

D'AILLEURS n° 10 SPECIAL JEUX

Edito

Le dernier nouveau monde ?

Pour sa dixième parution, *D'Ailleurs* a revêtu la forme d'un recueil de fiction. Il s'agit d'une sélection des nouvelles reçues à l'appel de Roger Gaillard dans la cadre de l'exposition *La Planète des Jeux* - voir à ce sujet l'article de L'Homme dans la Maison.

Et si une génération prend son pied en s'immergeant dans un univers fictif au point d'en perdre tout contact avec le réel, c'est peut-être que celui-ci, tout simplement, paraît bien fade et déprimant comparé au monde virtuel. Seulement voilà, ce qui est bon pour les têtes blondes et les ados branchés streetball l'est aussi pour leurs géniteurs, et le sera encore lorsque tout ce petit

Stéphane Nicot, avec le talent et l'esprit de synthèse qu'on lui connaît, s'est fendu d'une étude à laquelle je n'ai rien à ajouter. Quant aux textes de nos auteurs, je vous laisse le soin de les découvrir. Je me limiterai donc, pour ma part, à quelques réflexions sur le thème.

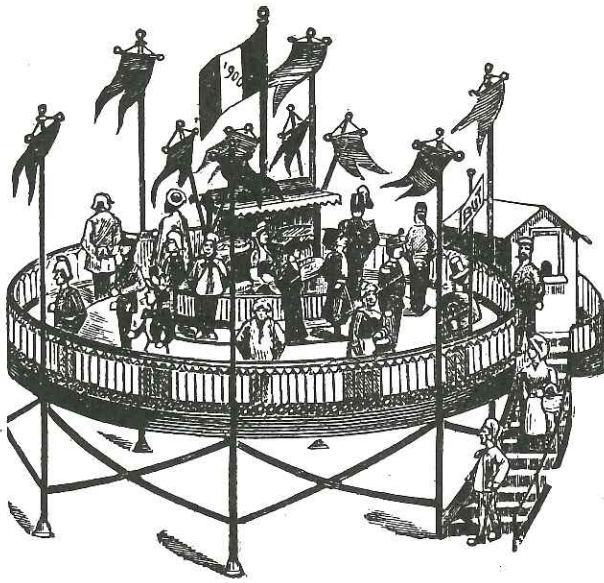
Le jeu peut faire l'objet de spéculations diverses, telles que celles qui en font une clé d'attribution de positions sociales et avantages matériels. Il peut être, comme en des Colisées ou des arènes de rollerball, un spectacle brutal destiné à l'amusement des masses. Mais la dimension qui me frappe, aujourd'hui, est celle de la simulation, de la virtualité, du jouet de gosse à la plongée tridimensionnelle et multisensorielle.

Ah ! Le regard d'un môme perdu dans le monde enchanté des megabytes ! Penchés sur leurs consoles, vos bambins sont si étroitement rivés à elles que l'on se prend à penser qu'elles sont devenues une partie d'eux - alors qu'en fait, dans cette fusion cyberpunkienne du hardware et de la chair, celle-ci n'a pas vraiment fait un tabac et que vos rejets sont devenus les appendices organiques de systèmes froids, intelligents et bien élevés, eux.

monde aura, selon le cas, atteint l'âge de raison, jeté sa casquette des Bulls ou pris un sérieux coup de vieux en se targuant de maturité.

Où je veux en venir ? A faire un brin de SF, peut-être. A imaginer. La gamme de ce qu'il est encore possible de faire en ce monde me semble se restreindre en fonction de données économiques et géopolitiques. Et nos démocraties occidentales n'ont sans doute jamais secrété autant de censeurs, penseurs politiquement corrects et idéologies médiatisées prêts à traquer sans répit les espaces de liberté qu'épargnerait la faucheuse des nécessités objectives. Pendant ce temps, du côté ludique, on nous concocte des merveilles de synthèse qui nous offrent tous les possibles sans leurs dangers (qu'ils disent). Il y a là, me semble-t-il, comme un motif de fuite à travers le miroir des écrans couleur. Vous souvenez-vous de la disparition de l'humanité décrite par Simak dans *Demain les chiens* ? Elle n'a rien de cataclysmique : les hommes ayant découvert le moyen de se métamorphoser en créatures joviennes appelées Dromeurs, refusent l'un après l'autre et jusqu'au dernier de retrouver leurs corps et leurs existences humaines, car la vie extatique et bienheureuse de ces E.T. leur semble infiniment plus désirable que leur statut d'homo sapiens.

Edito - Le Dernier nouveau monde ? (2)



Archives de la Maison d'Ailleurs :
Trottoir roulant in *Les Inventions extraordinaires*. -
[S.I.] : E. Baschet, 1981. - (Archives de L'Illustration)

Transposons : et si, pour échapper à la morosité du temps, pour fuir les dangers véritables ou supposés qui tournoient au-dessus de sa tête, l'homme occidental choisissait de donner un caractère quasi-permanent à ce qui est encore ponctuel et de se retirer dans le monde du rêve binaire, de l'amour en microchips et de l'aventure intérieure ? Bien des facteurs, de la montée du chômage au carcan des règlements ubuesques, de la disparition des terres inconnues au grand frisson de Tchernobyl, semblent aujourd'hui converger pour le pousser à franchir le pas et, comme des immigrés posèrent un jour le pied sur les quais de New-York, prendre le chemin d'un nouveau monde.

