Dans ces eaux troubles,
les neuf yeux de Google Street View

Mémoire de Caroline Merel
sous la direction de Jérémie Nuel
DNSEP Création Numérique
2025-2026

[1] citation de Louis Aragon,
Le Paysan de Paris, 1972.

« Chaque image à chaque coup
vous force à revisiter l'Univers [...] »[1]

Une voiture arpente la ville. Elle est munie d'une boule à facettes composée de neuf caméras. Tous les dix mètres, ses caméras capturent en photo le paysage et les rues. Ensuite, ces photos deviennent Google Street View, une base de données d'images ; une navigation virtuelle avancée de Google Maps. Contrairement à Google maps, qui nous donne une vue du dessus, Google Street View nous donne accès à une carte en 3D dans laquelle nous pouvons nous déplacer. Nous avons accès au monde entier depuis chez nous.

L'outil nous propose aussi de voyager dans le temps. Nous pouvons suivre l'évolution de notre environnement de 2008 à nos jours. En choisissant un lieu sur la carte, nous avons accès à son passé et à son présent.

C'est un moteur de recherche pour appréhender un lieu inaccessible sur le moment. Dans mon école, des personnes ont réalisé un workshop à Sao Paulo, et pour pouvoir préparer le projet en amont, iels ont dû se documenter sur le lieu via Google Street View. Pendant presque 3 mois, iels ont parcouru les lieux virtuellement et ont travaillé sur leur l'histoire via la chronologie. Dans ce cas précis, l'utilisation porte sur notre façon de nous projeter dans un lieu. Mais l'outil peut aussi être une aide pour l'archivage photographique, un collectif de graffeur·euses de Saint-Étienne a utilisé la base de données de Google Street

View pour retrouver tous les graffitis qu'iels ont faits. Avec la chronologie, iels ont récupéré leurs anciens graffitis, recouverts par d'autres, et iels ont ainsi constitué une archive de leur production sur plusieurs années.

En plus de son aspect fonctionnel consistant à trouver au sein d'un même lieu plusieurs documentations photographiques au travers des années, l'outil vient formater nos souvenirs du réel. Là où le téléphone portable est devenu une extension de notre mémoire, en stockant toutes nos informations personnelles, accessibles en un instant ; Google Street View lui, nous offre une base de données photographique d'un même lieu sur plusieurs années. Il façonne la mémoire collective du lieu.

Mais au-delà de la navigation virtuelle, temporelle ou spatiale, Google Street View a nourri aussi mes fictions et mes obsessions : naviguer dans Google Street View, c'est faire un voyage intérieur. En plongeant dans ses eaux troubles, il a réveillé en moi des sensations et des émotions. Mes recherches ont ressemblé à une fouille archéologique. Chaque strate correspond à un niveau de profondeur allant de la fiction à la réalité.
Nous allons commencer par la dernière strate, celle qui est la plus profonde, elle est remplie de fiction. Puis, plus nous allons nous rapprocher de la surface et plus nous allons quitter l'univers fictif pour retrouver notre monde et sa réalité, *mais laquelle ?*

Je suis dans ma rue. Je vois le portail de la maison mais je ne peux pas l'ouvrir. C'est bizarre. Quand je me déplace, je suis sur un chemin bien défini duquel je ne peux sortir. Je n'ai pas le libre arbitre de mes déplacements. Devant, derrière, gauche ou droite. Si j'essaie de m'approcher du portail, ma vision se transforme en pixel. Il n'y a pas de profondeur, tout est sur le même plan. Je crois que je commence à comprendre. Je suis dans un labyrinthe dans lequel on a placardé sur les murs des photographies. Elles ne font qu'illusion.

Suis-je dans une simulation du monde ?

Annotations

· définitions
‡ notes personnelles
* informations sur un projet

La photographie vient se mélanger au pixel et provoque des *glitchs*[•], j'ai l'impression de voir une image de synthèse. Mon œil se perd, la texture est différente à certains moments, *suis-je devant une photographie ou de la 3D ?*

Dans le projet **Postcards from Google Earth**[*], Clement Valla vient chercher cette ambiguïté où la photographie et le *glitch* se rencontrent pour donner des images à la fois réalistes et au relief de 3D. Il vient faire des captures d'écran de ponts, de barrages et de routes qui sont aplatis par l'effet de la photographie mais qui gardent leur forme 3D. La texture de ses cartes postales nous donne à voir un monde en maquette. Certes dans son cas, il utilise *Google Earth* et non *Google Street View* mais seul le point de vue change car ce sont des vues satellites et non des prises de vue dans la rue.[‡]

Les bugs de texture sont très fréquents dans *Google Street View*. Sur internet, on peut facilement tomber sur des compilations de ses *couacs* ou *anomalies*. On en vient presque à se demander si c'est un photomontage ou une vraie capture de l'outil.

[•] Glitch, *nom masculin* : Esthétisation d'erreurs analogiques ou numériques comme des bugs, glitschig, signifie « glissant »

[*] Screenshots from *Google Earth*, postcards and postcard racks, inkjet on paper, website, 2010-Ongoing, http://www.postcards-from-google-earth.com/

[‡] *Google Earth* et *Google Street View* sont liés, il est possible de faire un glissement entre les deux pour changer de point de vue.

