



# « Certains de nos désirs ont construit cette ville » : Google Earth et glocalisation dans *GeoGuessr*, Darrieussecq et Houellebecq

French Cultural Studies

1–14

© The Author(s) 2025



Article reuse guidelines:

[sagepub.com/journals-permissions](https://sagepub.com/journals-permissions)

DOI: 10.1177/09571558241270430

[journals.sagepub.com/home/frc](https://journals.sagepub.com/home/frc)**Gustaf Marcus** 

Uppsala University, Sweden

## Abstract

This article discusses literary texts and other cultural practices that resemble, refer to, or make use of material from Google Earth. The aim is to elucidate experiences of *glocalization* (globalization and localization), an emerging form of spatiality that is related to the interactive ‘Web 2.0.’ The initial analysis of the browser game *GeoGuessr* and the interactive music video ‘The Wilderness Downtown’ explores this spatiality from two opposing starting points: while the game fosters a sense of place within locales that are essentially unknown to the player, the music video integrates images from places that are related to the viewer’s personal memories into an otherwise impersonal work of art. This glocalised experience of place, which is both eroded by global systems of communication and recreated within these systems, is then traced in Marie Darrieussecq’s novel *La mer à l’envers* and in several works, including novels, poems, and photographs, by Michel Houellebecq.

## Keywords

*GeoGuessr*, geopositioning, glocalization, Google Earth, Google Street View, Michel Houellebecq, Marie Darrieussecq

## Introduction

Google Earth est un paysage onirique étrange. La petite mappemonde virtuelle allie une vue panoramique parfaite à la possibilité de zoomer et même de se frayer, d’un simple clic, un chemin à travers les rues. Depuis son lancement en 2005, les images satellites ont peu à peu été assorties d’une perspective médiane, Google Maps, qui montre les informations relatives aux routes et magasins par exemple, ainsi que d’une micro-perspective, Google Street View. Cette dernière est une reproduction interactive du monde vu « de la rue ». Street View est le produit d’un tressage

---

### Corresponding author:

Gustaf Marcus, Department of Literature and Rhetoric, Uppsala University, Box 632, 751 26 Uppsala, Sweden.

Email: [gustaf.marcus@littvet.uu.se](mailto:gustaf.marcus@littvet.uu.se)

d'innombrables photographies prises par des voitures spéciales disséminées sur toute la planète. Grâce à une modélisation 3D avancée, les différents niveaux ont été tressés petit à petit pour former un tout fluide et facile à naviguer, de telle sorte que quiconque disposant d'une connexion internet peut s'adonner à la rêverie, se perdre ou voyager librement en imagination (Kilday, 2018).

Le logiciel met en même temps le doigt sur quelque chose d'important dans notre manière de nous rapporter au monde. C'est ce qui ressort de toutes les expressions culturelles qui ressemblent, se réfèrent ou même qui ont recours au matériel photographique de Google Earth. Ces œuvres examinent méthodiquement des tensions inhérentes de cette technologie. Dans « 9 Eyes » (2008-) de Jon Rafman, par exemple, le spectateur est placé devant des baigneurs naturistes, des couples amoureux ou des accidents de la circulation, tous représentés avec une même distance froide ; la tension au cœur de ces images résulte de ce que le privé ou l'incongru est saisi par le regard automatique de la vision machinique qui balaie la surface du globe. Cependant, dans une démarche opposée, les images satellite de Google peuvent tout aussi bien être employées pour créer des ensembles de relations plus vastes et rendre visible ce qui ne se laisse pas saisir en étant regardé de près. Un exemple frappant en est « Feedlots » (2013), le collage d'images satellites de Mishka Henner, où ce qui a l'air d'être, vu du sol, des enclos à bovins ordinaires, quoique de grande taille, devient une structure labyrinthique de clôtures et de machines. Sur ces images satellites combinées, les déchets industriels, produits chimiques et résidus créent des marques distinctes qui se détachent en rouge et vert artificiels.

Il s'agit donc d'une spatialité à la fois globale et locale – ou *glocale* pour employer un terme qui connaît une renaissance depuis quelques années (Roudometof, 2016). Le terme, d'abord utilisé par Roland Robertson (1992), souligne que ce qui est souvent nommé « local » existe au sein du global et que la compréhension (directe ou indirecte) de grandes unités d'espace façonne la perception de ce qui est le plus proche de nous. C'est, selon lui, le système *international* qui est à l'origine des États-nations et des nationalismes modernes – et même de notre conception des peuples « autochtones », après le Sommet mondial de Rio en 1992 (Robertson, 2012). La glocalisation se distingue ainsi d'autres termes utilisés pour décrire l'impact de la mondialisation. D'une part, les théories d'*homogénéisation* tentent de montrer comment la spécificité de ce qui est localement situé est en train de disparaître. D'autre part, les théories d'*hybridisation* (telles que la créolisation ou le transculturalisme) comprennent le local comme étant imprégné de courants culturels essentiellement différents qui se fondent en de nouvelles totalités.

Google Earth est, comme nous l'avons constaté, un logiciel qui révèle de façon spectaculaire la relation dynamique entre les petits espaces – le local ou le régional – et le niveau global. Plus généralement, les théories de la glocalisation sont bien adaptées pour analyser les environnements numériques et la réalité mixte (Roudometof, 2023). Si internet a au départ « éliminé » l'espace en rendant possible la communication instantanée, l'importance des lieux est peu à peu revenue au sein du système. À mesure que le « Web 2.0. » s'est développé et que les unités et logiciels ont commencé à employer la géolocalisation et l'individualisation de chaque utilisateur, la codification de la distance et la signification du lieu ont aussi fait leur retour. Une estimation sommaire fait apparaître que près de 80 % de tout le contenu en ligne aujourd'hui est géoréférencé (Dunn, 2019 : 12).