Georges Panchard

ACTUALITE * SCIENCE - FICTION * ACTUALITE * SCIENCE - FICTION

Convention francophone de SF à Yverdon en 1995

A la XXe Convention française de science-fiction, qui s'est déroulée fin août à Orléans, c'est la ville d'Yverdon-Bains et la Maison d'Ailleurs qui ont été choisies pour site de la Convention française de 1995. Celle-ci sera jumelée avec la cinquième Convention francophone de SF - ce qui est extraordinairement normal puisqu'en 1978 déjà, Pierre Versins organisait à Yverdon la toute première Convention francophone et en fit un événement mémorable.

Ce grand rassemblement des auteurs et des fans de SF sera particulièrement bienvenu en 1995 : nous fêterons alors, en effet, le vingtième anniversaire de l'acte fondateur de la Maison d'Ailleurs, Pierre Versins ayant donné ses prestigieuses collections à la Ville d'Yverdon en 1975.

Notre convention aura lieu fin avril, peu après Pâques, ceci pour éviter de tomber sur les mêmes dates qu'un autre événement majeur : la Convention mondiale de Glasgow, en Ecosse, prévue pour fin août. Bien entendu, l'AMDA prêtera main forte à l'organisation et nous aurons besoin de nombreux bénévoles pour l'accueil des congressistes, l'hébergement, le service au bar, etc, etc.

Dans les prochaines éditions de «D'Ailleurs», nous ne manquerons pas de vous informer de l'évolution du projet. Ce ne sont pas les idées qui manquent, mais nous n'aurons pas trop d'un an et demi pour mitonner à nos futurs hôtes une fête qui devrait rester dans les grandes annales galactiques. Cet automne déjà, les membres de l'AMDA recevront un avant-programme, avec la possibilité de s'inscrire à l'avance à cette manifestation à ne manquer sous aucun prétexte.

Roger Gaillard

Vortex,
Le Jeu du Trou Noir,
voir p. 15



D'AILLEURS n° 10

SPECIAL JEUX

Octobre 1993

ACTUALITE SCIENCE-FICTION

p. 2 Bonne nouvelle ! La XXe Convention française de SF aura lieu à Yverdon en 1995

SPECIAL JEUX

LA VOIX DU CONSERVATEUR

p. 4 Roger GAILLARD présente "La Planète des Jeux"

ESSAI

p. 5 Stéphane NICOD : Le Jeu de la science-fiction

FICTIONS

- p. 11 Guillaume THIBERGE : Cubes
- p. 16 Félicie GIRARDIN : Educatif
- p. 19 Alain LE BUSSY : Ludicon 7
- p. 22 Jacques BOIREAU : La Falaise
- p. 28 Chantal DELESSERT : Arcane

VOUS LISIEZ ? JOUEZ MAINTENANT !

à *VORTEX*, le Jeu du Trou Noir, p. 15

ACTUALITES AMIS DE LA MAISON D'AILLEURS

p. 29 Ciné-club AMDA : le programme des prochaines projections / *La Voix d'Ailleurs* change d'horaire



D'AILLEURS n° 10

4e année, Octobre 1993
No spécial "JEUX"

D'AILLEURS est le bulletin des Amis de la
Maison d'Ailleurs (A.M.D.A.).

Cette association sans but lucratif veut faire connaître et promouvoir le musée de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction créé en 1976 à Yverdon-les-Bains, en Suisse, par l'écrivain français Pierre Versins.

Adresse : case postale 74,
CH-1401 Yverdon-les-Bains

Rédaction : Martine Thomé,
Chantal Delessert, François Rouiller

Ont collaboré à ce numéro :
Jacques Boireau, Danielle Borkowsky,
Roger Gaillard, Félicie Girardin, Christian
Graf, Alain le Bussy, Stéphane Nicot,
Georges Panchard, Guillaume Thiberge

Le conservateur de l'avenir présente :

LA PLANETE DES JEUX

exposition interactive pour les jeunes de 4 à 444 ans

Roger Gaillard

Après avoir rendu hommage au grand artiste polonais Wojtek Siudmak, la Maison d'Ailleurs présente cet automne son exposition thématique annuelle : «La Planète des Jeux», du 3 octobre 1993 au 30 janvier 1994. Cette exposition occupera tous les locaux du musée et sera largement interactive, dans la lignée des expositions précédentes sur l'utopie ou le voyage dans l'espace. Nous en profiterons pour sortir de leurs placards bon nombre des quelque 3000 jeux et jouets de SF appartenant à nos collections : robots, vaisseaux spatiaux, extraterrestres ou armes futuristes. Nous présenterons d'autre part l'univers des jeux de rôle, dans une section interactive qui permettra aux visiteurs de se voir transformés en personnages fantastiques, et nous mettrons en scène les fantasmes de «réalité virtuelle» à travers la description de la Famille-Branchée-à-Venir. Enfin, les plus petits seront aussi de la fête grâce à un atelier Lego où ils pourront construire vaisseaux spatiaux et autres véhicules d'exploration.

des créatures telles que Cyborgs, Mutants, Extraterrestres et Robots. Pour plus de détails, voir la page centrale de ce bulletin.