La photo de **Half-Cat**[‡] est un bon exemple : on voit un chat blanc dont l'angle de vue nous laisse penser qu'il n'a que deux pattes. Animal hybride entre mythologie grecque et culture d'internet, il a été au cœur de nombreuses théories jusqu'à ce que l'on apprenne que ce n'était qu'un montage photo d'un chat de *Google Street View*. L'outil nous montre qu'il peut être un terrain propice à la création de mythes et de fables.

Cet aspect à la croisée du réel et de la fantaisie donne l'impression d'avoir accès à quelque chose de caché. Comme si *Google Street View* nous laissait voir le monde en *mod noclip*[‡]. Ce *bug* crée souvent des images intéressantes car nous adoptons un nouveau point de vue, comme si nous étions dans les coulisses, derrière le décor. Nous devenons alors spectateur.ice de la scène, nous voyons tout le monde mais personne ne nous voit. Ce *bug* qui m'a fait réaliser que derrière un mur, dans un jeu vidéo il n'y a rien : juste le vide et non une continuité comme dans notre monde. De nombreux univers, notamment des villes, sont créés dans les jeux vidéo ; mais derrière ces grandes bâtisses ou ces maisons, c'est le néant. Un peu comme un studio

[‡] Cette image est apparue aux alentours de 2010 avant de devenir un même viral. Nous pouvons la voir circuler sur des forums de Reddit ou sur Pinterest.

[‡] Le *noclip* est le moment où le personnage, dans un jeu vidéo, passe à travers un mur et se retrouve bloqué

de cinéma où tout le décor ne nous donne à voir qu'une façade. De nombreux·ses développeur·euses de jeux vidéo ont créé des *mod*[*] cachés, qui, une fois actionnés, permettent à notre personnage de flotter et de pouvoir passer à travers les murs, les sols et les plafonds. C'est à ce moment que nous pouvons visiter l'espace dans son entièreté à la recherche de trésors cachés.

Il y a un musée numérique[*] qui recense de nombreux niveaux de jeux vidéo en *mod noclip*. Il nous suffit de sélectionner le niveau d'un jeu et nous pouvons nous déplacer librement en flottant. L'espace a été arraché à son jeu et seule sa carcasse vide nous est restituée, comme visiter un tournage dans lequel rien n'est joué. Je trouve intéressant de savoir s'il existe un *mod noclip* dans *Google Street View* qui nous permettrait de flotter et de traverser les sols, les murs ou de monter dans le ciel. *Que se passerait-il si je traversais le mur d'une maison ? Aurais-je accès à son intérieur ?* Je ne pense pas et heureusement. En revanche, je me demande à quoi ressemble l'envers du décor. Un jeu vidéo est créé dans un espace en 3 dimensions, *mais qu'en est-il de Google Street View ?* Cette question qui me fait dire que Google Street View est comme une carte ou un niveau de jeu vidéo.

[*] Un *mod* (abréviation de modification) est une modification d'un jeu, dans le but d'en créer un avec de nouvelles règles. Ils sont créés par le grand public et tout·es utilisateur·ices d'un ordinateur est susceptible d'en créer un.

[*] Le site internet *noclip.website* est un visualiseur de cartes de jeux vidéo en ligne créé en 2018, https://noclip.website/

Comment fait-on pour finir ce niveau et accéder au prochain ? Et surtout, est-ce qu'il y a un autre niveau ?

Peut-être que le prochain niveau serait de pouvoir incarner un avatar et de le jouer. Comme *Google Street View* est une reproduction de notre monde, cela pourrait se transformer en jeu de simulation de vie comme **Second Life**[7]. Nous pouvons construire notre maison, parler avec d'autres joueur·euses, avoir un travail et beaucoup d'autres fonctionnalités. Ce jeu vit grâce à sa communauté, qui participe, par son activité, au développement du jeu. Actuellement de moins en moins de joueur·euses habitent cet espace, le laissant abandonné. De nombreux·ses artistes se sont intéressé·es à ce jeu et à son déclin. **Lifer Heritage**[8] est une installation ainsi que des textes. Elle est faite sous forme de recherche archéologique du jeu et de ses espaces.

Une fois que les personnages qui l'habitent quittent le jeu, que reste-t-il ? Cette question ne se pose pas dans *Google Street View*, les personnes que l'on voit sont imprimées dans le décor.

Si Google Street View nous permettait le jeu en ligne, que se passerait-il ?

[*] **Second Life** est une plateforme de réalité virtuelle 3D développée par Linden Lab et lancée en 2003. Elle se joue en ligne et elle a connu un pic de popularité en 2006.

[*] **Lifer Heritage** est une installation réalisée par Montaine Jean, Jeanne Rocher, Clare Poolman et Etta Marthe Wunsch. Elle est présentée au Centre Pompidou et à POUSH à Clichy en 2022.

Depuis le *Covid-19*[‡], de nombreux·ses artistes utilisent le jeu vidéo en ligne comme plateforme de création et circulation de la culture. Le jeu vidéo le plus utilisé actuellement est **Grand Theft Auto V**[*]. C'est un jeu vidéo dans lequel nous incarnons un personnage dans un scénario bien défini, mais qui nous laisse la liberté de nous déplacer dans la ville. L'objectif est de voler des voitures, échapper à la police et remplir des missions souvent liées à des activités illicites. Mais les créateur·ices, en ajoutant plusieurs modes[‡] dont un qui nous permet de jouer en ligne, iels ont créé une nouvelle dimension au jeu. Nous passons de l'incarnation d'un personnage fictif silencieux à un personnage pouvant s'exprimer via un micro et interagir avec d'autres personnages eux-mêmes joués par des personnes.