Le but de l'article est d'examiner cette spatialité glocalisée en confrontant des œuvres de Marie Darrieussecq et Michel Houellebecq avec d'autres pratiques culturelles, un jeu d'ordinateur et un vidéoclip interactif, qui ont recours à Google Earth. Darrieussecq et Houellebecq sont deux auteurs qui explorent systématiquement notre manière d'être « dans le monde ». <sup>1</sup> Leur travail esthétique avec des représentations visuelles et numériques de l'espace constitue, comme nous allons le voir, une tentative de forger un monde humain ou humainement compréhensible : « un monde perçu, un monde senti, un monde humain », comme le fait dire Houellebecq à un de ses

personnages (Houellebecq, 1998 : 300). En même temps, ils s'inscrivent dans une tendance plus générale. Plusieurs auteurs contemporains évoquent ou utilisent des cartes ou des images satellites pour visualiser des paysages. *GPS* (2022) de Lucie Rico et *Antipolis* (2022) de Nina Leger, par exemple, imitent et intègrent la vue d'ensemble et le zoom de Google Earth<sup>2</sup> ; *Le Pont de Bezons* (2020) de Jean Rolin, *Sur les chemins noirs* (2016) de Sylvain Tesson et *Un livre blanc* (2007) de Philippe Vasset incluent tous des cartes qui sont confrontées, de différentes manières, à des descriptions situées et « horizontales » des lieux, comme pour suggérer un effet de zoom ou une chute vers le sol. Par ces analyses ponctuelles, nous espérons ouvrir de nouvelles perspectives sur cette problématique cruciale.

## Localisation globale : *GeoGuessr*

Un exemple singulièrement populaire de l'utilisation de Google Earth est le jeu sur navigateur *GeoGuessr*, développé par Anton Wallén et lancé en 2013. Les joueurs, déposés aléatoirement quelque part sur la planète (avec l'aide de Street View), s'affrontent en plaçant un marqueur sur une carte du monde (Google Maps) à l'endroit où ils croient que leur avatar se trouve. Celui qui s'est approché le mieux de l'endroit représenté gagne. A moins d'un kilomètre environ de la cible, le joueur remporte 5000 points ; s'il s'est placé de l'autre côté du globe, il n'en reçoit aucun.

C'est un sentiment étourdissant que d'avoir le monde entier pour terrain de jeu. Certains parviennent cependant à naviguer ce paysage numérique avec une précision effarante. Il existe des vidéos de joueurs qui, après avoir vu l'image d'une route anonyme en Colombie ou en Sibérie, arrivent à se placer à quelques kilomètres de la cible en quelques secondes. Le célèbre joueur Trevor Rainbolt a même pour habitude d'augmenter la difficulté en ne laissant apparaître à l'écran qu'une seule image pendant un dixième de seconde avant de deviner où son avatar a atterri sur la surface de la Terre. (Le mot *avatar* – du sanscrit *avatara*, « descente » – est particulièrement justifié ici. Il tire son origine de la descente des dieux sur Terre [De Wildt, 2020].)

De tels joueurs semblent avoir un sens prodigieux du lieu, une sorte de *présence au monde* supérieure. Dans le même temps, cette expérience d'appartenance au lieu sur laquelle le jeu repose est difficile à cerner. Yi-Fu Tuan décrit ce qu'il nomme « l'expérience du lieu » comme une combinaison de facteurs abstraits et objectifs, souvent liés à la vision et à la connaissance objective, et de facteurs subjectifs, liés au goût, à l'odeur, au toucher et aux souvenirs personnels :

To know a place fully means both to understand it in an abstract way and to know it as one person knows another. At a high theoretical level, places are points in a spatial system. At the opposite extreme, they are strong visceral feelings. Places are seldom known at either extreme: the one is too remote from sensory experience to be real, and the other presupposes rootedness in a locality and an emotional commitment to it that are increasingly rare. (Tuan, 1975 : 152)

L'expérience du lieu médiée qu'offre Google Earth semble peut-être accélérer la dissolution de l'appartenance subjective au lieu contre laquelle Tuan et d'autres chercheurs d'obédience phénoménologique mettent en garde – force est de constater que le jeu a connu un grand essor durant la pandémie de covid 19, lorsque la possibilité de se déplacer dans le monde réel a été fortement réduite pour beaucoup.<sup>3</sup> Cependant, une dimension qualitative similaire s'exprime malgré tout dans *GeoGuessr*. Lorsque nous nous penchons sur les compétitions ou les forums de discussion, nous voyons clairement que certaines estimations ne sont pas considérées comme aussi impressionnantes que d'autres. En général, celles qui sont les plus hautement appréciées sont celles où les joueurs sont contraints d'avoir recours à un sentiment intuitif de « l'identité »

spécifique du lieu, une aptitude qui ne saurait être réduite à la stricte connaissance objective et que, bien souvent, les joueurs eux-mêmes ne sauraient expliquer. C'est précisément à la rencontre de la spécificité du lieu et de l'expérience du joueur que la magie a lieu – comme lorsqu'« une personne en connaît une autre », selon les mots de Tuan.<sup>4</sup>

À ce que Tuan appelle un niveau « plus abstrait », on trouve les indices plus systématiques tels que les numéros d'autoroute, les drapeaux et les suffixes propres à chaque nation (.fr désignant la France, .my la Malaisie etc.) qu'il est possible de mémoriser systématiquement. Au plus haut niveau d'abstraction, finalement, nous trouvons ce que la communauté appelle la « méta ». C'est la connaissance qui est exclusivement liée au support technologique. Elle porte sur des paramètres tels que la qualité de l'image (la photographie de certains lieux étant de meilleure qualité que d'autres) ou les caractéristiques de la voiture Google qui diffèrent selon les différents pays (antennes, couleur, forme du trépied de la caméra).

