

Géographie  
et cultures

Géographie et cultures

75 | 2010  
Varia

---

## Code Source de William Gibson et les imaginations géographiques à l'ère du GPS

*William Gibson's Spook Country and the geographical imaginations in the GPS era*

Henri Desbois

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/gc/1662>

DOI : 10.4000/gc.1662

ISSN : 2267-6759

### Éditeur

L'Harmattan

### Édition imprimée

Date de publication : 1 novembre 2010

Pagination : 189-206

ISBN : 978-2-296-54253-2

ISSN : 1165-0354

### Référence électronique

Henri Desbois, « Code Source de William Gibson et les imaginations géographiques à l'ère du GPS », *Géographie et cultures* [En ligne], 75 | 2010, mis en ligne le 28 février 2013, consulté le 01 mai 2019.

URL : <http://journals.openedition.org/gc/1662> ; DOI : 10.4000/gc.1662

---

Ce document a été généré automatiquement le 1 mai 2019.

---

# Code Source de William Gibson et les imaginations géographiques à l'ère du GPS

*William Gibson's Spook Country and the geographical imaginations in the GPS era*

Henri Desbois

---

- 1 William Gibson, né en 1948, est un des auteurs les plus importants de la science-fiction anglo-saxonne. Depuis le début des années 2000, il délaisse l'anticipation au profit de fictions contemporaines. Dans son roman, *Code Source* (titre original : *Spook Country*), paru en 2007 et traduit en français en 2008, les techniques géonumériques sont omniprésentes, en particulier à travers le GPS, au point qu'on peut parler de la construction d'un véritable imaginaire de la géographie numérique. À ce titre, *Code Source* fait partie des œuvres de fiction dont l'étude permet d'explorer les transformations actuelles de nos imaginations géographiques.
- 2 J'emprunte à Derek Gregory (1994) l'expression « imaginations géographiques » pour désigner les conceptions souvent implicites et parfois inconscientes qui structurent les représentations tant savantes que populaires de l'espace géographique. Parmi d'autres approches, Derek Gregory examine les modes de visualisation de l'espace et leur statut. Selon ses termes, la pensée critique de la fin du XX<sup>e</sup> siècle et la remise en question du positivisme conduisent à la montée d'une « anxiété cartographique » dans la géographie. Cette anxiété se traduit d'une part par la multiplication des études critiques sur l'histoire de la cartographie comme celles de J. B. Harley (Harley 2001), et d'autre part par la faveur que connaissent les géographies attentives aux questions de l'altérité (géographie féministe, géographie des minorités, etc.) qui tendent à se méfier du type de regard sur l'espace imposé par la carte (Chivallon 1999 ; Staszak 2001 ; Castree *et al* 2005).
- 3 Ces débats, pour l'essentiel, restent confinés dans des cercles universitaires étroits. Même au sein de la géographie, l'anxiété cartographique n'est pas si répandue, comme le démontre le succès des filières de formation au traitement informatique des données

géographiques, rarement critiques vis-à-vis des outils qu'elles mettent en œuvre. Mais au-delà de ces questions spécifiques, il est possible d'explorer les imaginations géographiques dans une perspective plus large en tentant de cerner ce qui caractérise les perceptions de l'espace géographique les plus répandues, les plus représentatives de l'esprit du temps, hors de la sphère universitaire. Les imaginations savantes et les imaginations populaires ne sont d'ailleurs pas sans rapport ; les unes comme les autres émanent de l'ambiance culturelle propre à notre époque qui se caractérise notamment par des frontières plus floues entre la culture des élites et la culture populaire, tant dans les pratiques culturelles des individus, la production artistique ou la réception critique des œuvres (Lahire, 2006). Les changements des approches géographiques étudiés par Gregory s'inscrivent dans l'évolution générale du contexte culturel (essentiellement de l'Occident développé urbain).

- 4 Si l'on en croit Michel Foucault (2004, p. 13) : « l'inquiétude d'aujourd'hui concerne fondamentalement l'espace » (plutôt que le temps). Jameson (2007, p. 55) ne dit pas autre chose : « ... notre vie quotidienne, notre expérience psychique, nos langages culturels, sont aujourd'hui dominés par les catégories de l'espace plutôt que par les catégories du temps comme c'était le cas dans la période précédente du haut modernisme » (voir également Harvey, 1990, p. 201). Cette préoccupation contemporaine pour l'espace s'illustre dans la multiplication des réflexions sur le territoire (Crang et Thrift, 2000), des interventions artistiques fondées sur la géographie (Abrams et Hall, 2006), et la prolifération des cartes de toute espèce (Desbois, 2009). Le fort sentiment d'une déstabilisation intellectuelle, sociale, économique et politique induite par la mondialisation joue ici un rôle majeur. L'importance de l'espace dans la culture contemporaine justifie qu'on s'intéresse plus particulièrement aux imaginations géographiques.

## Géographie et fiction

- 5 L'étude des œuvres de fiction est une voie privilégiée pour aborder cette déstabilisation des rapports spatiaux. Non seulement la fiction, en particulier le roman, a souvent une fonction documentaire ou philosophique revendiquée (voir par exemple Broch, 1966), mais surtout la fiction en général est un des principaux instruments d'appréhension du monde. En effet, pour reprendre une expression d'Anthony Giddens, le lieu contemporain est de plus en plus « fantasmagorique » (Giddens, 1990, p. 19), parce que les conditions sociales de chaque lieu sont soumises à des influences d'origines lointaines et invisibles. Le terme n'est pas sans ambiguïté (Bryant et Jary, 1997, p. 119), mais il semble se rapporter plus particulièrement à la conscience que le cadre familial de la vie quotidienne est façonné par des influences lointaines, et qu'il est comme hanté par ces puissances absentes (Giddens, 1990 p. 140, illustre son propos par l'exemple d'un centre commercial et de ses boutiques franchisées). Cette conscience des influences lointaines implique qu'à la perception immédiate de l'environnement local se superpose une part plus ou moins fantasmée. La part imaginaire de l'environnement quotidien est en somme d'autant plus importante que cet environnement est complexe. Les fictions jouent un rôle de premier plan dans l'élaboration de cette part absente de l'environnement quotidien. Elles représentent en effet une proportion importante de nos sources de connaissances sur le monde. Cette connaissance n'est pas du même ordre que celle transmise par le discours scientifique : elle ne se situe pas dans l'exactitude objective mais plutôt dans une

vérité subjective du ressenti (Taylor 2008). Le récit romanesque en particulier est un puissant créateur d'espaces qu'il déploie à la fois par les descriptions et les actions des personnages en tissant un réseau complexe de relations spatiales qui trouve un écho dans la structure formelle du texte (Tygstrup, 2003). C'est donc à travers la fiction que le géographe peut accéder à la part absente qui hante le lieu contemporain<sup>1</sup>. Pour diverses raisons, William Gibson offre un matériau de choix pour ce genre d'étude.