Dans ce jeu, nous sommes dans une ville fictive, mais sa création est basée sur des recherches et des études de terrain de plusieurs villes aux États-Unis, notamment Los Angeles. Cette reproduction dite non réaliste vient quand même reproduire des schémas sociaux, notamment avec les lieux habités par les sans-abri. On peut voir leur camp à travers

[‡] Les artistes utilisent le jeu vidéo comme expression plastique depuis 1982/1997 mais je ne me concentre que sur la période à partir du Covid-19.

[*] **Grand Theft Auto V** est un jeu vidéo créé par David Jones et Mike Dailly en 2013. Son titre lui vient de vient de l'expression « grand theft auto » qui veut dire vol de voiture, en jargon *anglophone* policier.

[‡] Le mode *online* nous permet de jouer en ligne mais il y a aussi d'autres modes qui permettent d'avoir une plus grande liberté de mouvement et de plus de prise de vue dans le jeu. Certains modes ont été faits pour faciliter la production de *machinima* à partir de ce jeu vidéo.

une grille comme des animaux en cage.
La représentation du sans-abri est là mais le dialogue avec elleux n'existe pas, iels sont exilé·es de toutes interactions sans sortir de notre champ de vision.
C'est dans cet environnement virtuel que des artistes ont décidé de s'emparer de ces espaces pour créer.

Total refusal est un collectif qui travaille autour de l'intervention et l'appropriation des jeux vidéo dits *mainstream*[·]. Pour elleux si nous voulons critiquer ces environnements virtuels, le mieux est de les infiltrer et se les approprier. **Everyday Daylight** est un *live twitch*[*] dans lequel le collectif performe une ballade en voiture dans la ville de Los Santos dans le jeu **Grand Theft Auto V** à la recherche de productions artistiques : « *A turbulent crash-course in the art of counter-playing and misusing the violent world of GTA V* ».Iels mettent en lumière le potentiel du jeu vidéo ainsi que les appropriations déjà faites.

Grand Theft Hamlet[*] est un *machinima*[·] fait avec le jeu vidéo **Grand Theft Auto V**. Son contexte est important car il a été fait durant le covid, au moment où nos déplacements étaient limités, voire interdits.

[‡] *Twitch* est une plateforme de diffusion de vidéo en direct. Elle est souvent utilisée pour des lives de jeu vidéo. Everyday Daylight est une performance faite en live dans le jeu **Grand Theft Auto V** et diffusée sur la plateforme *twitch* en 2021.

[·] *Mainstream* est un terme en anglais qui désigne de manière générale ce qui est « massivement populaire » ou « grand public »

Il est la réponse à la question : *comment faire vivre la culture dans un monde figé ?* Dans le film documentaire, nous suivons Sam Crane et Mark Oosterveen qui essaient de produire une production virtuelle de la pièce **Hamlet** de Shakespeare avec le mode online du jeu vidéo. Nous les voyons partir à la recherche de comédien·nes et faire face à de nombreuses situations plus insolites les unes que les autres.
Même si le *machinima* est fait avec un jeu vidéo, la manière de tourner et de monter peut être la même que dans un documentaire.

J'ai l'impression que pour infiltrer *Google Street View* il est nécessaire de le faire avant que le monde soit figé et transformé en base de données photographiques ; avant le passage de cette voiture à la fois tant attendue pour certain·es et redoutée pour d'autres. Certain·es essayent justement de *hacker Google Street View*. Il existe de nombreuses fausses mises en scène de meurtres, d'enlèvements ou de faux cadavres au sol.
Nous pouvons notifier le caractère toujours violent et morbide de ces mises en scène. *Peut-être que la violence est le seul moyen de faire passer un message et d'être vu par Google Street View ?* À la manière d'un jeu vidéo que l'on peut *hacker* pour le modifier, certain·es le font avec leur corps dans *Google Street View*.

* **Grand Theft Hamlet** est un film documentaire britannique de 2024 réalisé par Sam Crane et Pinny Grylls, sorti en France le 21 février 2025 sur la plateforme MUBI

* *Machinima*, à l'origine « machinema », est un mot-valise formé à partir de « machine » et « cinéma », inventé par Anthony Bailey et Hugh Hancock en 1999

En résonance avec la possibilité de passer à travers le décor dans un jeu vidéo, le fait d'être entre deux espaces me rappelle la culture et l'esthétique d'internet : les *liminal spaces*[‡]. Ce sont souvent des lieux de transitions. Le mode noclip nous fait passer derrière le décor alors que *Google Street View* nous met dans une autre dimension, une transition entre deux espaces.

Mais quels espaces ?

Les espaces liminaires ont beaucoup inspiré la culture *Creepypasta*[‡]. Et du terme *liminal space* sont nées les *backrooms*[‡].

Le phénomène des *backrooms* est né des photographies de lieux liminaires comme les supermarchés, les stations-service de nuit, les centres commerciaux vides ou encore les piscines municipales. Ce sont souvent des lieux très habités la journée, qui, une fois vides, et hors services, nous donnent une sensation de malaise. Une communauté tout entière existe autour des *backrooms* et alimente le mythe. Un site a même été créé pour répertorier tous les types de *backrooms* existantes avec leurs niveaux de danger et leurs

[‡] Ce sont des lieux vides ou abandonnés, qui nous semblent étranges, et dans lesquels nous nous sentons observés

[‡] Culture qui crée des contes d'horreur mélangeant folklore et culture d'internet. Les monstres sont créés sur des forums mais ils sortent de l'écran pour venir nous hanter dans nos vies.