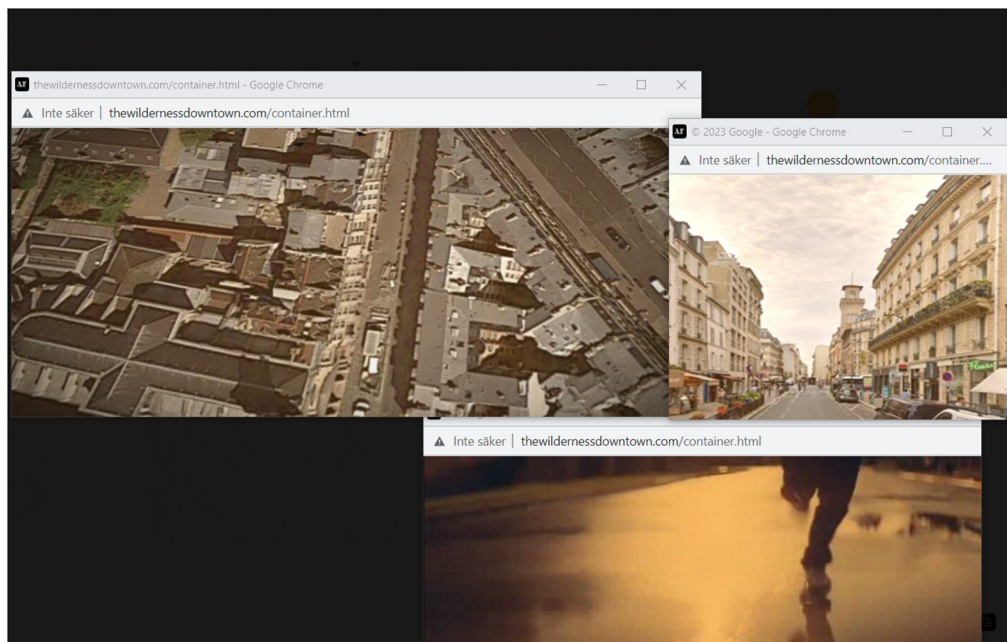
Si ce que nous avons appelé « intuition » concerne le sentiment d'une totalité et d'une immersion, où le lieu et l'observateur ne font plus qu'un, la « méta » est une forme de connaissance totalement indépendante de la spécificité du lieu. Un joueur compétitif se doit de maîtriser tous les niveaux d'interprétation. Or, si le type de connaissance le plus apprécié de la communauté reste la connaissance intuitive du lieu, il ne fait aucun doute que la « méta » est tenue pour la forme de connaissance la moins élégante ; elle détourne l'attention de l'interaction entre lieu et individu vers le support technologique.<sup>5</sup>

## Globalisation locale : « The Wilderness Downtown »

Cette discussion nous amène à une question fondamentale : à quel moment une vision mécanique et *globale* se transmue-t-elle en ce que nous pouvons appeler, avec Tuan, l'expérience authentique d'une appartenance au lieu *locale* ? Google Earth est bien un réseau global réunissant différents types de machines (serveurs, voitures, satellites) et de connaissances pointues dispersées sur toute la surface du globe pour représenter les environnements les plus locaux et même, souvent, privés – dualité intuitivement perceptible si l'on zoome sur son propre logis, sa voiture, peut-être même sur une photo de soi-même où les traits du visage ont été automatiquement floutés. La question de ce que Stuart Dunn (2019) appelle la *transmission* dans les environnements numériques entre le local et privé, d'un côté, et le global et automatisé, de l'autre, se pose de différentes manières dans les expressions culturelles qui se servent de Google Earth. Ces œuvres explorent méthodiquement ce *frisson* que génère le logiciel.

« The Wilderness Downtown » (Arcade Fire 2010) est un autre exemple d'expression culturelle approchant cette même problématique, quoique d'un autre angle. Il s'agit d'un vidéoclip interactif créé par le groupe de musique Arcade Fire et le producteur Chris Milk en collaboration avec le Google Creative Lab.<sup>6</sup> Sur la page d'accueil, l'utilisateur est prié de donner l'adresse de la maison de son enfance. Lorsque la musique commence, on voit tout d'abord un enfant courir sur une rue asphaltée. La capuche baissée sur son visage rend impossible d'en distinguer les traits. Au bout d'un moment, une nouvelle fenêtre s'ouvre pour montrer des images de Google Earth en alternance avec des images de Street View. Le spectateur s'aperçoit rapidement que les images convergent vers la maison de son enfance qui s'affiche enfin lorsque la chanson atteint son paroxysme sur ces paroles : « Now our lives are changing fast / Hope that something pure can last. »

Le but est bien entendu de susciter un sentiment de nostalgie. Nous sommes invités à nous identifier avec l'enfant et les rues où il court représentent les lieux que nous avons laissés derrière nous. En utilisant les images de lieux importants pour qui l'écoute, le clip musical veut se donner une profondeur personnelle et émotionnelle où les souvenirs propres se mêlent aux paroles de cette



**Figure 1.** Capture d'écran de « The Wilderness Downtown ».

chanson sur le départ et le changement. La *transmission*, ou le transfert des expériences et des souvenirs personnels vers le logiciel, ne se fait cependant pas sans anicroches. La perspective artificielle des images satellites sans horizon rend les environnements étrangers et les images de Street View n'arrangent rien. Ces dernières se balancent lentement de haut en bas, comme pour imiter une perspective humaine. Cependant, les photographies « plates » qui capturent tous les objets disparates avec la même netteté ne parviennent pas à s'approcher de la semi-obscurité des souvenirs (Figure 1).

Les quelques tentatives faites avec la maison de notre enfance à Stockholm, la maison de campagne où nous passions nos étés ou encore avec l'adresse du temps de nos études à Paris ne donnent guère de résultats satisfaisants. L'expérience se rapproche bien plutôt de ce que Kriss Ravetto-Biagioli (2019) appelle le *digital uncanny*, un sentiment d'aliénation de nous-mêmes qui survient lorsque le système numérique et les machines singent ou parasitent nos préférences et manières de nous comporter. Il le décrit comme une sorte de test de Turing inversé où c'est *notre* humanité qui est mise à l'épreuve : si nos souvenirs et préférences personnels peuvent être systématisés en algorithmes et inscrits dans des environnements numériques, qu'est-ce qui fait de nous des individus ?