## William Gibson et la construction des imaginaires spatiaux

- 6 William Gibson est surtout connu comme auteur de science-fiction. Il est l'inventeur du mot « cyberspace » (dans sa nouvelle de 1982 *Gravé sur Chrome*), et la principale figure du genre « cyberpunk » dont son roman *Neuromancien* (1984) est une des œuvres les plus représentatives. Ce genre a connu son apogée dans la deuxième moitié des années 1980 et mêle anticipation et roman noir sur fond d'anti-utopie saturée de technologie. Il est représenté par une poignée d'auteurs américains (outre Gibson, on peut citer, parmi d'autres, Bruce Sterling, Pat Cadigan, Neal Stephenson, Walter Jon Williams, George Alec Effinger ; pour une analyse du cyberpunk comme genre, voir Rapatzicou, 2004, chapitre 2).
- 7 Le mouvement cyberpunk a été l'objet de nombreuses études, notamment de la part des commentateurs de la postmodernité (Sponsler, 1992 ; Featherstone, 1995 ; Heuser, 2003 ; Tofts, 2003 ; etc.). Une conscience aiguë des changements techniques, une exploration des limites de l'humain dans la fusion avec la machine, une extrapolation des conséquences du capitalisme tardif porté à ses extrêmes, sont autant d'éléments de l'univers cyberpunk qui l'ont érigé en incarnation pour ainsi dire officielle de la postmodernité au sein de la pop-culture de la fin du XX<sup>e</sup> siècle, du moins aux yeux d'une partie de ses commentateurs.
- 8 Le cas de William Gibson est assez particulier, à la fois en raison de sa notoriété, de son influence importante dans la formation des imaginaires de l'Internet (Flichy, 2001, p. 156), y compris chez les ingénieurs (Bailenson et alii, 2007), mais aussi de la conscience qu'il a des débats qu'il suscite : il cite lui-même malicieusement dans ses interviews Jameson, qui le prend souvent comme objet (voir par exemple l'interview pour *Rolling Stone* de novembre 2007<sup>2</sup>). Comme Gibson revendique un attachement aux formes les plus légitimes de culture à travers sa fascination pour Thomas Pynchon (voir la critique de *Pattern Recognition* dans le *New York Times* du 19 janvier 2003<sup>3</sup> (Zeidner, 2003)) ou son intérêt constant pour l'art contemporain et qu'en outre son style d'écriture est plus recherché que celui qu'on associe généralement à la littérature de genre, son œuvre a un caractère hybride tout à fait conforme à l'esthétique postmoderne et propre à séduire les universitaires. Le statut emblématique de William Gibson incite à lire ses romans comme des « récits symptomatiques », au sens de Jameson (Jameson 2007a), c'est à dire comme des fictions où s'incarne avec une force particulière l'esprit du temps.
- 9 L'œuvre romanesque de William Gibson, si l'on excepte un roman écrit en collaboration avec Bruce Sterling (*La Machine à différences*, 1990), se compose de 7 romans. Les trois premiers, *Neuromancien* (*Neuromancer*, 1984), *Comte Zéro* (*Count Zero*, 1986), *Mona Lisa s'éclate* (*Mona Lisa Overdrive*, 1988), sont ceux qui se rattachent à proprement parler au genre cyberpunk. Ces trois romans forment la *Trilogie du Sprawl*, d'après le nom donné à la mégalopole du nord-est américain qui leur sert de cadre. Par opposition, les trois romans

suivants, *Lumière Virtuelle* (*Virtual Light*, 1993), *Idoru* (*Idoru*, 1996) et *Tomorrow's parties* (*All Tomorrow's Parties*, 1999), forment la *Trilogie du Pont*, par référence au Bay Bridge de San Francisco sur lequel se déroule une partie de l'action. Ces trois romans sont situés dans un futur plus proche que les précédents, et quoiqu'ils relèvent encore d'un mélange du roman noir et de l'anticipation, un bon nombre des thèmes les plus caractéristiques du genre cyberpunk en sont absents : par exemple, on n'y rencontre ni *cyborgs* ni implants neuronaux. Les deux derniers romans de William Gibson, *Identification des Schémas* (*Pattern Recognition*, 2003) et *Code Source* (*Spook Country*, 2007) n'appartiennent plus à la science-fiction mais, s'il faut leur assigner un genre, s'apparentent au techno-thriller contemporain.

- 10 Dès *Neuromancien*, avec l'invention du cyberspace, la question du rapport entre l'espace et la technique est au cœur de l'imaginaire de William Gibson. Cette question redevient explicitement centrale avec *Code Source*<sup>4</sup>. Ce roman accorde en effet une place centrale aux techniques géonumériques. Un des personnages (Hollis Henry) est une journaliste indépendante qui réalise un reportage sur l'utilisation des techniques de géolocalisation par les artistes numériques. Parallèlement, plusieurs groupes d'individus plus ou moins liés au milieu du renseignement pourchassent un conteneur qu'un pirate informatique spécialisé dans les techniques de géolocalisation suit à la trace. Ces intrigues qui finissent par se croiser sont l'occasion de multiplier les approches des techniques de géolocalisation.

## La construction d'un espace hybride

- 11 Dans *Code Source*, les techniques géonumériques ne sont pas de simples outils permettant de s'orienter ou de cartographier le territoire. Elles participent à une véritable transformation de l'espace. Tout d'abord, ces techniques accentuent les effets d'hybridation entre monde matériel et monde virtuel qui sont désormais caractéristiques des environnements urbains. Le fait que l'espace quotidien soit saturé de dispositifs électroniques et que la part informationnelle de la ville soit de plus en plus importante a été souligné notamment par W. Mitchell dès les années 1990 (Mitchell, 1996 ; voir également Sui, 1997) et est désormais un constat banal (Eychenne, 2008, Marzloff, 2009). L'incorporation de l'informatique dans une multitude d'objets de notre environnement (véhicules, téléphones, mobilier urbain, etc.), tout ce que l'on désigne de plus en plus sous le terme d'« informatique ambiante » superpose à l'espace matériel un « espace de code » à travers lequel nous évoluons et qui, dans une bonne mesure, nous guide et nous contrôle (Thrift et French, 2002 ; Dodge, Kitchin et Zook, 2009). Bien que cet espace de code soit omniprésent, il est, la majeure partie du temps, invisible, car il agit le plus souvent de façon transparente pour l'utilisateur. Les techniques de géolocalisation dans *Code Source* agissent comme un révélateur de la part numérique invisible de l'environnement. La majorité des œuvres d'art numériques dont il est question sont en effet des installations virtuelles que l'on ne peut voir qu'au moyen de lunettes spéciales qui permettent de superposer des objets virtuels au paysage. Contrairement aux œuvres numériques classiques, celles-ci ne sont visibles qu'au lieu précis pour lequel elles ont été conçues. Par exemple, une des œuvres représente le corps de l'acteur River Phoenix (*Code Source*, p. 18), visible grâce aux lunettes à l'endroit précis de sa mort, sur le trottoir de Sunset Strip (West Hollywood).