[‡] C'est un espace dans lequel nous nous retrouvons quand nous passons à travers une *brèche*. Il est connecté à nos espaces réels mais une fois de l'autre côté il nous est impossible de revenir.

histoires, le tout, raconté et présenté comme quelque chose de bien réel et basé sur de vrais témoignages. J'ai moi-même, il y a quelques années, éprouvé beaucoup de confusion face aux *backrooms* et leur véracité. Je pense qu'une partie de moi aurait aimé qu'elles existent, et c'est dans une vidéo de Feldup*, que j'ai compris la supercherie. Tout est fiction, même si l'espace d'apparence liminaire existe bel et bien.

Les *backrooms* sont souvent liées à des environnements d'horreur mais elles sont aussi liées avec la nostalgie. La plupart des lieux représentés nous sont souvent familiers et ils nous reconnectent avec des souvenirs d'enfance : la piscine municipale, le terrain de jeu, un fast-food, des lotissements. Ils visent plus particulièrement les générations qui ont vécu leur enfance fin des années 90 et début des années 2000. C'est un mélange entre *douceur* et *mélancolie*•.

Fascinée par la sensation de décalage des *liminal spaces*, j'ai réalisé un projet fait à partir de scan en 3D de la ville de Saint-Étienne. J'ai beaucoup aimé choisir des lieux aux apparences liminaires et les utiliser pour créer des espaces virtuels. J'ai fait une reproduction

* Feldup est un *youtubeur* qui décortique et analyse les sous-cultures d'internet.

• *Nostalgiacore* est un mélange harmonieux d'époques et de styles, créant un décor à la fois familier et réconfortant.

de la ville à travers ma perception. Il serait presque possible de parler de *psychogéographie*[*] sous forme de photographie dans un espace en 3 dimensions. *Est-ce qu'il est possible de faire une psychogéographie d'une ballade dans Google Street View ?* J'ai repris le geste de *Google Street View* en scannant les rues de Saint-Étienne, et j'ai intégré ma sensibilité dans le choix des endroits et la recomposition de l'espace virtuel. En se baladant dans cet espace, il devenait possible de ressentir mon *regard* et ma *subjectivité*.

Finalement dans GSV qui est derrière la caméra ?

Dans **Double Vision**[*] j'ai découvert l'expression « organe artificiel » pour définir *Google Street View*. L'organe artificiel me rappelle le cyborg, un nouvel être vivant s'émancipant de la binarité de notre société comme le dit Donna Haraway dans le **Cyborg Manifesto**[‡]. Mais ici il fait appel au regard machinique, esclave d'un algorithme.

Google Street View traite le monde de manière froide et systématique. Il n'y a aucune hiérarchisation de l'information. Il met au même niveau des scènes

[*] Terme défini pour la première fois par Guy Debord en 1955, la psychogéographie « se [propose] l'étude des lois exactes, et des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, agissant directement sur les émotions et le comportement des individus

[*] Bruno Barsanti, Visione Doppia (Double Vision), texte d'exposition, 2016

[‡] De mon interprétation après la lecture de la version anglaise **A manifesto for Cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s by Donna Haraway.**

banales de voitures qui roulent et des scènes de violence ou d'intimité. Le traitement de l'information déshumanise les représentations des images du monde et de celleux qui l'habitent. Le monde y est traité sous forme de 0 et de 1, et cette présence froide et omnisciente nous observe de son œil dit *objectif*.

Avec son corpus d'images **The nine eyes of Google Street View***, Jon Rafman questionne ce *neutral gaze*˙ au travers de scènes insolites, violentes ou intimes. On en vient à se demander en quoi consiste sa démarche. C'est un projet qu'il a commencé en 2008 et qu'il continue d'alimenter. Ces scènes violentes sous forme de compilation en deviennent presque banales. Il nous montre l'ambiguïté de l'outil. Je me demande souvent quelle place je suis censée avoir, face à ses images. D'une certaine manière, elles sont prises dans les lieux publics à la vue de tous·tes mais leur nature et leur localisation me montre que je n'étais peut-être pas censée les voir. Elles me mettent en posture de voyeuse, de témoin.

Qui suis-je pour témoigner d'une scène à laquelle je n'ai pas assisté physiquement ?

* **The Nine Eyes of Google Street View**, Jon Rafman, 2008 - ongoing, https://9-eyes.com/

˙ C'est une expression anglaise qui vient du monde du cinéma *male gaze* de sa traduction en français regard neutre.

La position de Jon Rafman est elle-même ambiguë. Il n'est pas le photographe originel, même si l'utilisation du *screenshot*[*], pourrait s'apparenter à celui de l'appareil photo. En soit l'utilisation de *Google Street View* à des fins photographiques questionne tous les rôles. Le photographe devient curateur·ice, un chercheur·euse d'image.

