

# GOOGLE EARTH

"Google Earth combines satellite imagery, maps and the power of Google Search to put the world's geographic information at your fingertips."

Page d'accueil de Google Earth



## OU L'HYPERSURFACE DU MONDE

PAR VALÉRIE MORIGNAT, MCF

Ces dernières années sont marquées par le déploiement d'un écosystème virtuel qui modifie profondément notre relation empirique au monde.

Avec le logiciel *Google Earth*, la planète entière s'absorbe dans la contemplation de son double hyperréel et transparent. Dans le cœur de cible de la réplique virtuelle du monde se profile un décentrement des sens et des catégories anthropomorphes sans précédent historique.

L'animalité, ce "sens incorporé", "Logos du monde sensible" dirait Merleau-Ponty<sup>1</sup>, cède l'organisation de ses perspectives à l'hypersensorialité de la machine, risquant, dans leur simulation, une réification du sensible et des sens. La virtualisation du monde phénoménal produit en même temps qu'une capitalisation mécaniste des signes de la vie, un régime formel qui subvertit la sensorialité située du Vivant pour lui substituer une *intercorporéité* inhumaine.

Cliquable, hypervisible, infiniment assignable *via* sa doublure photoréaliste, le monde capté par *Google Earth* épouse intimement sa représentation fonctionnaliste. Son approche empirique ne procède plus d'une perspective qui se construirait par écart culturel et spatial, mais dérive d'une forme d'*omnimédiation* où "l'artifice est nié et est posé comme une nature"<sup>2</sup>. Dans cette économie artificialiste, la photographie occupe une place éminente dont il s'agit d'examiner les singularités.



## Terra numerica

La Nature n'est plus le *topos* radicalement «autre» de nos ancêtres. Son caractère antagonique s'est transmué dans sa description informationnelle. Dans une logique similaire à celle que Jean Baudrillard formulait à propos des structures d'ambiance qui règlent le système des objets, l'ordre naturel est omniprésent dans l'iconographie virtuelle, mais il y est essentiellement présent comme *signe*, comme *naturalité*<sup>3</sup>.

Intégrant l'ordre procédural des programmes tout en adoptant les vertus fonctionnelles des objets, les signes de la

Nature deviennent ceux d'une *naturalité performative* qui remodèle notre rapport au monde réel en fondant que ce Baudrillard ou Manovich appelleraient un *hyperréel*.

Au cœur du cyberspace, le "noyau insoluble"<sup>4</sup> de la Nature, pour reprendre la belle formule d'Herbert Marcuse, s'est divisé dans la forme post-technologique d'une *seconde nature*, où le monde-objet colonise l'intime et réverse l'ordre organique dans le miroir des *stimuli* manipulés<sup>5</sup>. Par la systématisation de la Nature, c'est l'éternisation du présent des corps, l'évasion dans un insituable *toujours-là* qui est promise, investissant le post-monde technologique de l'utopie d'une Terre à la fois originelle et sous contrôle. En un glissement subtil, la conquête *sur* la transcendance identifiée par Herbert Marcuse comme stratégie de la société de consommation, devient aujourd'hui, dans l'ordre virtuel de la simulation, une conquête *de* la transcendance. Les sujets s'extasient dans l'interconnexion généralisée, les organes artificiels revêtent une fonction heuristique, la vie virtuelle résonne dans la promesse d'un éternel présent.