- 12 Comme souvent dans l'art numérique, la dimension réflexive de l'œuvre est particulièrement importante : ce qui est donné à voir n'est pas seulement une reconstitution d'un événement, mais aussi le processus technique de sa mise en œuvre, c'est à dire l'assignation d'un objet virtuel, par essence délocalisé, à un lieu précis. Ce qui est représenté, autant qu'un sujet particulier, c'est l'effacement de la distinction entre la simulation numérique et le monde réel. Alberto, un des personnages d'artistes numériques du roman, formule cette ambiguïté ainsi :

« Parfois, je pense que même si le serveur plantait et emportait mon modèle avec lui, cet espace existerait encore, au moins en tant que possibilité mathématique, et que l'espace dans lequel nous vivons [...] pourrait fonctionner de la même façon » (p. 66).

- 13 Odile Richard, personnage de galeriste spécialisée dans le *locative art*, évoque « l'éclosion » du cyberspace (p. 36). Le terme français est ici un peu impropre et correspond à une tentative désespérée de transmettre quelque chose de l'effet comique produit par l'accent français du personnage<sup>5</sup>. La version originale est nettement plus évocatrice : « *See-bare-space [...] it is everting* » (p. 22). Ce verbe est ici employé pour figurer l'action de se retourner comme un gant. Comme le fait remarquer un autre personnage un peu plus loin (Bobby Chombo, le technicien au service des artistes), si le cyberspace se retourne, « on est passé de l'autre côté de l'écran. Ici même ». Cette idée est très proche de ce que dit William Gibson lui-même :

« Une des choses que nos petits-enfants trouveront le plus bizarre à notre sujet, c'est que nous faisons la différence entre le numérique et le réel, entre le virtuel et le réel. À l'avenir, ce sera littéralement impossible. La distinction entre le cyberspace et ce qui n'est pas le cyberspace sera impossible à imaginer » (interview citée de novembre 2007).

- 14 Le GPS joue ici un rôle primordial, non seulement parce qu'il permet l'existence de ces œuvres, mais surtout parce qu'il assigne à chaque point de l'espace sa position sur « la grille ». C'est ce qui fait dire à Alberto que « tout a commencé le 1<sup>er</sup> mai 2000 » (p. 37), date de l'ouverture au public du signal GPS. Le thème de l'hybridation de l'espace parcourt le roman sous diverses formes. Outre les œuvres numériques, le monde matériel est souvent perçu, par analogie ou par métaphore, comme une extension du monde numérique. Le trafic de conteneurs, autre usage des techniques de géolocalisation dans le roman, peut se lire comme un analogue matériel du trafic d'information sous forme numérique. De même que les techniques numériques consistent à aiguiller des paquets d'octets véhiculant des informations de toute nature, le transport par conteneurs donne à la circulation des marchandises un côté abstrait qui en fait un autre « aspect de la réalité contemporaine si courant qu'il en demeurerait invisible, ignoré » (p. 237, traduction modifiée). Ou, pour reprendre une remarque d'un personnage : « Marchandises et informations, tout circule en paquets standards ». Parallèlement, le suivi informatisé des conteneurs et des navires par la géolocalisation crée un double virtuel du trafic de marchandises : « la localisation des bateaux devient aussi simple que la vérification d'un cours de Bourse » (p. 347). La comparaison entre les flux financiers et les flux de marchandises est ici ironique, puisque le conteneur au centre de l'intrigue contient en fait de l'argent liquide<sup>6</sup>. Le surgissement un peu incongru de la matérialité de la monnaie, habituellement une des choses les plus couramment dématérialisées, au cœur d'un roman où, pour reprendre une des formules emblématiques de la postmodernité, « tout ce qui avait solidité et permanence s'en va en fumée »<sup>7</sup>, participe aussi à la confusion entre réel et virtuel.

- 15 Cette confusion est également entretenue par des expressions ou métaphores qui parsèment le texte, comme l'évocation de « ceux qui étaient perdus sur la carte » (« *maplost* », p. 203) ou, de manière plus significative, cette description d'une chambre d'hôtel : « les pixels du vernis 'façon bois' étaient trop gros » (p. 48). Les métaphores technologiques sont un peu la marque de fabrique de William Gibson depuis la première phrase de *Neuromancien* : « Le ciel au dessus du port était couleur télé calée sur un émetteur hors service », mais l'inversion du référent (le virtuel devient le modèle par lequel le réel est évalué) est ici particulièrement suggestive.