Au-delà de son rôle de curateur, *quelle est sa position face à ses images ?* Son geste semble critiqué et dénoncé. Il vient nous montrer l'aspect intrusif de l'outil mais l'usage des images qu'il sélectionne me questionne. Certes il donne un nouveau statut à ces images mais il reproduit le même système que celui de *Google Street View*, les personnes figurants dans ces scènes n'ont pas donné leur accord. L'image sort simplement de son contexte original pour se retrouver sur un site, un livre de photographie d'art ou dans une galerie. *Jon Rafman se met à la place de qui en prenant ces photographies ?*

Il est assis sur sa chaise, derrière son écran d'ordinateur et il parcourt *Google Street View* telle une carte de jeu vidéo. La photographie avec *Google Street View* est un peu similaire aux *in game photography*[‡].

[*] Action mécanique qui consiste à capturer en image l'écran d'un ordinateur.

[‡] Nous prenons le point de vue à la première personne d'un personnage dans un jeu vidéo et avec des screenshots, nous venons capturer des scènes du jeu comme si nous étions nous même à l'intérieure.

Nous choisissons le cadrage, la composition et même la mise en scène. Nous pourrions utiliser les environnements en 3 dimensions pour faire de la projection de mise en scène de photos mais dans les *in game photography*, nous entrons dans une nouvelle dimension. Le jeu vidéo sort de son format écran et peut être imprimé. Le personnage que nous jouons devient alors un·e journaliste qui investit ces espaces. De la même manière que le *machinima* peut être un film documentaire d'un jeu vidéo, les *in game photography* peuvent le devenir aussi. Les dispositifs de capture entre une caméra et le *screenshot* de l'écran ne sont pas les mêmes, mais la limite est poreuse sur le statut des images.

Si j'essaie d'adopter un point de vue à la première personne dans Google Street View, est-ce que je peux devenir reporter de cet espace ?

J'ai parlé plus tôt du photographe qui devient chercheur·euse et curateur·ice d'images mais il y a aussi celleux qui s'improvisent en investiguant. **No Man's Land*** de Mishka Henner en est un exemple. **No Man's Land** représente des femmes isolées vivant en marge

* Archival pigment prints, billboard prints,2011-2013
Single-channel vidéo (06:48 mins) & audio track (21:00 mins)
51x61cm / 119x99cm / 248x300cm
Softcover print-on-demand books, 20x25 cm, 120 pages

des environnements du sud de l'Europe, entièrement filmées avec *Google Street View*. En Italie et en Espagne, il existe des zones presque désertes, souvent des bords de routes, investies par des travailleuses du sexe. En les prenant en photos, *Google Street View* ne cartographie pas seulement les routes, il offre une vitrine de toutes ces femmes. Elles sont transformées en produits que l'on peut choisir et retrouver grâce à la localisation. Dans **No Man's Land** le monde paraît dénué d'hommes. Pourtant leur présence se trouve sur des forums dans lesquels ils échangent sur la localisation de ces femmes. Mais prendre des photos de travailleuses du sexe en bord de route, ce n'est pas la même chose que leur laisser la parole. Mishka Henner n'est pas allé sur le terrain pour s'entretenir avec elles, il ne leur a pas demandé leur consentement pour utiliser leurs images. Certes il y a eu un travail de mise en contexte et de recherche mais ce n'est que spéculation. Chaque information utilisée n'est qu'un élément figé, trouvé sur internet et dans des forums ; un peu comme les silhouettes de ces femmes. Son intention est de « *construire une carte visuelle et auditive qui chevauche la frontière entre le voyeurisme*

virtuel et la réalité physique ». Sur son site internet, nous pouvons retrouver tout son travail où nous pouvons y voir les photographies des lieux, ainsi qu'une vidéo et une bande-son. Mishka Henner nous offre une vitrine lisse, propre et classée de tous ces lieux. Le projet devient alors une documentation non seulement réservée aux spectateur·ices mais aussi aux consommateur·ices.

De nombreux·ses artistes travaillent avec des photographies de *Google Street View* et veulent renverser le rapport de force : transformer l'image de surveillance en image critique. *Mais est-ce vraiment possible ?*

Au-delà de l'aspect dénonciateur, il est aussi beaucoup question du style des images traitées et sélectionnées dans *Google Street View* ; même si ce n'est peut-être pas le propos principal de ces artistes, cela n'en reste pas moins la base de leur geste.

Les images ont des couleurs un peu délavées, pixélisées et elles témoignent de leur circulation et de leur fatigue. Elle nous montre un reflet du monde, qui peut être violent ou magique. Elles nous promettent une réalité que l'on ne connaîtra peut-être jamais.
Elles sont l'esthétique d'une promesse non tenue.

‡ Ce sont des images qui dans leur esthétique et les scènes qu'elles représentent nous donnent un sentiment de malaise

· Une *Internet aesthetic*, appelée *aesthetic*, est un style d'art visuel, parfois accompagné d'un style de mode, d'une sous-culture ou d'un genre musical, qui provient généralement d'Internet

Elles sont aussi le reflet d'une culture de l'image spécifique à internet[*]. Elles rappellent les *cursed image*[‡]. Peut-être qu'à force de les consommer au quotidien, elles nous lanceront une malédiction. Dans *Google Street View*, elles apparaissent dans un espace limité par leur localisation. Mais cela ne limite en rien leur circulation, elle est juste différente. Nous circulons sur ces images, nous les manipulons. Elles sont continuellement en mouvement. J'avance, je recule, je retourne en arrière. Ce sont les *images pauvres*, comme le dit Hito Steyerl. Nous ne savons plus qui regarde la photo et qui la prise. En plus d'être manipulées quotidiennement, elles sont mises à jour tous les ans. Une fois remplacées par leur nouvelle version, ces images deviennent une archive du lieu qui reflète un moment précis. Dans *Google Street View* on renvoie souvent ça une année entière.