### **Calais mondialisé : La mer à l'envers**

« The wilderness downtown » et *GeoGuessr* tournent ainsi autour de la question de la *transmission* entre le global et le local, quoiqu'en partant de points diamétralement opposés. Tandis que le jeu génère un sentiment d'appartenance par rapport à des lieux dont le joueur n'est, dans la plupart des cas, jamais venu à proximité, le clip musical parasite des souvenirs ancrés dans un lieu, qu'il

tente d'inscrire dans un environnement numérique global. Dans les deux cas, nous prenons conscience d'une différence ou d'une tension à la fois signifiante et *uncanny*.

Ces questions ne sont pas non plus étrangères à la littérature. La tension entre la perspective d'en haut et celle de la rue sur Google Earth est, comme l'a fait remarquer Daniel Laforest (2016), déjà inscrite dans la scène liminaire de *L'Homme sans qualités* de Robert Musil (1930). Inspirée par l'ampleur et le désordre de la ville moderne, cette scène célèbre s'ouvre dans les nuages, avant de zoomer au niveau de la rue où un couple anonyme assiste soudainement à un accident de voiture. Or, ce type d'expérimentation littéraire est devenu de plus en plus commun à mesure que le web interactif – le « Web 2.0. » – s'est développé. *GPS* de Lucie Rico fait par exemple le récit d'une journaliste dont la meilleure amie disparaît sans laisser de trace du monde réel. Cependant, son portable continue d'envoyer des signaux, de telle sorte qu'elle apparaît sur la carte numérique du téléphone de la protagoniste. Dans *La mer à l'envers* (2019), roman de Darrieussecq que nous allons commenter ici, la protagoniste, Rose, donne le téléphone portable de son fils à un réfugié inconnu qui a été sauvé à bord de son bateau de croisière. Ensuite se tisse, grâce au recours à la géolocalisation et à Google Earth, un récit des tribulations du jeune Younès du point de vue de Rose. Il ne s'agit là que de deux exemples ; la géolocalisation est abondamment employée dans la poésie numérique contemporaine et il existe même des romans expérimentaux sous la forme de livres électroniques qui se servent de la position du lecteur de différentes manières (Marchese, 2018).

Dans *La mer à l'envers*, l'intrigue démarre lorsque le jeune réfugié appelle le contact « Maman » dans le répertoire. Sur l'écran du téléphone de Rose s'affiche le portrait de son fils Gabriel et, lorsqu'elle répond par réflexe, elle est surprise de parler à Younès. Ce dernier est arrivé au bidonville « la Jungle », à l'extérieur de Calais, et a désespérément besoin d'aide après une tentative manquée de traverser la frontière anglaise. Rose projette ainsi sa relation avec son fils sur le réfugié inconnu. Le roman traite, plus généralement, du besoin de tels contacts *personnels* comme bases d'une solidarité et d'une empathie globales. Pourtant, lorsque Rose finit par arriver à Calais et que l'image du fils ne sert plus à établir de contact entre les deux personnages, l'identification de Younès devient immédiatement plus incertaine. Rose trouve subitement qu'il est difficile de distinguer les réfugiés les uns des autres. Tous ressemblent à Younès : « Younès se détachait devant, extrêmement visible. Mais ce n'était pas lui. [...] Il s'abritait sous des passerelles en compagnie d'autres Younès. » (Darrieussecq, 2019, 164).

La médiation digitale, qui est capable d'établir ce contact, apparaît en même temps comme artificielle et déroutante. Dans le roman, Calais devient la manifestation géographique de cette transmission problématique entre le local et le global. Quand Rose arrive en voiture, elle se perd tout d'abord dans le labyrinthe de grillages et est contrainte de se fier à son GPS. En raison du tunnel sous la Manche, le paysage est dominé par des zones industrielles, des entrepôts et des terrains vagues. L'environnement est entièrement tourné vers d'autres lieux et des ensembles de relations mondialisées invisibles aux yeux d'une personne qui se meut dans ce paysage : « les grilles très blanches découpaient l'espace de tous les côtés, un rang, un autre rang, un troisième rang, un quatrième, comme si les grilles gardaient d'autres grilles. » (Darrieussecq, 2019 : 164). Le seul repère accessible est une station-service (« la Station Total ») qui fait office de point de rendez-vous avec un travailleur social du camp. Les colonnes publicitaires s'illuminent aux couleurs du drapeau français, mais le lecteur se rend rapidement compte que c'est un lieu paradoxal, l'archétype même de ce que l'anthropologue Marc Augé (1992) appelle un « non-lieu » : peu importe le degré de précision avec lequel il est décrit, il est quasiment impossible de le distinguer des centaines d'autres stations-services disséminées à travers le pays.

Le caractère impossible de ce paysage tient au fait que Calais est à la fois une ville du pays et une ville-frontière étroitement surveillée en raison du tunnel (l'« endroit précis où la planète forme un

pli » [Darrieussecq, 2019, 170]). Calais est le nom d'un lieu réel où des êtres humains vivent et tentent de s'orienter, mais c'est aussi un point dans un système abstrait et mondial. De ce dernier point de vue, seuls le GPS de la voiture et Google Earth peuvent contribuer à rendre le lieu intelligible pour un observateur humain. Rose se sert abondamment de ces outils pour se repérer :

La mer est là, les ferries sont là, l'entrée du Tunnel sous la Manche est là. L'Angleterre, elle dézoome, est là, incroyablement près. 34 kilomètres. On ne comprend qu'avec la géographie. Elle dézoome encore, la courbe de la Terre gonfle [...]. (Darrieussecq, 2019 : 155)

Les images satellite qui placent l'observateur sont cependant aussi déroutantes. Elles créent des contextes instables et polymorphes. Rose essaie d'entrer les coordonnées du voyage de Younès de Niamey, au Niger, à Calais, ce qui suscite une sorte de vertige : « 6000 kilomètres, 87 heures de voiture [...] [ou] 974 heures à pied ». Si tout semble simple sur la carte, Google avertit : « Cet itinéraire comprend des péages. Cet itinéraire comprend des voies privées ou des zones à circulation restreinte. Cet itinéraire traverse plusieurs pays. *Your destination is in another time zone.* » (Darrieussecq, 2019 : 155).