## Territoire virtuel, territoire fantasmagorique

- 16 Il n'est pas indifférent que cette perception particulière de la réalité dans cette chambre d'hôtel soit celle d'un toxicomane (Milgrim, dépendant aux benzodiazépines). Il y a sans doute là plus qu'un rappel malicieux du caractère hallucinatoire du cyberspace des origines (selon une formule célèbre, le cyberspace était décrit comme une « hallucination consensuelle » dans *Neuromancien*, p. 64). Cela participe en effet à la construction de l'imaginaire technologique de William Gibson. Si c'est un personnage sous l'influence des anxiolytiques qui a l'intuition la plus claire de la nature de la technologie, c'est que celle-ci n'est peut-être pas totalement du côté du rationnel, ou tout du moins que les rapports que nous entretenons avec elle ne sont pas entièrement rationnels. Le monde invisible de l'information numérique est analogue au monde des esprits auquel accèdent les chamanes dans des états modifiés de conscience. Or Milgrim semble posséder une sorte de don chamanique intermittent qui lui permet, par exemple, de voir des fantômes ou des anges (p. 284). Malgré sa dépendance et ses visions, ce personnage est un des plus constamment rationnels du roman. Dans sa rationalité même, il fait un parallèle entre le mysticisme et la communication électronique : fasciné par l'histoire des hérésies, il envisage la religion sous l'angle de la théorie de l'information (p. 163). Le christianisme médiéval était la chaîne (au sens télévisuel) unique qui émettait en Europe, et dont le signal menaçait d'être noyé dans le « bruit » de l'hérésie. Cette métaphore de la chaîne est précisément celle qu'emploie Bobby Chombo (p. 93), pour évoquer les réalités alternatives auxquelles permettent d'accéder les installations de *locative art*. L'identité de la métaphore suggère une relation plus profonde.
- 17 Le thème de la *Santeria*, religion syncrétique de Cuba issue du contact de croyances d'Afrique de l'ouest avec le christianisme, permet d'approfondir les liens entre le domaine mystique et les techniques numériques. Dans *Code Source*, Tito, un jeune exilé cubain issu de la diaspora chinoise, se distingue par une maîtrise supérieure de son environnement qui lui permet notamment de se déplacer avec une agilité hors du commun. Il est guidé dans ses mouvements par les *orishas* (divinités) de la *Santeria*. Les *orishas* confèrent à Tito un pouvoir sur l'espace comme les techniques géonumériques permettent à d'autres personnages d'acquérir un autre type de pouvoir sur l'espace. Cette interprétation de la *Santeria* de *Code Source* est d'autant plus plausible que William Gibson a déjà développé beaucoup plus explicitement un parallèle entre les technologies de l'information et une religion syncrétique dans *Comte Zéro* et *Mona Lisa s'éclate* où le Vaudou haïtien s'intègre à l'hallucination du cyberspace<sup>8</sup>. Un lecteur familier de l'univers de Gibson ne peut manquer de faire le lien entre l'intervention des *orishas* dans le récit et l'éclosion du cyberspace.



- 18 L'association du cyberespace et du Vaudou haïtien ou de la *Santeria* peut avoir plusieurs significations. L'analogie entre la technique et la magie est un lieu commun de la science-fiction (et du discours populaire sur la technique). L'analogie a été formulée dans les années 1970 par A. C. Clarke (1977, p. 39) comme un des principes de la science-fiction<sup>9</sup>, mais le merveilleux technologique a des racines plus anciennes (Bailey, 2005). La technique moderne en particulier, dont le domaine est l'infiniment petit, l'invisible, l'influence à distance, met en jeu des principes trop complexes et trop éloignés de l'expérience quotidienne pour n'être pas envisagée comme une sorte de magie. C'est pourquoi l'expérience de l'espace de Tito, guidé par les *orishas*, et celle de Hollis Henry, qui perçoit la ville à travers les lunettes à réalité virtuelle, ne sont pas si différentes<sup>10</sup>. L'expérience même du dévoilement des œuvres numériques par les lunettes a un aspect magique, d'autant plus que les lunettes magiques sont un accessoire imaginaire assez classique<sup>11</sup>. L'assimilation de la réalité virtuelle et du cyberespace à la magie est un autre lieu commun. Avant même que le mot soit forgé, la première évocation littéraire du cyberespace, dans la nouvelle de Vernor Vinge, *True Names*, imaginait un espace virtuel sous la forme d'un royaume fantastique peuplé de sorciers (Vinge et Frankel, 2001 ; la nouvelle est parue initialement en 1981). C'est une allusion à la culture du milieu des ingénieurs en informatique friands de médiéval-fantastique (romans et jeux de rôle), mais aussi une allégorie transparente de l'aspect merveilleux de l'informatique.
- 19 Mais la présence de la *Santeria* ou du Vaudou haïtien chez Gibson n'est pas uniquement une façon d'évoquer le merveilleux technologique. La *Santeria* comme le Vaudou haïtien sont des religions syncrétiques nées dans le déracinement, du contact des religions ouest africaines (yoruba) et du christianisme dans les Caraïbes. Ce sont des constructions culturelles (ou, si l'on préfère, des contre-cultures) particulièrement emblématiques de la mise en relation brutale d'espaces éloignés et, à ce titre, elles font écho à la perturbation du sens de l'espace dans le monde en réseau. Ces religions déplacées paraissent s'accorder au « lieu fantasmagorique » contemporain, d'autant que leur aspect hybride est en phase avec l'esthétique postmoderne, tout comme, si l'on en croit Olalquiaga (1992, p. 76), la latinisation de l'espace urbain nord-américain qu'elles révèlent. Dans *Code Source* particulièrement, le fait que la *Santeria* soit incarnée par un exilé cubain d'origine chinoise, l'associe fortement à l'idée d'une forme de déracinement particulièrement complexe, et l'accent mis sur l'*orisha* Eleggua, protecteur des chemins et des carrefours, généralement désigné comme « Celui qui ouvre la voie » avec lequel Tito semble entretenir une relation privilégiée, renforce le parallèle avec le thème des réseaux. Tito interprète un des vitraux de la cathédrale Saint-Jean-le-Divin, à New York, comme un hommage à Eleggua :
- « L'une des travées de pierre qui bordaient cet espace imposant appartenait à Eleggua, et on l'identifiait aux images de verre teinté. Un santero<sup>12</sup> consultant une liste de signes où devaient se trouver les nombres trois et vingt et un, par lesquels l'*orisha* se reconnaît et se fait connaître ; un homme gravissant un poteau pour installer une écoute sur un fil téléphonique ; un autre homme étudiant l'écran d'un ordinateur. Autant de façons par lesquelles le monde et les mondes sont liés, toujours sous l'*orisha*. » (p. 129-130 traduction légèrement modifiée).
- 20 Le vitrail représente en réalité Gutenberg, Samuel Morse, un poseur de ligne téléphonique, et un poste de télévision<sup>13</sup>, mais l'interprétation de Tito éclaire la signification de la présence de la *Santeria* dans le roman.