Les visiteurs de l'exposition pourront s'initier sur place à **VORTEX** (dont une autre version, informatisée, a été créée par Olivier Aeby), ainsi qu'à deux jeux traditionnels revus et corrigés par la SF. Des passionnés romands présenteront d'autre part leurs plus récentes créations - notamment une adaptation de **Dune**, le roman-culte de Frank Herbert, et le prototype d'un jeu inspiré par la remarquable série BD **Les Cités Obscures**, de Schuiten et Peeters. C'est dire que **La Planète des Jeux** sera une exposition résolument animée, d'autant plus que les amateurs de jeux de rôle pourront participer à une Convention Romande organisée au Château d'Yverdon par le Club Action Ludique, les 13 et 14 novembre. Les profanes désirant faire leur baptême du jeu de simulation auront pu auparavant prendre part à un

Le Jeu ? Plus qu'un thème, c'est au fond une métaphore de la science-fiction dans son ensemble, jeu de tous les possibles fondé sur la plus passionnante des questions : «Que se passerait-il si...?» Remodelant la réalité comme si c'était une somptueuse boîte de meccano, jonglant avec les désirs et les peurs de changement qui nous habitent tous, les auteurs de SF aiment créer des univers alternatifs, le plus souvent situés dans le futur, mais aussi dans un présent ou un passé décalés (uchronies). Des auteurs comme A.E. Van Vogt, Philip K. Dick ou, plus récemment, Iain M. Banks avec son magistral **L'Homme des jeux**, ont joué jusqu'au vertige avec les univers truqués, les personnalités multiples ou l'interface humain/androïde.

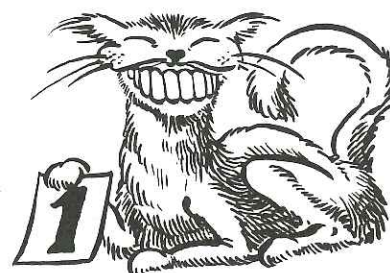
Tout naturellement, le thème du jeu nous a amené à des créations inédites, et les visiteurs de cette planète ludique auront droit à deux grandes premières. Tout d'abord un film vidéo d'une demi-heure environ : **Le Journal des Jeux**, actualités télévisées du XXIII^e siècle se terminant par un jeu glauque et sanglant, pastiche intimiste de ces parties de chasse à l'homme que nous montrent des films comme **Le Prix du danger** ou **Running Man**. Entièrement tourné à Yverdon, avec un budget des plus modestes et grâce au concours de comédiens bénévoles, «Le Journal des Jeux» est un exercice d'humour noir destiné à un public averti.

En prime, nous éditons pour la première fois un jeu original de science-fiction, **VORTEX**, conçu par Roger Gaillard et Olivier Aeby, et superbement illustré par François Rouiller. **VORTEX** est un jeu d'aventures spatiales mouvementées, qui permettra aux joueurs de s'identifier à

week-end d'initiation, également au Château, les 6 et 7 novembre.

Un mot sur les nouvelles et sur l'essai de Stéphane Nicot, qui composent la majeure partie de ce bulletin. Nous avons lancé l'an dernier un appel aux auteurs francophones, comme ce fut le cas pour le livre **Voyageons dans l'Espace**. Malheureusement, nous n'avons reçu cette fois qu'une vingtaine de nouvelles, majoritairement décevantes, de sorte que nous avons dû renoncer à la publication du livre collectif que nous avions prévue. Peut-être le thème n'a-t-il pas stimulé les créateurs autant que nous l'avions espéré. Comme un petit nombre de ces textes étaient malgré tout excellents, et méritaient véritablement d'être édités, cette «crème de la crème» a été reprise par l'AMDA pour ce bulletin qui devient ainsi un numéro spécial. Nous espérons que nos lecteurs sauront les apprécier comme ils le méritent.

Vortex, Le Jeu du Trou Noir, voir p. 15



Le Jeu de la science-fiction

Stéphane Nicot

"Le système de Classification, les jeux questionnaires raffinés et complexes, n'avaient amélioré en rien la vie de la majorité. Il y avait toujours les inks - les inclassifiés".

Loterie solaire / Philip K. Dick 1

Le thème du jeu a inspiré de nombreux récits et films de SF. Qui s'en étonnerait ? A la limite, le genre tout entier n'est-il pas un gigantesque jeu sur l'imaginaire ? Sur l'ailleurs et demain ? Sur l'altérité ? Sur le langage et les sonorités ? Est-ce un hasard si Michel Jeury, l'un des maîtres incontestés de la SF française, est un grand inventeur de néologisme ? S'il sacrifie volontiers au plaisir ludique de l'allitération, s'il appelle l'un des héros du *Temps incertain*² Daniel Diersant et le chef du trust chronolytique qui menace l'humanité future Harry Krupp Hitler Ier ? Si l'éden rêvé par les personnages du roman est habité par les "Pêcheurs de la Perte en Ruaba" ?

Pourtant, si la science-fiction entretient à l'évidence des relations privilégiées avec le jeu, c'est souvent sur un mode sombre. L'imaginaire ludique, sauf exception, n'est guère

d'un peu moins de cruauté mais de guère plus d'innovation dans sa scène d'arène, public oblige puisque *Nunatak*⁴ est un roman pour jeunes, par ailleurs fort estimable ! L'adversaire humain est ici, public oblige, remplacé par un animal extraterrestre : "Vous allez affronter tout seul un éléon. Dès cet après-midi... La Chance soit avec vous !"