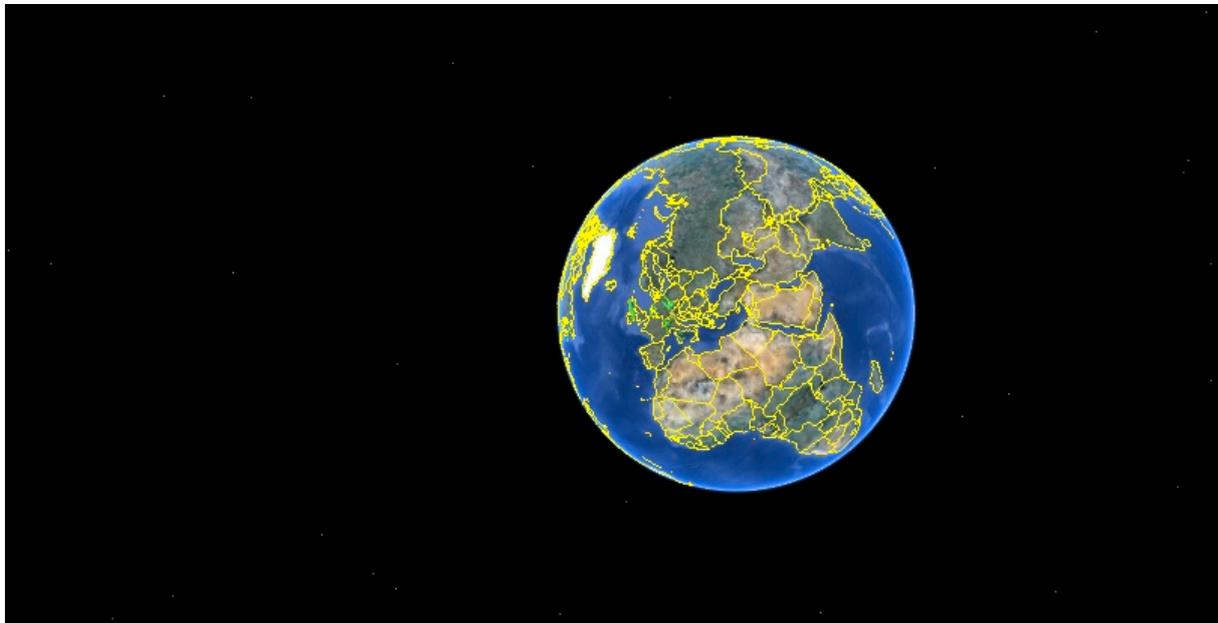
L'océan informationnel qui couvre l'orbe de *Google Earth*, la planète globalisée par Google, relève de ce type d'utopie. Tout en étant étroitement lié à l'historique des tragédies qui le secouent (le terrible séisme haïtien a été documenté par les satellites de GeoEye et déplié sur *Google Earth* quelques jours après sa survenue), le monde naturel y apparaît cependant comme immobilisé par la puissance de résurrection d'une technologie qui échapperait, telle une divinité, au temps historique. La simulation du globe relève en effet ici, pour parler avec Baudrillard, d'une "potentialisation du réel"<sup>6</sup>. L'hypersimilitude<sup>7</sup> de *Google Earth* — littéralement la *Terre de Google* — engage

un *effet de réel* qui *achève* le réel dans la matérialisation de son double. La "velléité de synthèse ou de résurrection exacte du réel [...] n'est déjà plus réelle, elle est déjà *hyperréelle*"<sup>8</sup>.

L'engagement dans la voie d'une spectralisation du globe soulève ainsi des nombreuses ambiguïtés qu'il convient de commenter.

d'une hétérogénéité spatiale et temporelle aussi grande que masquée.

A certaines exceptions près, les photographies qui constituent ce paysage globalisé ont été prises plusieurs années avant d'être *mises à jour* sur *Google Earth*. Si les satellites de GeoEye, la société qui informe Google, font le tour de la Terre en près de 90 minutes, la couverture photographique (multispectrale et