## Habiter l'espace géo-codé

21 Si l'on admet que la *Santeria* dans *Code Source* se présente comme une espèce de double allégorique de l'espace géonumérique, cela infléchit la lecture que l'on peut faire de cet espace. Le caractère secret et les associations plus ou moins sinistres que véhicule la culture populaire au sujet sinon de la *Santeria*, relativement peu connue, du moins du Vaudou haïtien<sup>14</sup>, contribuent certainement à installer dans l'univers urbain traversé par les techniques géonumériques une atmosphère un peu inquiétante. William Gibson, cependant, n'exploite pas le côté macabre du Vaudou. Ce qui importe ici est davantage la conscience de l'existence d'un monde invisible et secret accessible aux seuls initiés. Le thème du secret est naturellement au cœur de l'intrigue d'espionnage du roman. Il est associé au motif de la grille de géolocalisation. À aucun moment le roman ne précise la signification exacte de cette grille<sup>15</sup>, qui est désignée simplement comme « la grille GPS » (p. 64 ; p. 121). Elle est l'obsession de Bobby Chombo<sup>16</sup>, qui, en plus d'assurer le bon fonctionnement des installations d'art numériques, est chargé de traquer la position du conteneur. La grille est un motif qu'il matérialise par des tracés sur le sol des lieux où il séjourne. Elle apparaît pour la première fois dans un entrepôt qui sert d'atelier à Chombo :

« Le sol gris avait été quadrillé en cases de deux mètres sur deux, tracées à peu près droit à la poudre blanche, avec l'espèce d'appareil qu'on utilise sur les terrains de sport. [...] La grille paraissait décalée par rapport à celle qui avait régi la construction de cet édifice et de la ville » (p. 82)

22 Le décalage apparent entre la grille et la ville est important. L'atelier de Chombo se trouve quelque part près de Romaine Street, c'est à dire dans un des quartiers de Los Angeles qui sont justement alignés sur la grille géodésique : Romaine Street est d'orientation strictement est-ouest. Rares sont les parties du monde où la géodésie a joué un aussi grand rôle qu'aux États-Unis dans la formation du paysage, puisqu'à l'ouest des anciennes colonies anglaises, presque toute la division cadastrale du territoire est appuyée sur un système de méridiens et parallèles de référence. Seules les contraintes topographiques ou l'existence de divisions de la terre antérieures interrompent localement la géométrie rectiligne de la grille cadastrale qui se lit en partie dans la voirie. La grille géodésique est si présente qu'elle peut être considérée comme un élément constitutif de l'identité nationale des États-Unis (Brückner, 2006, p. 194, 251, etc.). La différence d'alignement (cette formulation est plus fidèle au texte original que la traduction d'Alain Smissie) entre la grille de la ville et celle de Chombo suggère l'existence d'un ordre caché différent de l'ordre apparent de l'environnement quotidien ou d'une discordance entre l'ordre ancien de l'Amérique et l'ordre nouveau du GPS.

23 Au moins aux yeux de Chombo, la grille est porteuse d'une menace, puisqu'il ne dort jamais deux fois dans le même carré (p. 64 et 105). La figure d'une grille mondiale est en elle-même menaçante par sa seule ubiquité. C'est un symbole fort de l'emprise totale de la technique sur l'espace. Haraway, évoquant l'avènement d'une société dominée par la technique, évoque par exemple la menace de « l'imposition définitive d'une grille de contrôle sur la planète » (2007, p. 38). Cette grille GPS apparaît ainsi comme un symbole d'une technique potentiellement totalitaire, ou plutôt comme l'aboutissement du quadrillage de l'espace par la technique. Hollis fait elle-même le rapprochement :

« ...elle refusait de faire confiance à son propre téléphone et au réseau qui s'étendait derrière, tendu entre ces faux arbres pathétiques [...], les tours cellulaires

déguisées [...], fine forêt soutenant une grille invisible assez proche de celle tracée chez Bobby [...] » (p. 216).

- 24 Le thème de la part invisible du territoire est ici explicitement rapproché d'un sentiment de paranoïa. Les techniques surveillantes sont très souvent au cœur des récits policiers ou d'espionnage actuels (Desbois 2009), et la paranoïa est un des modes d'appréhension du monde les plus caractéristiques de la fiction contemporaine (Jameson 2007a). Comme le faisait remarquer un personnage du précédent roman de Gibson : « rien de ce qu'on fait ici n'est vraiment privé » (*Identification des schémas*, p. 332). Le dévoilement de la surveillance peut difficilement être un enjeu tant elle est un fait accompli, et le GPS en lui-même ne participe pas directement à l'érosion de la sphère privée.
- 25 L'inquiétude que suscite le quadrillage GPS est plus profonde et d'un autre ordre. Elle touche à la nature d'un espace entièrement balisé et mesuré. Ce que rappelle Chombo, qui trace la grille dans tous les lieux où il séjourne (par exemple lorsqu'il se rend à Vancouver, p. 400), et ce que dit Alberto, qui commente l'obsession du technicien, c'est que « le monde est divisé comme ça » (p. 65), et que cet ordre-là, quoique la plupart du temps invisible, existe quel que soit le lieu. Il n'y a pas d'extérieur au monde du GPS. Dans le roman, au moins pour des personnages comme Bobby Chombo ou Alberto, la grille n'est pas imaginaire comme peuvent l'être les méridiens ou les parallèles, mais un fait d'organisation du monde qui a une existence réelle au même titre que les autres objets numériques qui peuplent la ville hybride. Ce fait doit par conséquent trouver sa place dans la « cartographie cognitive » des personnages. Ce terme que Jameson (1988) a contribué à diffuser en l'empruntant à Lynch (1960) est employé ici pour désigner l'effort d'imagination nécessaire pour résoudre la discordance entre l'espace de l'expérience immédiate et l'espace invisible (virtuel ou lointain) qui l'influence.
- 26 La tonalité des œuvres de *locative art* mentionnées dans le roman suggère une interprétation de la grille : la majorité des œuvres mentionnées ont un rapport avec la perte et le deuil. Outre le monument à River Phoenix, on trouve ainsi une commémoration de l'accident d'Helmut Newton (p. 37, 42 et 263), une autre de la crise cardiaque de F. Scott Fitzgerald (p. 42), un mémorial pour les soldats américains morts en Irak (p. 38), etc. Même une statue de la liberté enfoncée dans le sable, citation parodique du film *La Planète des Singes* (Franklin J. Schaffner, 1968) semble « plus mélancolique que ridicule » (p. 192). Cette association constante du *locative art* avec le thème de la disparition suggère que l'imposition de la grille sur le territoire symbolise elle-même la perte de quelque chose.

## L'Amérique, la Frontière et le GPS

- 27 Du point de vue de la géographie, *Code Source* se distingue de la plus grande partie de l'œuvre de Gibson. Depuis *Neuromancien*, William Gibson est un romancier de la mondialisation (Annesley, 2006). À part *Lumière Virtuelle*, tous ses romans précédents déploient leur action dans plusieurs pays. *Identification des Schémas*, dont *Code Source* peut être considéré comme la suite, était une sorte de course au trésor globale. À l'inverse, l'action de *Code Source* se déroule exclusivement sur le territoire nord-américain, aux États-Unis et à Vancouver<sup>17</sup>. Cela invite à lire la tristesse qui s'attache à la grille GPS plutôt en référence aux imaginations géographiques américaines que de façon globale. L'état d'esprit d'Hollis Henry après la visite de quelques œuvres numériques permet d'approfondir le sentiment de perte lié à la géographie numérique :

« ... une impression de beauté périphérique et paradisiaque, d'un passé un peu plus que centenaire dont la présence devenait soudain douloureuse, comme si la ville n'était qu'une trace sur des verres de lunettes, qu'il suffirait d'essuyer pour l'oublier » (p. 42).