Dans un passage antérieur, que l'on peut considérer comme une sorte de contrepoint à la description de Calais, Rose observe d'une manière similaire la maison dont elle a hérité dans un Clèves gentrifié (lieu fictif dans les romans de Darrieussecq qui ressemble au Pays basque). D'abord, Google Earth fournit une perspective et un contexte : « [L]a perfection de la situation, ni trop près ni trop loin de la ville, et l'océan à cinquante kilomètres : en dézoomant on voit le grand bord bleu » (Darrieussecq, 2019 : 110). Mais cette perspective s'avère une fois de plus instable. Lorsque Rose dézoome, elle tourne son regard vers l'Atlantique où le Gulf Stream semble tout à coup menacer de s'arrêter. Elle spéculait sur de grands monstres marins cachés dans les profondeurs et, lorsque New York apparaît de l'autre côté de l'Atlantique, elle songe à la maison d'Amityville où six personnes ont été assassinées en 1976. Lorsqu'enfin elle zoome de nouveau sur sa maison, elle ne parvient plus à se placer sur l'image :

[V]oici le toit de tuiles, elle essaie de se voir, de distinguer sa propre famille à travers le léger flou satellite. Comme une photo du futur. Mais la photo est vieille et devant la maison est encore garée la Renault Scenic de la grand-mère, ça fait bizarre. (Darrieussecq, 2019 : 111)

Le voyage entre Clèves et Calais reflète ainsi différentes manières de se rapporter au monde glocalisé. Google Earth faisait, comme nous l'avons vu, d'un Calais radicalement étranger un lieu subjectivement intelligible ; ici, par contre, le logiciel fait de la maison ancestrale intimement connue quelque chose de « bizarre » (ou *uncanny*). Autrement dit, le récit de Calais rappelle *GeoGuessr* et celui de Clèves ressemble à « The Wilderness Downtown » – en effet, Rose zoomant sur sa maison de Clèves nous ramène immédiatement au clip vidéo où les images se rapprochent de la maison familiale du spectateur. Dans le roman, Rose essaie de se frayer un chemin entre ces deux pôles, entre la nostalgie d'une appartenance au lieu érodée par des systèmes technologiques globaux (Clèves) et une nouvelle expérience du lieu recrée au sein de ces systèmes (Calais).

## Houellebecq et la carte Michelin

À la différence de Darrieussecq et Lucie Rico, les cartes interactives et la géolocalisation ne jouent aucun rôle particulier dans les textes de Houellebecq, mais leur fonction est tissée dans la structure

des œuvres. Beaucoup ont relevé la manière dont sa narration passe rapidement des détails individuels à une perspective globale, phénomène que la recherche antérieure a appelé « metonymic slippage » et « zoom » (Morrey, 2013 : 19 ; Viard, 2008 : 51) ; Sylvain Bourmeau (2017) a même identifié un « effet Google Earth » dans les romans de Houellebecq. Ces chercheurs montrent comment les particularités sont subsumées sous des perspectives globales. Or, comme nous allons le voir, cette vue à vol d'oiseau entraîne une perte de repères, qui se manifeste par une tension entre la perspective d'en haut et la structure de l'horizon.

Ce thème est souvent associé à des cartes et surtout à des cartes Michelin dans l'œuvre. Dans *La possibilité d'une île* (2005), publié l'année du lancement de Google Earth, le protagoniste Daniel songe à quoi le paysage de Lanzarote ressemblerait s'il était représenté sur des cartes d'échelles différentes. « Sur une carte au 1/200 000<sup>e</sup>, en particulier sur une carte Michelin », tout aurait l'air paisible, mais tout se compliquerait au fur et à mesure que l'on zoomerait – les « monstres » que Darrieussecq situait au-delà de l'horizon sont là, mais dans ce qui est trop petit pour être vu à l'œil nu :

[L]es choses se gâtent sur une carte à plus grande échelle [...]. À l'échelle 1 on se retrouve dans le monde normal, ce qui n'a rien de réjouissant ; mais si l'on agrandit encore on plonge dans le cauchemar : on commence à distinguer les acariens, les mycoses, les parasites qui rongent les chairs. (Houellebecq, 2013 : 244)

Déjà dans *Extension du domaine de la lutte* (1994), nous rencontrons un protagoniste qui cherche à concilier sa propre perspective incarnée avec la vision panoramique d'une carte Michelin. Tout commence avec une révélation mystique lorsque, au bureau, il contemple les profondes forêts de l'Ardèche sur la carte numéro 80 « Rodez-Albi-Nîmes » :

Vers dix-sept heures, une conclusion m'est apparue : je devais me rendre à Saint-Cirgues-en-Montagne. Le nom s'étalait, dans un isolement splendide, au milieu des forêts et des petits triangles figurant les sommets [...]. Je sentais que j'étais sur le point de faire une découverte essentielle ; qu'une révélation d'un ordre ultime m'attendait là-bas [...]. (Houellebecq, 2010 : 128)

Le programmeur dépressif dans le roman travaille pour le ministère de l'Agriculture (tout comme le jeune Houellebecq lui-même au début des années 1990) à ce que l'on pourrait appeler la première numérisation rudimentaire du monde (Démonpion, 2005 : 183–188). Il s'agit, plus spécifiquement, du déploiement du logiciel Sycomore qui détermine les aides à l'agriculture au sein de différentes DRAAF. Dans ce contexte, la carte éblouissante symbolise une fusion rêvée entre la nature organique et la langue abstraite des symboles. Le nom du lieu mystérieux dans le passage est ainsi souverainement écrit « au milieu de forêts », comme si les aplats de couleur *étaient* des forêts et les triangles des montagnes, et non plus seulement des signes conventionnels les représentant. Dans *La carte et le territoire*, Jed est lui aussi soudainement pris de fascination pour une carte Michelin (« Creuse, Haute-Vienne »). Le dépassement de la frontière entre le technologique et le naturel y est ici inscrit avec plus de clarté encore que dans *Extension* ; la carte concilie miraculeusement « l'essence de la vie animale » avec « l'essence de la modernité », définie comme la « compréhension scientifique et technique du monde » (Houellebecq, 2012 : 52).