Dans l'obscurité silencieuse de l'espace flotte l'hologramme lumineux de la planète bleue, expectant les clicks qui permettront à l'œil curieux de parcourir *le monde*. A peine lancé, le programme *Google Earth* amorce automatiquement un *travelling* avant évocateur des cinématiques liminaires qui incitent le joueur à l'immersion fictionnelle. Cultivant la même ambiguïté que le jeu vidéo (auquel il emprunte d'ailleurs les modalités de navigation spatiale par visualisation haptique<sup>9</sup>), le programme donne l'apparence du réel <sup>10</sup> à une réalité pour le moins virtuelle. Les images photosatellites qui habillent la Terre de Google constituent en effet un manteau

panchromatique) est, pour chaque circonvolution, d'environ 1% de la surface du globe seulement, ce qui implique un imposant processus de réunification numérique des images. Une grande partie de celles-ci sera inutilisable en raison des conditions météorologiques ou de pollution. Enfin, les photographies délivrées par les yeux indiscrets des satellites seront triées ou censurées en vertu des sites classés "sensibles", des contraintes géopolitiques que l'on devine, mais encore du respect de la vie privée auquel Google est tenu.

Le temps de traitement des millions d'images photo-satellites ainsi produites implique alors une latence qui varie de six mois à environ trois ans. L'omnivoyance

promise par *Google Earth* fait oublier que l'œil divin dans lequel est installé chaque utilisateur du programme est ainsi loin de relever de la toute-puissante observation du présent, mais bien plutôt de l'induction d'un *sentiment de présence* dont émane l'illusion d'unité de temps et de lieu.

Outre l'effet de réel produit par l'origine photographique des images, l'appareil sémiotique de *Google Earth* induit cette ambiguïté temporelle. En effet, les fonctionnalités du logiciel autorisent l'affichage d'informations météorologiques et de trafic en temps réel. *DailyPlanet*, un calque additionnel, permet l'affichage des formations nuageuses réelles déployées presque en simultané autour du globe virtuel ; ces images sont transmises environ toutes les trois heures par la NASA qui veille à un rafraîchissement *quasi* constant des données. Enfin, l'ambivalence spatio-temporelle se creuse dès lors que l'on a recours au *filtre historique* du logiciel qui permet d'afficher différentes strates géophotographiques d'un même lieu correspondant à des prises de vues réalisées sur plusieurs années et à plusieurs mois d'intervalle.

En apparences aligné sur le temps historique, *Google Earth* résulte donc d'une suturation savante des discontinuités spatiales et d'une troublante hétérochronie. C'est l'information qui apparie les surfaces et repousse l'entropie latente du clone planétaire.

## Effet de présent

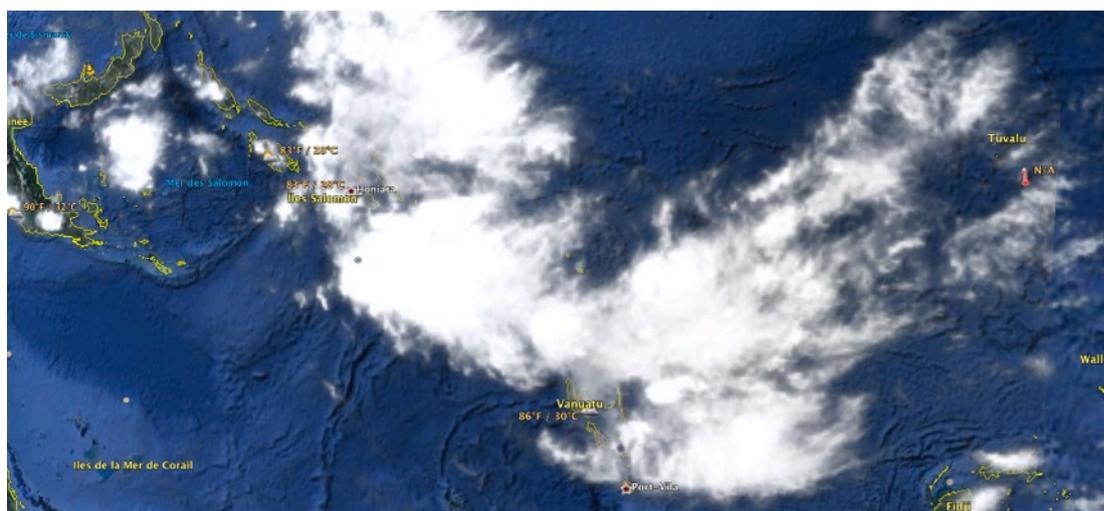
Un tel complexe sémiotique et visuel mobilise puissamment le statut ontologique de la photographie. L'écosystème géonumérique induit d'ailleurs des mutations subtiles dans

l'ontologie de la photographie telle que Roland Barthes l'a verbalisée dans sa célèbre *Rhétorique de l'image*.