- 28 La version originale est plus spécifique, « paradisiaque » étant la traduction de « *prelapsarian* », d'avant la chute. De manière un peu inattendue chez un auteur aussi citadin, pour ne pas dire mégalopolitain que Gibson, c'est bien un écho de la pastorale américaine classique (Pétillon, 1979) qui résonne ici. L'adjectif « *prelapsarian* » à lui seul suffit presque à convoquer l'esprit d'Hawthorne. La ville symbolise la chute et le monde corrompu, conformément à la veine anti-urbaine caractéristique d'une partie de la culture américaine (Logan, 1996), mais comme cet accès de nostalgie conclut le chapitre intitulé « dans le locative », justement un des moments du roman où les techniques géonumériques jouent le plus grand rôle, il est logique de les englober dans tout ce qui a pu contribuer à la perte du paradis. L'admiration de Gibson pour Pynchon a été mentionnée plus haut. Est-il possible que Gibson, en écrivant *Code Source*, n'ait pas pensé à cette odyssee de la géodésie qu'est *Mason and Dixon* ? Ce roman foisonnant raconte, entre autres choses, l'expédition chargée, dans les années 1760, de tracer la frontière entre la Pennsylvanie et le Maryland, dont on suit la progression vers :

« ... l'Ouest, où rien n'est encore cartographié [...] ; là où s'entasse le rebut de tout ce qui pourrait bien être vrai : le Paradis terrestre, la Fontaine de Jouvence, [...] préservés jusqu'à ce que le prochain territoire à l'Ouest soit découvert, inventorié, arpenté, ancré enfin dans la trame des points déjà connus, dont la lente triangulation [...] réduit les possibles à des évidences si utiles aux États, et conquiert une à une les Marches du Royaume du Sacré, les assignant à ce monde cru et mortel qui est notre demeure, et notre désespoir. » (Pynchon, *Mason and Dixon*, 1997, chap. 34, p. 345, traduction personnelle).

- 29 Dans cette perspective, la grille GPS pourrait bien être l'aboutissement ultime de ce processus de désenchantement de l'Amérique, fermeture symbolique définitive de la Frontière ouverte deux siècles auparavant.
- 30 Cette nostalgie géographique à demi consciente, ce deuil secret d'un espace où il était encore possible de se perdre, s'accordent avec l'atmosphère souvent en demi-teintes d'un roman qui a pour toile de fond la confusion politique et morale de l'après-11 septembre. Même si le détournement artistique des techniques laisse entrevoir des espaces de liberté dans le monde quadrillé par la grille GPS, les nouvelles imaginations géographiques de l'Amérique selon William Gibson sont dominées par un mélange d'inquiétude et de mélancolie. Cette inquiétude et cette tristesse, plus encore que l'espace invisible du monde numérique, constituent la part cachée du territoire et peut être un objet géographique à explorer.

---

## BIBLIOGRAPHIE

Œuvres de William Gibson citées (original/traduction), par ordre de première parution :

- Burning Chrome*, 1982, dans *Burning Chrome*, 2003, New York, eos books, 204 p., p. 177-204 / *Gravé sur Chrome*, Paris, J'ai lu, 1987, 246 p.
- Neuromancer*, 1984, New York, Ace Books, 288 p. / *Neuromancien*, 2001, Paris, J'ai lu, 319 p.
- Count Zero*, 1986, New York, Arbor House, 278 p. / *Comte Zéro*, 2001, Paris, J'ai lu, 345 p.
- Mona Lisa Overdrive*, 1988, New York, Batam Books, 260 p. / *Mona Lisa s'éclate*, 2006, Paris, J'ai lu, 350 p.
- The difference engine* (en collaboration avec Bruce Sterling), 1990, Victor Gollancz, Londres, 448 p. / *La machine à différences*, 2010, Paris, Robert Laffont, 471 p.
- Virtual Light*, 1993, New York, Batam Books, 280 p. / *Lumière virtuelle*, 1997, Paris, J'ai lu, 444 p.
- Idoru*, 1996, New York, Putman, 292 p. / *Idoru*, 1999, Paris, J'ai lu, 349 p.
- All Tomorrow's Parties*, 1999, New York, Putman, 277 p. / *Tomorrow's parties*, 2005, Paris, J'ai lu, 317 p.
- Pattern Recognition*, 2003, New York, Putman, 356 p. / *Identification des schémas*, 2006, Paris, Le livre de poche, 441 p.
- Spook Country*, 2007, New York, Putman, 384 p. / *Code Source*, 2008, Vauvert, Au diable Vauvert, 492 p.
- Autres travaux cités :
- ABRAMS, Janet et Peter HALL (dir.), 2006, *Else/where: Mapping, New Cartographies of Networks and Territories*, Minneapolis, University of Minnesota Design Institute, 320 p.
- ANNESLEY, James, 2006, *Fictions of Globalization*, Londres, Continuum, 202 p.
- BAILENSON, Jeremy, Nick YEE, Alice KIM et Jaireh TECARRO, 2007, « Sciencepunk: The Influence of Informed Science Fiction on Virtual Reality Research », dans Margret Grebowicz (dir.), 2007, *SciFi in the Mind's Eye, Reading Science through Science Fiction*, Chicago, Open Court, p. 147-164.
- BAILEY, Lee Worth, 2005, *The Enchantments of Technology*, Champaign, The University of Illinois Press, 250 p.
- BERMAN, Marshall, 1998, *All That is Solid Melts into Air: The Experience of Modernity*, New York, Penguin, 283 p.
- BROCH, Hermann, 1966, *Création littéraire et connaissance*, Paris, Gallimard, 378 p.
- BRUCKNER, Martin, 2006, *The geographic revolution in early America, Maps, Literacy, and National Identity*, Chapel Hill, The University of North Carolina Press, 276 p.
- BRYANT, Christopher G.-A. et David JARY, 1997, *Anthony Giddens: Critical Assessments*, Londres, Routledge, 1808 p.
- BUKATMAN, Scott, 1993, *Terminal Identity, The virtual subject in postmodern science fiction*, Durham, Duke University Press, 404 p.
- CASTREE, Noël, Alisdair ROGERS, Douglas SHERMAN (dir.), 2005, *Questioning Geography*, Oxford, Blackwell, 314 p.
- CHIVALLON, Christine (dir.), 1999, *Discours scientifiques et contextes culturels, géographies françaises et britanniques à l'épreuve postmoderne*, Pessac, Maison des sciences de l'homme d'Aquitaine, 330 p.
- CLARKE, Arthur C., 1977, *Profiles of the future: an inquiry into the limits of the possible*, New York, Popular Library, 254 p.