Cette mise en scène du jeu de la mort et du hasard est assez courante dans la science-fiction classique ou contemporaine : la mort marche avec le jeu à ses côtés. A dominante apparemment dénonciatrice, ces ouvrages sont rarement des œuvres significatives du genre comme l'illustre *Marche ou crève* de Stephen King¹, publié initialement sous le pseudonyme de Richard Bachman. L'auteur américain, qu'on a connu plus inspiré, y met en scène une Amérique d'un futur proche où l'État et l'armée organisent un marathon mortel : un seul survivant sur cent concurrents sélectionnés, pour les autres une balle dans la tête dès qu'ils tombent où s'arrêtent de marcher... On reste dans le même type de registre que *La Dixième victime* de Robert Sheckley⁵, description assez peu crédible d'une société du XXI^e siècle où la chasse à l'homme est devenue un sport national. Le

optimiste et la plupart des romans et des nouvelles de SF où le jeu occupe une place significative reflètent une vision fondamentalement pessimiste de l'existence. Dans la SF, plus encore que dans la vie, il y a une majorité de joueurs malchanceux. Et la plupart des jeux se terminent très mal pour ceux qui s'y livrent ou pour ceux qui les subissent contre leur gré...

C'est dire si, dans l'univers de la SF, le jeu flirte la plupart du temps avec la dystopie et si sa représentation se conjugue souvent avec un retour affirmé à la barbarie. Dans les sociétés futures, les jeux sont presque toujours violents et abêtissants.

Jeux du cirque

L'un des fantasmes les plus courants des auteurs de SF, petit cauchemar classique du genre, c'est le retour à l'arène. Obligatoire pour tous, de préférence... L'exercice est paradoxalement sécurisant pour le lecteur, il aura du mal à considérer sérieusement l'hypothèse d'une société du futur fondée sur le retour aux affrontements de la Rome antique !

Ces gladiateurs d'un futur improbable, lointain écho de *Spartacus* ou de *Ben-Hur*, demeurent pourtant une valeur sûre de la SF. A *L'Ere des gladiateurs* de Frederik Pohl et Cyril Kornbluth², publié en 1955, Anne Smulders répond en écho trente ans plus tard dans *Le Racisme des coquillages*³. On y trouve la scène traditionnelle de cirque néo-roman, qui n'évite pas le cliché : "La tension monte, les boucliers oblongs et de lourdes épées surgissent dans le cirque. Le public trépigne..." Joëlle Wintrebert fait preuve

livre inspira d'ailleurs un film assez médiocre, sous le même titre. Même idée, légère variation avec *La Guerre olympique* de Pierre Pelot⁶ : tous les deux ans, à l'issue de compétitions sanglantes qui opposent le camp "blanc" et le camp "rouge", les vaincus perdent dix millions d'hommes. Les déviants, délinquants et autres subversifs sont munis de mini-bombes qui explosent à l'annonce du résultat. Les arènes new-look, dans un texte de SF, annoncent presque toujours une métaphore assez lourde du monde où nous vivions, rarement convaincantes et souvent ennuyeuses !

Fidèle à sa tradition, la science-fiction a produit nombre de dystopies où la présentation de foules fascinées par de féroces réjouissances débouche sur une dénonciation de la société du spectacle, des jeux TV en particulier. En 1978, Jean-Benoît Thirion a ainsi publié dans *Futurs au présent*⁶, anthologie de Philippe Curval, *Tchaomort, les Hebdodos !*, texte prémonitoire sur les dérives de l'audimat et les gaités du PAF (Paysage Audiovisuel Français) où l'on exécute les condamnés à mort en direct lors d'un grand "reality-show" télévisé : "Encore aujourd'hui, de nombreux lots à la clé pour ceux qui auront donné le tiercé vainqueur des shows-punition : places gratis aux premières loges à une exécution de votre choix..." On échappe à la démonstration pesante grâce à la brièveté du récit : la nouvelle est plus adaptée à la charge outrancière et à la satire sociale que le roman.

Mais que décrivent véritablement ces textes ? Des phénomènes possibles de montée de nouveaux totalitarismes ? Ou plutôt des foules sadiques, complaisantes, cruelles et abruties ? C'est peut-être l'élément le plus significatif de la plupart de ces récits : les populations décrites

Le Jeu de la science-fiction (2)

sont totalement mobilisées derrière les régimes tyranniques, totalement séduites par les jeux de l'arène, les courses sanglantes, les exécutions télévisées ou les massacres sportifs de masse. Pas d'opposants, ou presque : un ou deux individus, parfois. Jamais de résistance, organisée ou non. On devine parfois derrière ce "no future" assez complaisant un vrai mépris des masses, étrange chez des auteurs qui se situent dans ce qu'il est encore convenu d'appeler le "camp progressiste". Cette description de jeux cruels relève d'un profond pessimisme, particulièrement chez les écrivains francophones. A moins que chez quelques auteurs il n'y ait inconsciemment le désir de flatter les mauvais instincts de leurs lecteurs ? Charitable, on évoquera les impératifs de la catharsis !

Jeux dangereux

Le jeu sert parfois de prétexte, comme chez Emmanuel Jouanne dans *Ici-bas*⁶ : les ennuis du personnage principal commencent lorsqu'il annonce qu'il est "l'heureux gagnant de notre Grand et Exceptionnel Concours discret". Son lot, une femme cryogénisée, l'entraîne dans une série d'aventures non sans danger !