Ce monde est figé. Il est sans mouvement ni signe de vie, dans un silence de plomb. Il est la représentation d'un monde mis sur *pause*.

Cette mise sur *pause* me rappelle la série **Westworld** *. Cette série parle d'un parc d'attractions peuplé de *robots* qui s'apparentent à des humain·es et qui rejouent plusieurs époques. Les visiteurs.ices viennent se plonger dans une simulation d'un monde passé, à la limite du fonctionnement d'un jeu vidéo avec des quêtes, ou d'une pièce de théâtre géante. Même si les robots ont l'apparence humaine, iels sont dénué·es de conscience et sont programmé·es pour jouer des rôles spécifiques. Les activités du parc se gèrent à partir d'une tablette et une simple ligne de code peut les stopper. Quand les employé·es du parc ont besoin de faire une intervention sur un lieu ou sur les robots, iels les mettent sur pause. Toutes les activités faites durant cette pause sont appelées *rêves* pour les robots. C'est une sécurité créée par les employé·es, si un robot se souvient d'avoir vu quelque chose qu'il n'aurait pas dû voir, pour lui ce n'est qu'un rêve. Pourtant ces rêves se sont transformés en une forme d'inconscient collectif, à partir duquel iels se sont créé·es une divinité à l'apparence des employé·es et qui serait à l'origine de la création du monde, de leur monde.

* **Westworld** est une série télévisée américaine créée par Jonathan Nolan et Lisa Joy, saison 1 en 2016.

Est-ce que les personnes aux yeux floutés sur Google Street View sont-elles aussi en train de rêver ?

Iels ont peut-être créé un dieu aux neuf yeux, celui qui est à l'origine de ce monde figé. Il est le tout puissant et choisit qui habitera son monde ou non. Si nous leur laissions la parole, iels nous raconteraient peut-être leur mythe et leur version de l'histoire. Leur simple présence représente le souvenir de leur capture. Une partie de leur âme disparaît à jamais dans ce monde virtuel.

Ce petit bout d'âme peut se référer au ghost dans *Ghost In The Shell 2: Innocence*. Dans mon interprétation, le *ghost* est l'âme qui ne peut pas prendre de forme physique, mais qui peut se déplacer grâce au réseau informatique et prendre possession d'une machine. Les apparitions de ces personnes dans *Google Street View* représentent leur *ghost*, elles ne peuvent pas se matérialiser physiquement mais elles continuent de vivre dans sa base de données.

Quand j'ai commencé mes recherches pour ce mémoire, j'ai longuement arpenté *Google Street View* pour chercher si moi aussi j'avais été capturée ou non. Je suis retournée

* **Ghost In The Shell : Innocence (Inosensu)** est un film d'animation japonais de Mamoru Oshii, sorti en 2004.

sur de nombreux lieux de mon adolescence.
Le prérequis de base était de regarder des lieux extérieurs que je fréquentais beaucoup. Je suis allée devant mon lycée et plus précisément dans la ruelle juste à côté où je passais le plus clair de mon temps. J'ai choisi l'année 2015 et là je les ai vues : ces trois silhouettes assises dans la ruelle. Je n'en faisais pas partie, mais c'était celles de mes amies de l'époque. Si la voiture était passée dix minutes plus tôt ou dix minutes plus tard j'aurais peut-être été là moi aussi. Ces silhouettes figées me racontaient mon passé et convoquaient des souvenirs. Leurs simples apparitions me parlaient. De la même manière qu'un album photos, *Google Street View* est arrivé à provoquer chez moi de la nostalgie. Pendant une fraction de seconde, j'ai eu l'impression d'être dans cette ruelle face à ses apparitions presque fantomatiques, j'avais envie de leur parler et de les voir prendre vie.
Est-ce que si je m'étais vue j'aurais pu parler au moi du passé ?

Elles sont matérialisées sous forme d'image numérique mais elles sont les *ruines* d'un moment du passé.

J'associe souvent la *ruine* à un élément concret dans l'espace : l'ancien bâtiment de la Sécurité sociale derrière chez moi est un vestige de l'architecture des années 70. Nous parlons souvent de *ruines* pour définir un édifice qui est dégradé par le temps. Nous pouvons le voir et le visiter, c'est une structure physique qui n'est plus habitée. Mais elle n'est pas seulement matérielle, elle peut exister sous beaucoup d'autres formes. *Google Street View* est une ruine du monde et des êtres qui l'habitent. Il n'y a pas seulement le bâtiment qui est une *ruine* mais aussi les personnes présentent. Pour reprendre le paragraphe ci-dessus avec les trois silhouettes de mes amies, leur présence sur *Google Street View* est le vestige d'une représentation du monde de 2015. Que ce soit par le style vestimentaire, l'architecture, les voitures etc. Mais une *ruine* n'a pas besoin d'être délabrée pour être considérée comme telle. Ce qui est numérique ne vieillit pas de la même manière qu'un bâtiment, on parle souvent d'obsolescence pour qualifier un logiciel trop vieux ou un téléphone qui date de 2010 et sur lequel on ne peut presque plus rien faire. En revanche, une photographie de *Google Street View* peut devenir *ruine* à travers nos émotions et nos souvenirs. Elle vient marquer le passé.