- CRANG, Mike et Nigel THRIFT (dir.), 2000, *Thinking Space*, Londres, Routledge, 384 p.
- DESBOIS, Henri, 2009, « La transition géonumérique », conférence pour le colloque « Sur les traces de Jack Goody », <http://barthes.ens.fr/articles/Desbois-colloque-ENSSIB-Goody-2008.pdf> (consulté le 21 août 2009).
- DODGE, Martin, Rob KITCHIN et Mathew ZOOK, 2009, « How does software makes space? Exploring some geographical dimensions of pervasive computing and software studies », *Environment and Planning A*, n° 41, p. 1283-1293.
- EASTERBROOK, Neil, 1992, « The Arc of Our Destruction: Reversal and Erasure in Cyberpunk », *Science Fiction Studies*, n° 58, vol. 19-3, p. 378-394.
- EYCHENNE, Fabien, 2008, *La ville 2.0, complexe et familière*, Limoges, FYP éditions, 95 p.
- FEATHERSTON, Mike, 1995, *Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk*, Thousand Oaks, Sage, 280 p.
- FLICHY, Patrice, 2001, *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, 272 p.
- FOUCAULT, Michel, 2004, « Des espaces autres », *Empans*, n° 54, p. 12-19
- GEYH, Paula, 2009, *Cities, Citizens and Technologies. Urban life and Postmodernity*, Londres, Routledge, 248 p.
- GIDDENS, Anthony, 1990, *The Consequences of Postmodernity*, Palo Alto, Stanford University Press, 186 p.
- GREBOWICZ, Margret (dir.), 2007, *SciFi in the Mind's Eye, Reading Science through Science Fiction*, Chicago, Open Court, 323 p.
- GREGORY, Derek, 1994, *Geographical Imaginations*, Cambridge, Blackwell, 442 p.
- HARAWAY, Donna, 2007, *Manifeste Cyborg et autres essais*, Paris, Exils, 333 p.
- HARLEY, J.-B., 2001, *The New Nature of Maps, Essays in the history of cartography*, Baltimore, The John Hopkins University Press, 331 p.
- HARVEY, David, 1990, *The Condition of Postmodernity*, Malden, Blackwell, 378 p.
- HEUSER, Sabine, 2003, *Virtual Geographies. Cyberpunk at the intersection of the postmodern and science-fiction*, New York, Rodopi, 257 p.
- JAMESON, Fredric, 1988, « Cognitive Mapping », dans Cary Nelson et Lawrence Grossberg (dir.), 1988, *Marxism and the interpretation of culture*, Chicago, The University of Illinois Press, p. 347-357
- JAMESON, Fredric, 2007, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux-Arts de Paris, 608 p.
- JAMESON, Fredric, 2007a, *La totalité comme complot, Conspiration et paranoïa dans l'imaginaire contemporain*, Paris, Les prairies ordinaires, 138 p.
- LAHIRE, Bernard, 2006, *La culture des individus*, Paris, La Découverte, 778 p.
- LOGAN, John, 1996, « Rural America as a symbol of american values », *Rural Development Perspectives*, 12-1, p. 19-21.
- LYNCH, Kevin, 1960, *The image of the city*, Cambridge Ma., MIT Press, 194 p.
- MARZLOFF, Bruno, 2009, *Le 5e écran, Les médias urbains dans la ville 2.0*, Limoges, FYP éditions, 87 p.
- MITCHELL, William J., 1996, *City of Bits*, Cambridge Ma., MIT Press, 225 p.
- NELSON, Cary et Lawrence GROSSBERG (dir.), 1988, *Marxism and the interpretation of culture*, Chicago, The University of Illinois Press, 738 p.

- OLALQUIAGA, Celeste, 1992, *Megalopolis, Contemporary Cultural Sensibilities*, Minneapolis, The University of Minnesota Press, 112 p.
- PETILLON, Pierre-Yves, 1979, *La Grand route, espace et écriture en Amérique*, Paris, Le Seuil, 253 p.
- PYNCHON, Thomas, 1998, *Mason & Dixon*, Londres, Vintage books, 773 p.
- RAPATZIKOU, Tatiana, 2004, *Gothic Motifs in the Fiction of William Gibson*, New York, Rodopi, 253 p.
- RIGGS, Don, 2007, « Postmodern Neoprimitivism: Metamorphosis and Horror Vacui in Count Zero », dans Carl Yoke et Carol Robinson (dir.), 2008, *The Cultural Influences of William Gibson, the « Father » of Cyberpunk Science Fiction: Critical and interpretative essays*, Lewiston, The Edwin Mellen Press, p. 225-234.
- SPONSLER, Claire, 1992, « Cyberpunk and the Dilemmas of Postmodern Narrative: The Example of William Gibson », *Contemporary Literature*, 33-4, p. 625-644.
- STASZAK, Jean-François (dir.), 2001, *Géographies anglo-saxonnes*, Paris, Belin, 313 p.
- SUI, Daniel Z., 1997, « Reconstructing urban reality: From GIS to electropolis », *Urban Geography*, 18-1, p. 74-89.
- TAYLOR, Paul A., 2008, « From Mit-Sein to Bit-Sein », *Information, Communication and Society*, 11-6, p. 781-798.
- THRIFT, Nigel et Shaun FRENCH, 2002, « The automatic production of space », *Transactions of the Institute of British Geographers*, n° 27, p. 309-335.
- TOFTS, Darren, 2003, *Prefiguring Cyberculture: an intellectual history*, Cambridge Ma., MIT Press, 322 p.
- TYGSTRUP, Frederik, 2003, « Espace et récit », dans Juliette Vion-Dury, Jean-Marie Grassin et Bertrand Westphal (dir.), 2003, *Littérature et espaces*, Limoges, Pulim, p. 57-63.
- VINGE, Vernor et James FRANKEL (dir.), 2001, *True names and the opening of the cyberspace frontier*, New-York, Tor Books, 352 p.
- VION-DURY, Juliette, Jean-Marie GRASSIN et Bertrand WESTPHAL (dir.), 2003, *Littérature et espaces*, Limoges, Pulim, 668 p.
- YOKE, Carl B. et Carol L. ROBINSON (dir.), 2008, *The Cultural Influences of William Gibson, the « Father » of Cyberpunk Science Fiction: Critical and interpretative essays*, Lewiston, The Edwin Mellen Press, 333 p.
- ZEIDNER Lisa, 2003, “‘Pattern Recognition’: The Coolhunter”, *The New-York Times, Sunday Book Review*, consultable à l'adresse: <http://www.nytimes.com/2003/01/19/books/review/19ZEIDNET.html> (consulté le 31 mai 2010).