Jeu de simulation, jeu vidéo, jeu de stratégie : "Que la guerre est belle sur le papier" s'exclame Marc, l'un des deux amateurs de jeux de rôle qui s'efforcent de rejouer la bataille de France de mai 1940 dans *Hexadrame*, une

des batailles sur écran géant : "Le champ du simulateur s'éclaira. Ender attendit que les données de la partie apparaissent". L'idée ? La dévoiler priverait le lecteur du ressort même de l'intrigue. Disons qu'elle repose sur une mystification atroce et géniale et que le second volume de la trilogie de Card, qui a également obtenu en 1987 les prix Hugo et Nebula, s'intitule *La Voix des morts*⁷. Jeux dangereux, *La Stratégie "Ender"* débouche sur la terreur et le génocide absolu. En SF, jeu rime souvent avec truchage, violence et mort.

Le jeu du monde

Précurseur, Philip K. Dick a rêvé dès 1955, avec *Loterie solaire*¹ d'un monde où le jeu décide du sort des hommes : les combinaisons aléatoires du Minimax imposent de la nomination du "Meneur de Jeu", dictateur absolu protégé par une garde prétorienne de télépathes, dirigeant la planète jusqu'à ce qu'un assassin mette fin à ses jours. Assassin légal, bien sûr : il faut bien renouveler la fonction ! Novateur par ses prémices, le roman exploite peu la situation : Dick restait à l'époque encore influencé par l'univers de Van Vogt et *Loterie solaire* demeure un roman d'aventures, avec rebondissements et complots. On y distingue cependant des thèmes qui feront de l'écrivain américain l'auteur essentiel de la SF moderne : paranoïa généralisée, régime totalitaire, héros imposé par les

nouvelle de Jacques Vallerand et Pierre Thellier parue dans *Superfuturs*, anthologie de Philippe Curval⁶. Jeux dangereux : les coups des joueurs se répercutent sur la bataille en cours et finissent par contaminer la réalité historique.

Prix Hugo et Nebula 1986, Orson Scott Card illustre la capacité de la SF, non à "prévoir l'avenir" mais à dégager les grandes tendances à l'œuvre d'une époque historique. *La Stratégie "Ender"*⁷ semble aujourd'hui prémonitoire à la lumière de la "vidéo-guerre" du Golfe puisque la nouvelle qui a inspiré le roman-titre a été publiée aux États-Unis en 1975. Le contexte ? Une guerre à mort entre la Terre et les Extros, des extraterrestres mystérieux. L'histoire ? L'État-major terrien forme un jeune garçon, Ender, pour le préparer à entrer à l'école de guerre. La méthode ? Lui donner la direction

circonstances. Dans son *Encyclopédie de l'utopie et de la science-fiction*⁸, Pierre Versins précise d'ailleurs que "le jeu est à la base de presque toute l'œuvre de Dick".

Du jeu du pouvoir au *Jeu du monde*⁷, il n'y a qu'un pas... avec *Jeury*, le jeu a contaminé toute la sphère sociale : le *Jeu du monde*, c'est un système clos où toutes les activités humaines (travail, niveau de vie, etc.) sont déterminées par une loterie périodique. Le seul adversaire significatif de ce fonctionnement, c'est *Fêtes et Territoires*, un club Méditerranée du futur qui draine les foules à coups de jeux de rôle grandeur nature...

Écrivain talentueux, même si le directeur de collection le fait parfois oublier, Gérard Klein a toujours été fasciné par la prospective, le calcul des probabilités et, last but not least, par le jeu d'échecs qu'il pratique en amateur éclairé. Son premier roman fait référence de façon notable à sa fascination pour les activités ludiques : "Les boules tournoyaient sur elles-mêmes en un mouvement coloré qui fixait le regard, l'hypnotisait..." Jouer sa vie, sa carrière, sa liberté ou son avenir sur un coup de dés ? Le héros du *Sceptre du hasard*² regarde la télévision lorsqu'il apprend la nouvelle : "Peuples de la Terre, nous sommes heureux de vous annoncer le nom de celui qui l'a emporté au grand jeu du pouvoir. Longue vie, bon hasard au nouveau stochastocrate, Ingmar Langdon". Ce téléspectateur, c'est Langdon lui-même !



Vortex, le *Jeu du Trou Noir*, voir p. 15

Le Jeu de la science-fiction (3)

Les Tueurs de temps² est un space-opera aux ambitions affirmées. Dans une postface pétillante d'intelligence et... ludique, Klein définit les enjeux en rappelant que le héros choisit une porte de sortie imprévisible : "En trichant au moment où il va perdre Shangrin prouve sa supériorité en bouleversant les règles du jeu, mais par le jeu". La morale est assez proche de la démonstration du nœud gordien : "On ne triomphe pas de la réalité... en observant les règles qu'elle impose, mais en s'en écartant, fût-ce de manière dérisoire. L'homme est un animal qui ne se contente pas d'être rusé, mais qui triche - en particulier avec la mort - et qui le sait".