Mais comment vivre dans cet espace utopique ? Dans *Extension*, le narrateur se décide à visiter la réserve naturelle ardéchoise représentée sur la carte le soir du nouvel an, comme si la transformation rêvée de l'espace devait coïncider avec un moment temporel symbolique. Pourtant, à la suite d'une série de mésaventures inaugurée par une grève des trains et conclue par un séjour en clinique psychiatrique, il n'y parvient pas avant l'été. La « révélation d'un ordre ultime » qu'il cherche n'est pas plus au rendez-vous ; la fusion des deux perspectives, celle que nous pourrions appeler la



perspective « Maps » (la carte Michelin) et la perspective « Street View » (l'excursion dans la nature « à l'échelle 1 » du protagoniste), reste impossible et le narrateur conclut que sa mission est un échec complet. Plus il se rapproche de la source de l'Ardèche, plus vive se fait l'impression d'une « séparation » mystique entre lui et le monde alentour : « Je ressens ma peau comme une frontière, et le monde extérieur comme un écrasement. » (Houellebecq, 2010 : 156).

*La carte* est plus optimiste. L'artiste Jed commence lui-même à exposer des photographies de cartes Michelin. Les descriptions de ses photographies s'allongent, devenant de longues *ekphrasis* enflammées. Il photographie, par exemple, la carte de la Creuse avec une habileté technique remarquable :

Il avait utilisé un axe de prise de vues très incliné, à trente degrés de l'horizontale, tout en réglant la bascule au maximum afin d'obtenir une très grande profondeur du champ. C'est ensuite qu'il avait introduit le flou de distance et l'effet bleuté à l'horizon, en utilisant des calques Photoshop. (Houellebecq, 2012 : 63)

Tout dans cette photographie est visiblement fait pour susciter une perspective d'horizon paradoxale, une perspective qui place l'observateur face à un environnement où certains objets sont proches et d'autres éloignés, ce qui est évidemment impossible sur une carte. L'angle de biais produit ainsi une profondeur nouvelle et Jed floute les bords de l'image, ce qui crée une « perspective aérienne » (la coloration bleue ajoutée à l'aide de Photoshop imite la manière dont les objets à l'horizon se teintent naturellement de bleu sous l'effet de la distance vis-à-vis de l'observateur). Houellebecq insiste ainsi sur le dispositif technologique, à savoir l'appareil photo, les filtres numériques et l'emboîtement de différents types de représentations (carte, photographie), nécessaire pour créer *l'illusion* d'appartenance au lieu. Cette tension s'accroît lorsque l'autoroute dessinée sur la carte est décrite comme serpentant vers le lointain à travers un paysage forestier tandis que la description des couleurs et la dénomination abstraite (« A20 ») nous ramènent à la carte comme abstraction technologique (Houellebecq, 2012 : 63). Les photographies de Jed ont ainsi un fonctionnement analogue à celui de Google Earth, où le spectateur peut survoler la carte et se mouvoir dans le territoire en même temps.

À cette tension spatiale s'ajoute un aspect temporel lié au passage des générations dans les deux romans. Jed achète la carte en route pour l'enterrement de sa grand-mère et sur la carte figure la maison d'enfance de son père. Pareillement, à la fin d'*Extension*, le narrateur remarque que ses parents sont originaires de l'Ardèche – son excursion aux « sources » de l'Ardèche en acquiert, comme le dit son psychologue, une dimension existentielle (Houellebecq, 2010 : 132). C'est un détail à la fois curieux et éloquent : le « zoom » narratif sur une maison ou une région ancestrale unit ces romans et *La mer* (où Rose regarde sa maison héritée à Clèves sur Google Earth) à « The Wilderness Downtown ». Nous sommes, encore une fois, tiraillés entre les deux « attitudes » envers l'espace que nous avons, au départ, identifiées avec « The Wilderness Downtown » et *GeoGuessr* respectivement : il y a d'un côté la nostalgie d'une présence spatiale perdue ou en train disparaître et, de l'autre, le rêve d'une nouvelle expérience du lieu technologique et glocalisée.

## La perspective Houellebecq

En guise de conclusion, nous allons brièvement esquisser comment cette thématique s'exprime dans d'autres œuvres de Houellebecq, y compris dans les poèmes et les photographies. La tension entre la vue d'en haut et la perspective horizontale des cartes Michelin est, en réalité, omniprésente dans l'œuvre. *La possibilité*, par exemple, alterne entre des chapitres écrits par le comique Daniel et son clone d'un futur lointain ; tandis que le clone commente le récit de la vie de son prédécesseur humain, il scrute les environnements dans lesquels Daniel avait vécu grâce



**Figure 2.** Photographie sans titre tirée de l'édition originale de *Lanzarote*.

à des images satellite. Dans les romans touristiques, *Lanzarote* (2000) et *Plateforme* (2001), les personnages regardent sans cesse des paysages abstraits et hostiles depuis des avions, des montagnes ou des gratte-ciels. De plus, *Lanzarote* était, dans la première édition, accompagné d'un cahier de photographies où nous voyions souvent l'île d'en-haut et de biais. Les photographies de végétations éparses ou de formations montagneuses sont prises de telle manière que l'horizon disparaît et l'observateur ne peut que difficilement se situer par rapport à la représentation : sont-ce de gros objets pris de loin ou de petits objets tout près de l'observateur (Figure 2) ? Les photographies de Houellebecq sont en général souvent prises d'avions, d'immeubles ou de montgolfières d'une manière qui rappelle Google Earth (Figure 3). Cette « perspective Houellebecq » est, en outre, clairement mise en avant dans le nom de sa première exposition de 2014, *Before Landing*.