Tous les deux ou trois ans, suivant le pays ou la ville, *Google Street View* met à jour sa base de données. *Est-ce vraiment une nouvelle version ? Qu'est-ce qu'une nouvelle version ?*

Dans le cinéma et le jeu vidéo, il est beaucoup question de *reboot*[*]. C'est par exemple une série qui a marché à une époque et que nous voulons remettre au goût du jour, ou une énième version de **Batman**. Contrairement au *remake* qui adapte comme bon lui semble, le *reboot* est une nouvelle version de quelque chose déjà existant. Nous ne nous basons pas sur l'ancienne version mais nous créons comme si c'était la première. *Google Street View* en mettant à jour sa base de données, d'année en année, vient remplacer l'image par une nouvelle version comme si c'était la seule et ne prend pas en compte celle d'avant.
L'ancienne version devient alors une ruine d'elle-même ?

Elle est souvent accompagnée d'un contexte social et politique. Des études sont faites par des architectes et historien.es, et nous pouvons aussi trouver des textes de l'époque pour avoir plus de détails ainsi que des témoignages. La *ruine* laisse place à la parole des personnes qui l'ont habité.

[*] Un *reboot*, ou redémarrage en français, est une nouvelle version d'une série de films, de séries télévisées ou de jeux vidéo.

Raymond Depardon a photographié la France pendant plusieurs années. Il en a fait un livre photographique **La France de Depardon***, pour lui, c'est une manière de nous montrer *sa* France. Nous y voyons des bâtiments et des rues au cadrage presque millimétré et frontal. Ses photographies donnent l'impression de regarder des décors de cinéma et non des paysages. Caroline Delieutraz, avec **Double Vision***, vient reproduire le travail photographique de Raymond Depardon mais avec l'aide de *Google Street View*. Elle parcourt la France entière de son ordinateur et essaie de reproduire à l'identique ses photographies. Pour elle c'est un moyen de mesurer l'œil humain et l'œil de la machine. Elles nous donnent à voir cette comparaison avec des planches sur lesquelles elle vient placer les deux photographies d'un même lieu. Les captures d'écran de *Google Street View* me donnent l'impression de regarder des ruines mais les photographies de Raymond Depardon aussi : la ruine est autant réelle que virtuelle. *Pourquoi est-ce que je vois des ruines de partout ?*

Et c'est de là notre fascination pour les ruines.

* **La France de Depardon** Collection Beaux Livres Relies, édition Seuil, 2010

* **Deux Visions**, depuis 2012 www.deuxvisions.net, série de diptyques, pages du livre La France de Depardon, captures d'écran de Google Street View

Il existe une pratique photographique autour de celle-ci. L'*urbex* consiste à visiter des lieux abandonnés et souvent inaccessibles au public[‡]. Ces lieux de peur, souvent glauques, laissent une grande place à l'imagination. Nous y sommes à la fois dans le présent mais aussi dans le passé. Cette double temporalité rappelle encore une fois les espaces liminaires : c'est être à la frontière de deux mondes. *Google Street View* nous offre un cimetière de *ruines* anonymes, sans récits ni témoignages. La seule chose que nous savons est l'année de sa création qui sonne aussi celle de sa mort.

Dans *Google Street View* je me sens à la frontière de deux mondes, non pas celle du passé et du présent, mais plutôt celle d'un monde figé qui offre la possibilité de voir la matrice qui se cache derrière. J'attends que *Google Street View* me propose de prendre la pilule bleue ou la pilule rouge[‡]. Je pense que vous connaissez déjà ma réponse. *Et si ce n'était pas Google Street View qui photographiait notre monde pour le reconstituer en virtuel mais plutôt que Google Street View modifierait la réalité sur laquelle nous basons notre monde ?*

[‡] Des usines vides, des hôpitaux désaffectés ou des maisons perdues au milieu de nulle part.

[‡] Référence à la scène dans le film **Matrix**, quand Morpheus propose la pilule rouge ou la pilule bleue à Neo. Avoir le choix de connaitre la vérité ou de continuer de vivre dans l'ignorance.

Ici, il n'y a qu'un dieu et c'est celui qui a suspendu le temps. Celui qui, tous les 10 mètres, a capturé un bout de l'âme du monde jusqu'à le réduire en silence. Il est la représentation d'un point de vue omnipotent et omniscient, d'une violation de notre vie privée et d'une unification glaçante. En créant un monde dépourvu de création, statique et démuni de mouvement et de voix, il fait une célébration au silence.
Il nous arrache notre droit d'expression et nous conditionne à une seule position. Celle capturée par ses neuf yeux, nous imprimant sans retour en arrière.
Nos apparitions dans ce monde ne sont que des trophées.

Il nous offre un seul point de vue du monde et il est démuni d'humanité.

[1] suite de la citation de
Louis Aragon,
Le Paysan de Paris, 1972.