Comme je l'ai suggéré plus avant, "le mythe du « naturel » photographique" <sup>11</sup> fait système avec la machinerie visuelle de *Google Earth* en lui permettant de renforcer l'illusion d'un monde saisi *sur le vif*. Avec Barthes, je peux toujours confirmer que "la scène *est là*, captée mécaniquement"<sup>12</sup>, l'inhumanité absolue de la prise de vue satellitaire et aérienne venant renforcer le "gage d'objectivité" de la photographie<sup>13</sup>. Cependant, l'indice d'un changement dans le régime esthétique de la photographie est manifesté par l'économie du temps tout à fait singulière sur laquelle reposent nos transactions perceptuelles avec les objets virtuels. Rappelons les propos de Barthes :

"la photographie installe, en effet, non pas une conscience de *l'être-là* de la chose (que toute copie pourrait provoquer), mais une conscience de *l'avoir-été-là*. Il s'agit donc d'une catégorie nouvelle de l'espace-temps : locale immédiate et temporelle antérieure ; dans la photographie il se produit une conjonction illogique entre *l'ici* et *l'autrefois*."

Dans l'ordre unifié des espaces-temps de *Google Earth*, dans ce faux-présent comme l'on dirait faux-semblant, la "conscience de *l'être-là* de la chose"<sup>14</sup> prend le pas sur la "conscience de *l'avoir-été-là*". Un tel renversement se produit probablement non seulement parce que l'on quitte l'ordre du référent pour celui d'une auto-référentialité de la machine, mais encore de par la révolution esthétique majeure qu'impose l'interactivité des images.



La conjonction illogique entre *l'ici* et *l'autrefois* ne disparaît pas, mais elle est éliminée par la saturation des surfaces photographiques. Cette saturation est, d'une part le fait de la transformation symbolique du paysage photographique en cartographie territoriale, d'autre part celui de l'hyperliaison des territoires *via* le flux totalisant de la communication et de l'information, enfin elle résulte de la transposition tridimensionnelle de l'image devenue un espace de navigation.

Selon une étrange *dyschronie*, le *temps réel* indexé par l'interactivité de l'image crée une sorte d'accumulation de surfaces temporelles disparates. Le simulacre photographique de *Google Earth* n'est pas vécu "comme une illusion", nous marchons encore là dans les pas de Barthes. Cependant, et c'est ici que nous divergerons de la formule barthesienne, c'est précisément *parce qu'elle n'est pas vécue comme une illusion* qu'elle devient une *présence*.

L'interactivité des surfaces photographiques dépliées sur l'orbe 3D du monde géonumérique produit cette aberration : l'indice de vérité de la photographie demeure. Nous ne doutons pas de "l'évidence toujours stupéfiante du : *cela s'est passé ainsi*", toutefois celle-ci se superpose, en un même bloc de perçu, à l'illusion de l'unité de temps et de lieu que procure le *temps réel* de l'interactivité.

Le *ça a été* est ce à quoi j'ai accès dans le *temps réel* de l'interactivité : ainsi, *l'effet de présence au monde simulé* provoque ce que j'appellerais un *effet de présent*.

L'hétérochronie littérale est battue en brèche par la synchronisation effective de la simulation. A ce stade, il est possible d'induire une variante supplémentaire à la théorie barthesienne en désignant l'image photographique propre à *Google Earth* comme relevant doublement de la conscience spectatorielle et de la conscience fictionnelle.