Le jeu d'échecs est, paraît-il, le jeu des jeux. On ne s'étonnera donc pas de le voir servi de trame à quelques-uns des romans les plus originaux ou les plus brillants de la SF contemporaine. Dominique Douai imagine ainsi, dans **L'Échiquier de la création**¹, un univers où s'affrontent deux puissances galactiques : "Les cases de l'Échiquier commencent à se peupler. Mais la plupart des pièces n'ont encore qu'une existence virtuelle. Seules deux d'entre elles ont une existence réelle : le Roi blanc, la Reine noire. Quelle importance ? Qu'est-ce qui est virtuel, qu'est-ce qui est réel ? Pour ce que nous en savons, l'échiquier lui-même ne peut constituer qu'une virtualité... Mais regarde : de potentielles, les pièces vont devenir réelles. Aidons-les. Imaginons. Imagine. Imagine le Fou noir". Métaphore de

fleuve illimité. Et cela vous appartient aussi. Lorsque j'ai vécu cela, j'ai compris que c'était ce pour quoi l'homme est fait, et qu'il n'est pas né pour vivre dans les sombres tanières qu'il édifie à la surface de planètes fangeuses, ou pour se retrancher dans ces astronefs d'acier et de verre, épouvanté, terrorisé à l'idée de l'univers qui l'environne ; j'ai compris qu'il devait conquérir l'univers, mais les mains vides, et non pas pour son propre compte". **Le Gambit des étoiles** s'achève sur l'une des plus belles pages que nous aie donné le space-opera, vision grandiose à l'échelle de l'univers : "Il leur décrit la beauté des mondes tournoyants dans le vide, qu'aucun d'eux n'avait jamais réellement vus, la splendeur des étoiles doubles ou triples, la magnificence des ciels et du centre de la galaxie, où les étoiles se touchaient, coopéraient à leur grande œuvre sans commencement ni fin".

John Brunner, dans **La Ville est un échiquier**⁷, utilise le jeu d'échecs comme métaphore de la manipulation au service d'une dénonciation virulente de la domination des dictatures sud-américaines et de l'appui des États-Unis à ces régimes anti-démocratiques. Étonnant récit, construit méthodiquement et respectant une authentique partie jouée en 1892 à La Havane. Le roman, publié aux États-Unis en 1965, reste d'une étonnante modernité, au moment où les questions d'urbanisme et d'aménagement du territoire se posent avec une acuité accrue... On notera cependant que **La Ville est un échiquier**, contrairement à la plupart des

la création littéraire, **L'Échiquier de la création** est, selon la formule d'un critique de Fiction, un "brassage des mythes, lente construction des sociétés avec leurs sous-tensions morales". Le jeu se conjugue ici avec l'éthique et se prête à l'ampleur des sujets comme des visions.

Gérard Klein a également choisi la métaphore de l'échiquier pour **Le Gambit des étoiles**⁹. Il lui donne une signification métaphysique ou, plutôt, transcendante : "L'homme contient les mécanismes qui lui permettent de se déplacer entre les étoiles, mais il lui faut les déclencher. Les cases du jeu d'échecs représentent un certain nombre de coordonnées nécessaires. Huit cases représentent par exemple huit dimensions. La solution d'un problème d'échecs correspond à la solution d'un problème d'itinéraire dans l'espace, et, dès que l'itinéraire est déterminé, le corps humain, ce navire stellaire le plus parfait qui soit, plonge entre les mondes selon des trajectoires presque nulles à une vitesse immense... Les Maîtres utilisèrent ces mêmes notions que nous découvrîmes longtemps après et selon lesquelles fonctionnent nos navires... Ils bâtirent, il y a de cela des millions d'années, d'immenses citadelles noires qui sont l'équivalent colossal de nos ports stellaires. Ils disséminèrent dans la Galaxie des échiquiers préparés. Puis ils attendirent". L'échiquier est aussi une métaphore de l'infini des grands espaces à conquérir : "J'ai contemplé l'espace, les yeux nus, j'ai fixé les étoiles dans tout leur éclat, la Galaxie dans toute son étendue et dans toute sa splendeur, j'ai sondé des profondeurs dont vous n'avez pas idée. J'ai écouté le chant de l'hydrogène, j'ai vu la lumière et le temps couler autour de moi comme les vagues d'un

récits qui font appel à cette thématique du jeu, se situe dans un futur proche. Pour tout dire le livre de Brunner est aux limites de la SF et de la littérature générale.

L'échiquier se conjugue parfois avec l'idée de jeu social obligatoire, comme dans **Damiers imaginaires**⁶, ce "livre de la démerde individualiste, pas sympathique mais bien écrit" selon la formule ironique et provocatrice de l'auteur. Joanne invente un monde où chacun vit à bord de demeures aériennes, mues par des dispositifs antigravités et qui bougent à heures fixes sur l'immense échiquier qu'est devenu l'espace. Personne n'échappe aux lois d'un jeu dont personne ne connaît les règles, mais qui déterminent en fonction des déplacements apparemment aléatoires des maisons volantes des modifications dans les positions sociales. A chaque nouveau coup du sort, on peut être plongé dans la détresse : "Se faire supprimer son sabot - son compte en banque. Abandonner tous les objets familiers pour descendre dans la jungle. Se retrouver nu et faible, constamment menacé, et regarder les maisons dans le ciel, regarder les damiers en crevant de faim". Symptomatique d'un pessimisme d'une large part des auteurs des années quatre-vingt, **Damiers imaginaires** rompt avec la tradition progressiste de la SF classique (Brunner, Dick ou Klein) pour lui substituer un monde où la vie n'a plus ni sens, ni perspectives grandioses telles que pouvait les brosser **Le Gambit des étoiles**. Partie nulle ou imaginaire bloqué ? Pour rêver aux étoiles, il faut croire que notre espèce a un avenir et accepter l'idée qu'elle nous survive.