## NOTES

1. Il ne s'agit pas ici de suggérer que seul le lieu contemporain a sa part absente ou invisible. Mais ceci est un autre débat.
2. GIBSON, William, Interview par Andrew Leonard, *Rolling Stone*, nov. 2007, n° 1039, p. 162.
3. <http://www.nytimes.com/2003/01/19/books/review/19ZEIDNET.html>, consulté le 7 août 2009.
4. Il est approprié qu'un roman de William Gibson ait une forte présence sur l'Internet. Le site <http://node.tumblr.com/> tente une annotation multimédia du roman, avec des citations, des photographies, des vidéos, des liens Internet regroupés par chapitres.

5. William Gibson n'a pas toujours été bien servi par ses traducteurs français. *Code Source* est traduit par un certain Alain Smisi. L'homophonie avec Alan Smithee, pseudonyme utilisé à Hollywood par les metteurs en scène qui souhaitaient désavouer leur œuvre pour marquer leur désaccord avec leur producteur, laisse perplexe.
6. 100 millions de dollars en billets. Une fraction des quelque 12 milliards en liquide que les États-Unis ont apparemment envoyés en Irak entre 2003 et 2004 et dont, pour une part, on a perdu la trace. <http://www.guardian.co.uk/world/2007/feb/08/usa.iraq1> (consulté le 19 août 2009).
7. Extrait de la traduction française du manifeste du parti communiste par Laura Lafargue, disponible en ligne [http://fr.wikisource.org/wiki/Manifeste\\_du\\_parti\\_communiste](http://fr.wikisource.org/wiki/Manifeste_du_parti_communiste) (consulté le 21 août 2009). L'équivalent anglais "All that is solid melts into air", a servi de titre à un essai de M. Berman (1998, première parution en 1982). Bien que l'essai en question s'oppose à la notion même de postmodernité, la formule du titre, bénéficiant probablement de son intertexte shakespearien, a connu une grande fortune.  
*Our revels now are ended. These our actors,  
 As I foretold you, were all spirits and  
 Are melted into air, into thin air  
 Shakespeare, *Tempest*, IV-1*
8. Quoique William Gibson soit un auteur abondamment commenté, le thème du Vaudou dans son œuvre n'a fait l'objet que de rares analyses. Voir Riggs, 2007 pour une interprétation du Vaudou dans *Comte Zéro*, et Bukatman, 1993 p. 213-215.
9. "Toute technologie suffisamment avancée est impossible à distinguer de la magie" (Clarke, 1977, p. 39). Cette affirmation parfois mentionnée sous l'appellation de "troisième loi de Clarke" constitue un des fondements de la science-fiction moderne.
10. Soutenant un point de vue symétrique, Easterbrook (1992) analyse le Vaudou dans *Comte Zéro* comme l'équivalent d'une "technologie de l'esprit".
11. Les lunettes du film de John Carpenter *Invasion Los Angeles* (1989) viennent d'abord à l'esprit, mais il y a d'autres exemples notamment dans la littérature enfantine.
12. Initié de la *Santeria*.
13. Vitrail dit "de la communication", dans la nef. <http://www.museumplanet.com/tour.php/nyc/sjd/50> (consulté le 19 août 2009).
14. Le cas le plus connu de représentation populaire du Vaudou haïtien est probablement le film *Vivre et laisser mourir* (Guy Hamilton, 1973). Dans cet épisode des aventures de James Bond, le Vaudou est essentiellement présenté comme un culte macabre et violent. Communément associé aux zombies et au satanisme, le Vaudou est également présent dans de nombreux films d'horreur.
15. Sur les très riches associations entre la ville contemporaine et le motif de la grille, voir Geyh, 2009, p. 64.
16. Le nom même de Chombo est une allusion au motif de la grille. Il s'agit d'un pseudonyme qui correspond au nom d'un logiciel qui sert à "implémenter des méthodes finies pour la solution d'équations différentielles partielles, sur des grilles rectangulaires à structure bloc raffinées de manière adaptative" (p. 366). Les détails sont ici : <https://seesar.lbl.gov/anag/chombo/> (consulté le 23 août 2009).
17. Le titre original, *Spook country*, le pays des espions, souligne d'ailleurs l'importance du cadre national.



---

## RÉSUMÉS

L'étude des œuvres de fiction est un moyen de comprendre comment se forment et évoluent nos conceptions de l'espace. Ainsi, le dernier roman de William Gibson, *Code Source*, permet d'explorer les rapports entre les techniques géonumériques et certains imaginaires propres aux territoires urbains contemporains. Dans *Code Source*, les dispositifs de géolocalisation contribuent sinon à créer, du moins à mettre en évidence un espace hybride entre le réel et le virtuel où la technique ne se distingue plus très bien de la magie. L'imposition d'une « grille GPS » sur toute la planète apparaît par ailleurs comme une menace ou comme le symbole d'un ordre nouveau qui signe notamment la fin de l'imaginaire territorial américain de la Frontière.

Studying fictional works can provide valuable insights about the restructuring of our geographical imaginations. In his last novel, *Spook Country*, William Gibson investigates how new geographical information technologies can change the way we envision contemporary urban spaces. Through various “geo hackers” characters, the novel shows urban space as an hybrid space. The real and the virtual are hardly possible to tell apart, as if the contemporary city was but an « everting cyberspace » where technology is more or less the same thing as magic. Furthermore, the ubiquity of the « GPS grid » seems to deny the possibility for free space, and the pervasive technology induces a nostalgia for the lost dreams of the Frontier.

## INDEX

**Index géographique :** États-Unis

**Keywords :** geographical imagination, GPS, William Gibson, America

**Mots-clés :** représentation, géographie numérique, William Gibson, GPS

## AUTEUR

**HENRI DESBOIS**

GECKO – Équipe Réseaux Savoirs et Territoires – Université de Paris Ouest Nanterre la Défense

Henri.Desbois@ens.fr