## Hypervision

Telle une monstrueuse visée sans organe, cette hyperscopie grandeur nature fait du monde géonumérique un gigantesque corps interactif où se délocalisent les sens et le sensible. Épousant une vision moléculaire qui traverse les nappes informationnelles du paysage, la vision devient un espace autonome, pure visualité inorganique, omnivoyante et dévorante. Dans la géovision délocalisée (la vision n'est plus conditionnée par la monade du sujet) qui plonge sous les vagues de l'océan pacifique *via* l'additif *Google Ocean* et épouse les lames de fond d'une mer morte virtuelle, la profondeur se dissipe dans l'accumulation des surfaces. Elle est évincée par une omnivisualité qui ne lui donne plus *lieu d'être* au sens propre comme au sens figuré. L'invisible a perdu son caractère

chthonien pour célébrer l'ordre des hypervisibles.

De la même façon que Fredric Jameson a démontré que les reflets déformés et fragmentés des immeubles de verre des mégapoles sont paradigmatiques de l'importance de la reproductibilité dans la culture post-moderne<sup>15</sup>, l'*hypervision* traversante, haptique et autoréférentielle des environnements numériques est symptomatique d'un culte des simulacres qui trouve aujourd'hui son expansion dans les réalités virtuelle et augmentée par les artefacts numériques.

Dans cette économie de l'hypervisible - inséparable de l'idéologie de l'accès illimité à l'information et à la transparence, le monde devient un *objet-monde*, *réifié* parce que dépossédé de son obscurité, défait des propriétés magiques que seule confère une profondeur irréductible à sa synthèse informationnelle. A la rêverie du promeneur solitaire se substitue le rêve sans cheminement d'un monde *informé*, signalisé, perpétuellement accessible à l'écran.

Reposant sur une récursivité qui la déplace phénoménalement du côté des mécanismes du Vivant, l'interactivité de cette nouvelle machinerie visuelle habilite son autoréférentialité et naturalise ses artifices.

A l'économie de la reproduction évoquée par Jameson succède alors une économie des superficies, accumulation de surfaces dépourvues d'obstacles, sans épaisseur et sans discontinuités, hypersurfaces liées l'une à l'autre par l'information qui les rattache et produit dans l'économie psychique de l'utilisateur du logiciel l'illusion grisante d'une continuité perpétuelle. La contiguïté spatiale des images, qui forme une continuité visuelle des espaces entre eux, jusqu'aux plus disparates, parachève *via* une hyperscopie

héritée d'une culture militaire (reconnaissance visuelle des terrains, visées haptiques, vision traversante, suppression des obstacles, accès au renseignement), le projet d'une redistribution de la profondeur dans l'exposition des surfaces. Se défaisant du corps, la vision machinique délocalise ainsi le regard et corrompt la profondeur du visible par la suprématie de la transparence.

Dans les discours dominants sur les environnements virtuels, la simulation 3D est proposée comme l'inductrice majeure de l'immersion. Cependant, j'affirmerai à ce stade que l'esthétique afférente à ce type de production visuelle repose sur une économie de l'hypersurface. Les volumes au sein desquels circulent les avatars des mondes virtuels ou la vision délocalisée du voyageur de *Google Earth* sont traversants et traversables comme autant de surfaces informationnelles hyperliées par le code qui les compose, mais aussi par le contrat idéologique de la transparence qui les lie à l'utilisateur du virtuel. Absorbant tous les regards sans pouvoir en réfléchir, en exclure ou en arrêter aucuns, l'ordre des simulacres exclue la dialectique de l'intériorité et de l'extériorité.

Il ne s'agit pas d'affirmer que ces surfaces informationnelles traversées ne sont pas structurellement des interfaces. Il s'agit plutôt de dénoncer que leur nature même, qui se déprend dans le virtuel de la fonction *essentielle* de *frontière*, empêche de reconduire la division spatiale et métaphysique de l'intériorité et de l'extériorité.