Klein ne s'y trompe pas lorsqu'il souligne, dans **A l'auteur inconnu**¹⁰, les racines profondes du rejet que provoque souvent

Le Jeu de la science-fiction (4)

la SF : "quelqu'un qui n'a pas de penchant pour la spéculation intellectuelle, qui ignore et redoute la science et la technique, et qui est terrorisé à l'idée que le monde puisse continuer d'exister après sa propre disparition, a vraiment toutes les chances de détester la Science-fiction et toutes les raisons de souhaiter l'ignorer..." Michèle Morgan l'avoue volontiers dans *L'Effet science-fiction*¹¹ d'Igor et Grichka Bogdanov : "la science-fiction... m'a toujours causé une peur indéfinissable... dès que le roman se met à décrire l'avenir lointain, je me sens saisie par une angoisse irrésistible. Dans cent ans, je serai morte. Comment voulez-vous que je me sente attirée par une littérature qui parle de quelque chose qui viendra après ma mort ?"

Jouet des extraterrestres

Etre le jouet des extraterrestres ? Angoisse commune à nombre d'auteurs de SF et jeu que pratiquent volontiers des créatures venues d'ailleurs ! *Marionnettes humaines*⁶ de Robert Heinlein évoque dans un climat lourd de "chasse aux sorcières" maccarthysme l'invasion de parasites extraterrestres : manipuler les hommes en s'emparant de leur volonté, n'est-ce pas pour les extraterrestres une sorte de jeu pervers ? Même procédé, climat différent, pour les personnages d'un petit roman alimentaire de John Brunner, *Le Jeu de la possession*², manipulés par des extraterrestres qui se déplacent dans le temps.

L'idée d'un jeu cruel à l'échelle des galaxies est au cœur des activités des "Araignées" et des "Serpents", deux races galactiques du futur qui se livrent une gigantesque bataille à travers le temps, sans hésiter à utiliser des hommes enrôlés de force à leur service comme des pions. Prix Hugo 1958, *Le Grand jeu du temps*² dépeint des combattants qui se rendent dans le passé pour "modifier des événements" et "parfois même... plonger dans l'avenir pour le changer".

L'humanité risque-t-elle de devenir un gigantesque jeu de société ? Dans *Les Joueurs de Titan*², Dick dépeint une Terre exsangue deux siècles après la guerre nucléaire qui a opposé les grandes puissances. Les "Vugs", originaires de Titan, dominent paisiblement la planète qu'ils ont conquise en profitant de la situation. A l'issue de la guerre, les Titanien ont imposé un fonctionnement totalement aléatoire des activités humaines : "Les Vugs, joueurs dans l'âme, animaient ce genre de système de succession basé sur la chance. Ils avaient horreur de tous les systèmes basés sur les relations de cause à effet". Comme tous les récits qui fonctionnent sur ce genre de postulat, Les

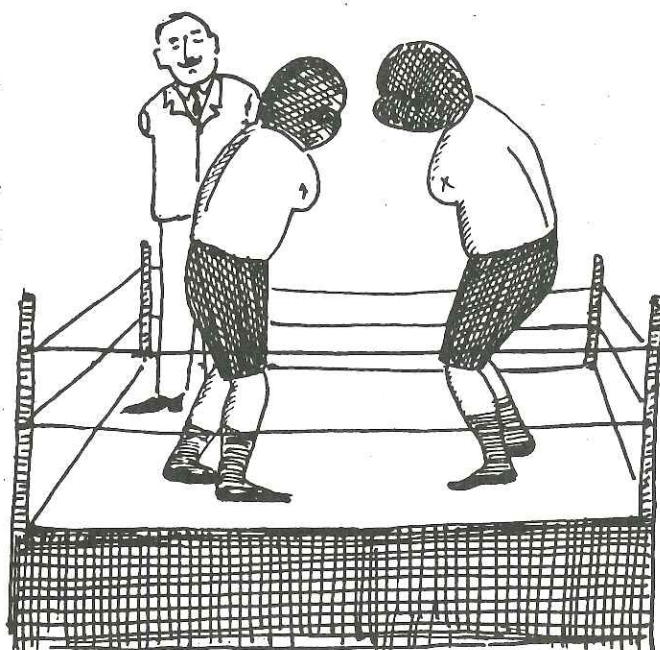
Joueurs de Titan pousse la logique jusqu'à ses conclusions extrêmes : "je ne suis plus marié à Freya maintenant : Freya et moi avons perdu et notre mariage a été dissout... parce que je n'ai pas encore réussi à sortir un trois". Malgré sa relative invraisemblance, l'univers dickien est relativement crédible : l'absence de destruction matérielle (la guerre a décimé la population, pas les biens) et la réduction massive de la population (radiations et stérilité masculine aidant) permettent aux joueurs de profiter de richesses considérables...

Sur un mode mineur, Pierre Versins mentionne dans son Encyclopédie *Aux gendarmes et aux voleurs*, un drame radiophonique de Rolf Kesselring "dans lequel un prisonnier, spécialiste de l'évasion, est transféré sur un autre monde où il devra éternellement, s'évader pour la joie des spectateurs extraterrestres".