« [...] et il y a pour chaque homme
une image à trouver qui anéantit tout l'univers »

C'est notre subjectivité et notre regard sur les choses qui font notre réalité. Si je me balade dans une rue, je ne verrai pas la même chose que quelqu'un d'autre, je n'en garderai pas le même souvenir. Google Street View, lui, formate cette subjectivité en nous imposant son regard, son cadrage et son point de vue. Mais il n'a pas de subjectivité pour autant, il n'a aucune intention, il est juste le résultat d'un algorithme qui lui dicte que tous les 10 mètres il doit actionner ses neuf caméras pour photographier le monde. En une capture du monde, Google Street View écrase nos réalités pour laisser place à la sienne. Notre monde n'existe plus, il ne reste que le sien. Et c'est dans cette unique réalité qui nous est imposée que j'ai décidé de créer des mythes et des fables, de m'affranchir des limites de cet outil. Son monde me rappelle le nôtre, car il est aussi dirigé par les technologies.

L'artiste cinéaste Gala Hernandez Lopez parle de capitalisme computationnel. C'est le capitalisme qui s'enrichit avec nos données personnelles, nos algorithmes personnalisés, nos likes, nos story Instagram, nos abonné·es. Avec son court métrage la Mécanique des Fluides Gala Hernandez Lopez à l'aide du screenshot nous offre un documentaire sur la culture incels sur internet. Elle vient nous rappeler que le monde virtuel est bien connecté à notre monde. Et avec l'aide de la capture d'écran, elle peut récupérer, s'infiltrer, détourner et se réapproprier tout ce qui passe par son écran d'ordinateur.

Comme tous·tes les artistes cité·es tout au long de ce mémoire, leur point commun est de vouloir se réapproprier quelque chose qui paraît au premier abord figé et non malléable. L'idée de détourner ou de se réapproprier existe depuis très longtemps dans l'histoire de l'art mais pour moi il n'a jamais été aussi présent qu'à notre époque avec toutes les problématiques liées aux technologies. J'aime voir que l'on peut trouver de la poésie dans des espaces froids et algorithmiques.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages :

☞ Diane Scott, *Ruine : Invention d'un objet critique*, Édition Amsterdam, 2019, 176p.

☞ Hito Steyerl et Trevor Paglen, *L'autonomie des images : nous avons toujours su que les images pouvaient tuer mais elles ont maintenant le doigt sur la gâchette*, entretien, Spector Books / Éditions du Centre Pompidou, 2018.

☞ *Avant l'image, dispositif pour voir*, Carnets du bal #6, Coédition LE BAL, Édition textuel, Centre national des Arts Plastiques, octobre 2015, 240p.

☞ *L'image, événement intérieur*, Carnets du Bal #8, Coédition LE BAL, Édition textuel, Centre national des Arts Plastiques, novembre 2017, 192p.

☞ Donna Haraway, *A manifesto for Cyborgs : Science, technology, and socialist feminism in the 1980s*, published by Socialist Review 1985, 43p.

☞ Jon Rafman, *The nines eyes of Google Street View*, Jean Boite Éditions 2001, 116p.

☞ Hito Steyerl, *In the defense of the poor images*, ISSUE#10, e-flux, 2009, https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image.

Filmographie et Médiagraphie :

☞ Mamuro Oshii, *Ghost in the Shell 2: Innocence*, 2004, 1h39min.

☞ Pinny Grylls, Sam Crane, *Grand Theft Hamlet*, 2024,1h29min.

☞ Jonathan Nolan, Lisa Joy, *Westworld*, saison 1, HBO, 2016, 48-91min.

☞ Dan Erickson, *Severence*, saison 1, Apple TV, 2022, 37-75min.

☞ Lana et Lilly Wachowski, *Matrix*, 1999, 2h16min.

☞ Total Refusal, *Everyday Daylight*, digital vidéo, performance, 2021, 1h02min, https://totalrefusal.com/home/everyday-daylight.

☞ Lého Galibert-Laîné, *GeoMarkt*, digital video, 22 min, 2022, https://lehogalibertlaine.com/geomarkr.

☞ Feldup, *La Mort des Backrooms, Findings n107*, vidéo YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=Z868xj4rIM0, 1h15min.

☞ Gala Herandez Lopez, *La Mécanique des fluides*, 2022, 38min.

Iconographie :

☞ Mishka Henner, *No Man's Land*, 2011-2013, Single-channel video 06:48min, audio track 21min, books 120p, website https://mishkahenner.com/No-Man-s-Land-1.

☞ Clement Valla, *Postcards from Google Earth*, 2010-en cours, website, http://www.postcards-from-google-earth.com/.

☞ Caroline Delieutraz, *Double Vision*, Série de diptyques, pages du livre La France de Depardon, captures d'écran de Google Street View, 2012-en cours.

Webographie et Ludographie :

☞Rockstar North, (2013), *Grand Theft Auto V*, [jeu vidéo].

☞Liden Lab, (2003), Second Life, [jeu vidéo en ligne].

☞ JasperRLZ, (2018), Map viewer, *Noclip*, [site internet] https://noclip.website/.

<3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3

REMERCIEMENTS

Je remercie Jérémie pour son accompagnement et ses conseils durant ce mémoire.

Un grand merci à Nico, Léa et Juliette du Pôle Édition pour leur soutien au quotidien.

Pleins de merci et de bisous à mes copaines.

Et merci à mes parents et à mon chat.

<3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3 <3

Typographie:
Adelphe créée par Eugénie Bidaut
Typothèque de Bye Bye Binary
utilisation de la Germinal Regular, Italic et
Semi-Bold
https://typotheque.genderfluid.space/fr/fontes/
adelphe

Papier:
Munken White 80gr.

Achevé d'imprimer le
Au Pôle Édition de l'ESAD de Saint-Étienne