Avec la disparition d'une telle division s'effondre ce que l'on appellerait *la composante nostalgique* de la photographie. "La similitude virtuelle" comme l'exposait Baudrillard, est devenue "la seule définition du réel"<sup>16</sup>. Les surfaces photographiques hyperliées de *Google*

*Earth* ne qualifient plus un moment du temps, mais un moment du temps de l'information. Les simulacres géophysiques, par lesquels nous nous immergeons dans ce qui n'est autre chose que l'organisme de la machine, consacrent l'ultime réification de nos errances dans le monde réel. Le filtre informationnel et sensoriel mis à notre disposition par ces nouvelles machines de vision est devenu, en soi, le premier et dernier paysage du monde.

Ainsi, et contrairement aux apparences, la Terre n'est pas le point focal du programme *Google Earth*. Son centre opératoire est bien plutôt l'émergence d'une monade machinique qui absorbe, en les informant, l'ensemble des caractéristiques de surface du vieux monde, y compris ses représentations, et avec eux la monade sensorielle du sujet humain. L'hypervision autonome qu'induit semblable navigation dans un monde signalisé nous installe au cœur d'une corporéité machinique à laquelle il n'apparaît plus possible d'échapper.

L'effet de présent par lequel opère la séduction de *Google Earth* n'est plus le présent du sujet humain. A la fois antérieure à la présence humaine (les humains sont largement effacés des photographies satellites) et post-apocalyptique (les paysages résultent du double façonnage, réel et virtuel, d'une humanité disparue), la Terre de *Google Earth* nous engage dans un espace-temps idéologique où la Machine, telle une instance suprême, imprime sur le Monde sa double puissance de conservation et de résurrection.

**Valérie Morignat**

**Maître de conférences à l'Université  
Montpellier III**

<sup>1</sup> Maurice Merleau-Ponty, *La Nature, notes, cours du Collège de France, Notes de D.Séglard*, Paris, Gallimard, 1968, rééd. Seuil, Traces écrites, 1994, p.219.

<sup>2</sup> Maurice Merleau-Ponty, *ibid.*, p.214.

<sup>3</sup> Jean Baudrillard, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, TEL, 1968, p. 90 : "L'ordre de Nature (fonction primaire, pulsion, relation symbolique) y est partout présent, mais n'y est présent que comme signe. [...] ce qui transparait à travers le signe, c'est une nature continuellement maîtrisée, élaborée, abstraite, c'est une nature sauvée du temps et de l'angoisse, passant continuellement à la culture par la vertu du signe, c'est une nature systématisée : une *naturalité*."

<sup>4</sup> Herbert Marcuse, *L'homme unidimensionnel*, Paris, Editions de Minuit, 1964, 1968.

<sup>5</sup> Herbert Marcuse, *ibid.*

<sup>6</sup> Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, Débats, 1981, p.159.

<sup>7</sup> Jean Baudrillard, *ibid.*

<sup>8</sup> Jean Baudrillard, *ibid.*

<sup>9</sup> Pareillement à un Jeu de FPS - *First Person Shooter* - évoluer dans l'espace numérique implique de déplacer une cible virtuelle en laquelle se tient à la fois le point de visualisation et le moteur de déplacement dans l'environnement simulé. L'œil se trouve ainsi délocalisé dans l'instrument de visée haptique (la cible du canon dans un FPS, la cible visuelle pour *Google Earth*) et devient, en même temps que le moyen de la vue, celui du déplacement du corps virtuel dans l'espace.

<sup>10</sup> Affichage de l'heure GMT, informations de localisation géospatiale précises, documentation historique, caractéristiques de prises de vue, identifiants des satellites et des sociétés partenaires, cartes additionnelles, informations géophysiques, météo en temps réel, etc

<sup>11</sup> Roland Barthes, *Rhétorique de l'image*, in *Communication*, n°4, 1964, repris dans *L'obvie et l'obtus*, Points, 1982.

<sup>12</sup> Roland Barthes, *ibid.*

<sup>13</sup> Roland Barthes, *ibid.*

<sup>14</sup> Roland Barthes, *ibid.*

<sup>15</sup> Fredric Jameson, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux-Arts de Paris, 2007.