses. Google a ainsi numérisé certains plans reliefs pour une exposition organisée par la Maison de l'Histoire de France. Il a réalisé la plus grande maquette numérique au monde représentant le Grand Paris en 2020 pour le pavillon de l'Arsenal. Après la réalisation d'images en haute définition des Manuscrits de la mer Morte pour le Musée national d'Israël et la numérisation des archives de Nelson Mandela, d'autres projets sont en cours comme la mise en ligne de 130 000 photos de la Shoah pour le mémorial de l'Holocauste Yad Vashem, une plate-forme autour de l'histoire du XXe siècle dans le monde et des modèles en 3D de villes françaises du XVIIIe siècle. Fin mai 2012, Google annonce à Madrid le lancement de Wonders of the World, programme de numérisation des Merveilles du monde. Déjà 132 lieux situés dans 17 pays ont été modélisés en 3D et sont à découvrir à l'aide du logiciel Street View comme la ville antique de Pompéi, les châteaux du Val de Loire, la vieille ville de Kyoto ou le Parc national de Yosemite.

En outre, Google continue de développer ses programmes de cartographie, Google Maps et Google Earth, offrant une vision virtuelle du monde. Parmi ses dernières réalisations, on note la mise en ligne en mars 2012 d'une navigation, avec prises de vue à 360° façon Google Street View, le long du Rio Negro en Amazonie tandis qu'un projet d'exploration virtuelle de la Grande barrière de corail australienne est lancé. Pour le premier moteur de recherche du monde, mise en valeur du patrimoine signifie référencement. Tous ces programmes en accès libre contribuent à accroître la présence de Google sur Internet, dont le trafic a doublé en cinq ans pour dépasser le milliard de visiteurs uniques par mois sur l'ensemble de ses sites.

Les musées se doivent eux aussi d'aller à la rencontre de leurs publics hors les murs. Les « technologies mobiles » s'infiltrant partout, tous proposent désormais des applications sur smart- phone ou tablette.

Permettant déjà l'achat de billets dématérialisés depuis un iPhone, le musée du quai Branly est le premier musée français en 2010 à utiliser l'iPad, proposant notamment la visite en vidéo des collections permanentes, des navigations thématiques et la possibilité d'envoyer à ses contacts une carte postale virtuelle du musée. Le musée du Louvre est, quant à lui, le premier musée du monde à substituer les traditionnels audioguides par des consoles de poche Nintendo 3DS à écran tactile en avril 2012. Les visiteurs les utilisent pour se repérer dans l'immense musée grâce à la géolocalisation, choisir des parcours de visite, afficher les sculptures en 3D et écouter les explications données sur les œuvres, disponibles en sept langues.

Sources :

- googleartproject.com
- « Le musée du Quai Branly, premier musée français à adopter la tablette iPad », AFP, TV5.org, 17 juin 2010.
- « Google Art Project monte en puissance : 151 musées, 32 000 œuvres en quelques clics », AFP, TV5.org, 3 avril 2012.
- « Un musée géant chez vous », Yves Jaeglé, *Le Parisien*, 3 avril 2012.
- « Le musée virtuel de Google », Claire Bommelaer, *Le Figaro*, 5 avril 2012.
- « Grâce à Google, visitez virtuellement le musée Condé », Nathalie Revenu, *Le Parisien*, 10 avril 2012.
- « OPA à succès de Google sur les musées en ligne », Nathaniel Herzberg, *Le Monde*, 15-16 avril 2012.
- « La Nintendo 3DS entre au musée », Didier Sanz, *Les Echos*, 16 avril 2012.
- « Google renforce son emprise numérique sur les institutions culturelles », Martine Robert, *Les Echos*, 31 mai 2012.