**Figure 3.** Michel Houellebecq, « Mission #001 ».

Cette structure fondamentale est également présente dans les poèmes. Dans « Variation 49 : le dernier voyage », un « nous » incertain contemple un paysage montagneux des Andes depuis un avion à 8000 mètres d'altitude :

Un triangle d'acier sectionne le paysage ;

L'avion s'immobilise au-dessus des nuages.

[...]

Nos regards s'entrecroisent, interrogeant en vain

L'épaisseur de l'espace

Dont la blancheur fatale enveloppe nos mains

Comme un halo de glace. (Houellebecq, 2020 : 213)

La perspective d'en haut rend impossible la formation d'une structure d'horizon autour du « nous ». La structure de l'horizon est, ainsi que l'écrit Michel Collot, ancrée phénoménologiquement aussi bien dans le corps de l'observateur que dans l'environnement ; lorsque nous nous déplaçons, l'horizon fait de même. La structure de l'horizon rend possible

une expérience personnelle du monde où les perspectives d'autres personnes peuvent être inscrites comme autant d'*aspects* (Collot, 2011 : 15–103). Au lieu de cela, l'effacement de l'horizon dans le poème fait que les individus censés constituer un « nous » ne parviennent pas à se situer les uns par rapport aux autres et par rapport à l'environnement dans ce que nous pourrions appeler une spatialité vécue collectivement. Les regards d'en haut, depuis l'avion, se croisent à la place dans un vide glacial qui constitue un paysage de mort (c'est le « dernier voyage » auquel le titre fait référence).

Dans un autre poème, « La Disparition », le lecteur rencontre le même « nous » incertain que dans « Variation 49 ». Cette fois-ci le « nous » tente de se placer dans un paysage urbain. Le poème commence par le constat suivant :

Nous marchons dans la ville, nous croisons des regards

Et ceci définit notre présence humaine (Houellebecq, 2020 : 234)

Ce n'est plus ici la perspective d'en haut mais le caractère étranger de l'environnement construit qui rend difficile de se placer dans un contexte de « présence humaine ». L'enjeu est de reconnaître la ville tout autour comme un résultat des actions, des décisions et des sentiments communs au « nous », ainsi que Houellebecq le formule dans l'avant-dernière strophe : « Certains de nos désirs ont construit cette ville ». Or, l'identification échoue et le « nous » finit par s'envoler vers le paysage glacial de la mort :

Et nous avons flotté loin de tous les possibles ;

La vie s'est refroidie, la vie nous a laissés.

Nous contempons nos corps à demi effacés,

Dans le silence émergent quelques *data* sensibles. (Houellebecq, 2020 : 234)

C'est là encore un exemple de la « perspective Houellebecq » : nous regardons un monde en contrebas auquel nous n'appartenons pas et par rapport auquel nous ne parvenons pas à nous positionner. Or, nous pouvons aussi imaginer une personne visitant un paysage urbain étranger en cliquant sur Street View – ici aussi, on trouve bien des « corps à demi-effacés » ou découpés aux jointures entre les photographies entrelacées (un effet exploré systématiquement dans l'œuvre photographique de Kyle Williams). Puis, tout à coup, nous dézoomons pour voir le paysage urbain d'en haut dans la dernière strophe : « Et nous avons flotté loin de tous les possibles. » Ce qui semblait être une « présence humaine » située devient subitement des « *data* » dans ce mouvement de dézoomage.

Certes, ce poème a été publié en 1991, bien avant le lancement de Google Earth, mais la lecture n'en est peut-être pas pour autant invalide. De fait, l'alexandrin cité précédemment (« Certains de nos désirs ont construit cette ville ») a été réutilisé de nombreuses années plus tard comme inscription sur une des photographies de Houellebecq (quoique le verbe « bâtir » y remplace « construire »). Sur cette photographie, publiée dans le livre-photo à tirage exclusif *Le monde est de taille moyenne* (2017), la ressemblance avec la vue machinique de Google est plus marquée encore. L'observateur est placé, comme dans le poème, devant un paysage urbain anonyme vu d'en haut et de biais, de telle sorte que l'horizon disparaît (ce que nous avons appelé la « perspective Houellebecq »). Esthétiquement, la photographie ressemble à une image Google : aussi bien le cadrage

apparemment arbitraire que la mise au point uniforme de l'image, qui fait apparaître avec la même netteté et la même lumière tous les éléments du paysage urbain, rendent difficile de « se placer » sur l'image. Le vers inscrit en accompagnement fait cependant le constat impérieux que ce sont « Certains de nos désirs » qui ont donné forme à cet environnement. Nous sommes attirés dans l'image en même temps que nous en sommes repoussés. Le titre ironique du livre (qui est aussi le sous-titre des romans touristiques *Lanzarote* et *Plateforme*) met le doigt sur ce problème : comment avoir une perspective sur ce monde « de taille moyenne » quand le monde est en réalité une totalité qui met tout en perspective ?

Selon les théoriciens de la glocalisation, c'est justement ce type de tension entre différents niveaux géographiques et culturels – entre l'individu, la société, le système international et l'humanité dans son ensemble, pour reprendre la terminologie de Robertson (1992) – qui façonne notre manière d'être dans le monde. Or, ces tensions sont devenues de plus en plus extrêmes dans la société contemporaine, un développement dont Google Earth est à la fois une cause et une expression. Les artistes, photographes et romanciers inspirés par ce logiciel – tout comme les joueurs de *GeoGuessr* – créent de nouvelles articulations et stratégies pour nous faire comprendre cette spatialité comme une présence humaine, ou au contraire, mettent en lumière les points de rupture. Nous avons également étudié comment ces questions deviennent des préoccupations majeures dans les œuvres de Houellebecq et Darrieussecq. Alors que Darrieussecq engage directement avec Google Earth en faisant utiliser la technologie par son protagoniste, tout en détaillant les distorsions du paysage qui l'entourent, l'exploration de Houellebecq est plus indirecte. Il met en question la structure de l'horizon et mélange images et texte de manière expérimentale pour accentuer les juxtapositions du proche et du lointain dans le monde contemporain.

## Notes

1. Chez Darrieussecq, cette thématique est devenue de plus en plus importante, surtout à partir de la publication de *Le pays* (2005). Sur cette thématique dans l'œuvre de Houellebecq, voir Agathe Novak–Lechevalier (2019).
2. Sur le rôle de Google Earth dans les romans de Lucie Rico et Nina Leger, voir Anna Guillò (2023).
3. Voir par exemple Michel Collot : « Ce cyberspace, qui occupe de plus en plus de place dans nos vies, est totalement délocalisé : c'est un anti-paysage [...]. C'est une ouverture formidable au monde, mais à un monde purement virtuel. » (Collot, 2011 : 50).
4. Voir le chercheur spécialisé en jeux vidéo Guillaume Grandjean sur les stratégies qu'il emploie lui-même dans « *GeoGuessr*, la description du monde » (2021). Voir également la sous-section du forum Reddit consacrée au jeu : <https://www.reddit.com/r/geoguessr/> (consulté le 12 janvier, 2023).
5. Pour un guide des différentes techniques de jeu, voir le blog de Kyal Shepard, « *GeoGuessr* – The Top Tips » : <https://somerandomstuff1.wordpress.com/2019/02/08/GeoGuessr-the-top-tips-tricks-and-techniques/#> (consulté le 12 janvier, 2023).
6. Le vidéoclip est accessible à l'adresse : <http://www.thewildernessdowntown.com/#> (consulté le 12 janvier, 2023).

## Declaration of Conflicting Interests

The author declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

## Funding

The author disclosed receipt of the following financial support for the research, authorship, and/or publication of this article: This article is part of the research project “France (Un)Seen by the Writers: Glocalization and Re-regionalization in the Contemporary French Novel (2005-2025)”, which is funded by Riksbankens Jubileumsfond (ref. P23-0174).

## References

- Arcade Fire and Google Creative Lab (2010) The wilderness downtown. Available at: <http://www.thewildernessdowntown.com/#> (accessed 1 December 2023).
- Augé M (1992) *Non-lieux: introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Seuil.
- Bourmeau S (2017) De l'art (et des risques) des dispositifs – Entretien. In: Novak-Lechevalier A (ed) *Michel Houellebecq*. Paris: Éditions de l'Herne, 187–191.
- Collot M (2011) *La pensée-paysage: philosophie, arts, littérature*. Paris: Actes sud.
- Darriussecq M (2019) *La mer à l'envers*. Paris: P.O.L.
- Demonpion D (2005) *Houellebecq, non autorisé: enquête sur un phénomène*. Paris: Maren Sell.
- De Wildt L, et al. (2020) (Re-)orienting the video game avatar. *Games and Culture* 15(8): 962–981.
- Dunn SE (2019) *A History of Place in the Digital Age*. Abingdon: Routledge.
- Grandjean G (2021) *Geoguessr*, la description du monde. *Immersion: revue sur le jeu vidéo* 6: 117–123.
- Guillò A (2023) Du Google Art au roman contemporain: écriture, cartographie et géolocalisation. *Phantasia* 13: 115–137.
- Houellebecq M (1998) *Les Particules élémentaires*. Paris: Flammarion.
- Houellebecq M (2010) *Extension du domaine de la lutte*. Paris: J'ai lu.
- Houellebecq M (2012) *La carte et le territoire*. Paris: J'ai lu.
- Houellebecq M (2013) *La possibilité d'une île*. Paris: J'ai lu.
- Houellebecq M (2020) *Poésie*. Paris: J'ai lu.
- Kilday B (2018) *Never Lost Again: The Google Mapping Revolution that Sparked New Industries and Augmented Our Reality*. New York: Harper Collins.
- Laforet D (2016) The satellite, the screen, and the city: On Google Earth and the life narrative. *International Journal of Cultural Studies* 19(6): 659–672.
- Marchese EA (2018) Vous êtes ici: prolégomènes pour une littérature géolocalisée. *Hybrid* 5.
- Morrey D (2013) *Michel Houellebecq: Humanity and its Aftermath*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Novak-Lechevalier A (2019) Comment habiter le monde ? Michel Houellebecq architecte. *Modern & Contemporary France* 27(1): 111–128.
- Ravetto-Biagioli K (2019) *The Digital Uncanny*. New York: Oxford University Press.
- Reddit, r/geoguessr. Available at: <https://www.reddit.com/r/geoguessr/> (accessed 1 December 2023).
- Robertson R (1992) *Globalization: Social Theory and Global Culture*. London: Sage.
- Robertson R (2012) Globalisation or glocalisation? *The Journal of International Communication* 18(2): 191–208.
- Roudometof V (2016) *Glocalization: A Critical Introduction*. New York: Routledge.
- Roudometof V (2023) Globalization, glocalization and the ICT revolution. *Global Media and Communication* 19(1): 29–45.
- Shepard K (2019) *GeoGuessr – The top tips*. In: The digital labyrinth. Available at: <https://somerandomstuff1.wordpress.com/2019/02/08/GeoGuessr-the-top-tips-tricks-and-techniques/#> (accessed 1 December 2023).
- Tuan YF (1975) Place: An experiential perspective. *Geographical Review* 65(2): 151–165.
- Viard B (2008) *Houellebecq au laser: La faute à mai 68*. Nice: Ovidia.

## Author biography

**Gustaf Marcus** is a researcher in French and comparative literature at Uppsala University. He is currently working on the research project “France (Un)Seen by the Writers,” which focuses on regionalism in contemporary French literature. He has also written about literature and advertising, and on normalization in Swedish literature and societal debate around the turn of the 20th century (Paria, 2018).