Jeux du futur

L'imaginaire des auteurs de SF se limite souvent à la reduplication des jeux du cirque ou à la mise en scène du jeu obligatoire pour tous. L'écrivain québécois Guy Bouchart choisit ainsi la dystopie pour dénoncer la normalisation par le sport : dans *Au jeu*¹², une opposante au "tout sportif" obligatoire est condamnée au pire châtement : "nous

enfermerons cette criminelle dans une pièce aux murs de verre, nous l'installerons devant un téléviseur à écran géant et nous la condamnerons, n'est-ce pas ? - aux jeux à perpette !" Un autre auteur québécois, Marc Provencher, a choisi la voie de la satire pour renouveler le thème du jeu électronique : un enfant se passionne pour les jeux de



Archives de la Maison d'Ailleurs :
Roland Topor. - Topor anthologie. -
Paris : J.J. Pauvert, 1961

Le Jeu de la science-fiction (5)

simulation. Mais où est la limite entre la fiction et le réel ? A force, le joueur ne vit-il pas un rêve éveillé jusqu'à ce que le réel, brutalement, le rappelle à la réalité en lui criant *Game over*¹² ?

Quelques écrivains rêvent cependant à des jeux du futur vraiment différents, comme Alfred Bester qui imagine dans *L'Homme démolé*⁶ des jeux télépathiques. Jean-Pierre Hubert dans son recueil *Roulette mousse*⁶ met en scène un XXI^e siècle où l'alcool est totalement interdit : seules quelques brasseries clandestines accueillent les criminels invétérés, mais gare à celui qui se fait prendre ! Les coupables sont immédiatement envoyés en "cage de punition", parodie de bar où chaque alcoolique doit évoquer ses souvenirs de bistrot et jouer à la "roulette mousse" : parmi les verres de bière servis aux soiffards, l'un est empoisonné. Un jeu de la mort raffiné et à but éducatif, mis en scène et exécuté par un barman androïde... Colette Fayard a réussi à inventer un jeu novateur, mélange improbable mais parfaitement crédible de la taumachie, de la natation et du patinage artistique : "*Vue plongeante. Proximité des écrans qui donneront en simultanément les images des caméras placées dans la galerie des juges, tube immergé entourant le bassin, d'une transparence si parfaite que les juges auront l'air d'être assis dans l'eau tout habillés... Pas encore grand monde. Les figures imposées ont forcément*

quelque chose d'austère : elles n'excitent les foules que lorsqu'une star est en lice". Le *Jeu de l'éventail*⁶ est un duel d'amour et de mort entre l'homme et l'animal : "*Dans la conduite initiale, temps d'observation pendant lequel les partenaires, humain et animal, s'évaluent, se jaugent, affinent leur stratégie, la bête s'est laissée mener sans nervosité, mais avec un coulé biaisé qui laisse craindre des attaques vicieuses*". Le *Jeu de l'éventail*, discipline olympique, se joue en bassin, avec une murène...

"Voici l'histoire d'un homme qui partit très loin et très longtemps dans le seul but de jouer à un jeu. Cet homme est un joueur-de-jeux nommé "Gurgeh". Son histoire débute par une bataille qui n'en est pas une et s'achève sur un jeu qui n'en est pas un... Ainsi commence l'histoire". Les premières lignes de *L'Homme des jeux*¹¹, le second roman paru en France du superbe cycle "La Culture" de Iain M. Banks, donnent d'emblée les principaux éléments de l'intrigue. Chose rarissime en SF, le personnage principal est un joueur professionnel, capable d'enseigner ou de pratiquer tous les jeux connus de la société galactique imaginée par l'écrivain britannique. Par ailleurs, dans cette société d'abondance où le travail est dévolu aux robots, le loisir est une activité essentielle et le jeu est reconnu comme un art majeur. Gurgeh est donc l'homme idéal pour participer au jeu d'Azad, barbare, cruel et infiniment complexe, dont le gagnant devient le nouvel Empereur d'une planète néo-féodale ! *L'Homme des jeux* décline à lui seul toutes les possibilités offertes par le thème du jeu dans un ouvrage

de SF : jeu dominant au sein de la structure sociale, jeu inventé et novateur, jeu du pouvoir et jeu enjeu de pouvoir.

Les joueurs les plus dangereux de la SF, ce ne sont pas les extraterrestres mais les enfants. Dans *Tout smouales étaient les Borogoves*, publié dans *Histoires de la quatrième dimension*⁷, Henry Kuttner et Kathleen Moore mettent en scène des enfants qui, pour s'amuser, fabriquent l'appareil qui leur permet de faire disparaître la Terre ! Les adultes sont parfois restés de grands enfants : le héros de *C'est du billard !*, nouvelle de Philippe Curval publiée dans *Les Mondes francs*⁷, rêve de devenir l'empereur de la planète en triomphant au flipper. Mais que se passe-t-il lorsque le joueur fait "tilt" ?

Jeux optimistes

En SF, comme souvent dans le monde réel, jeu rime plus souvent avec tristesse et désespoir qu'avec joie de vivre. Il y a heureusement quelques exceptions...

*Les Lois du hasard*¹² d'Alain le Bussy, Prix "Septième continent" 1992, présente une sonde spatiale confrontée aux étranges activités des Terriens : "*Je suis SANS-17, Sonde Automatique de Nettoyage Stellaire. J'ai pour mission secondaire d'étudier votre maladie principale, le jeu et l'utilisation du hasard*." La sonde, chargée par une puissante

civilisation galactique de détruire toute vie susceptible de devenir un jour menaçante, finit par accorder un répit à un poète en échange d'informations. Lorsqu'elle est battue aux échecs par le Terrien qui l'héberge, SANS-17 commence à éprouver une trouble passion pour le jeu... Au point d'accepter un pari pour participer à une partie de dés qui sauvera finalement l'humanité. Poussé par la nécessité absolue, même un poète triche ! Le Bussy a-t-il lu *Le Sceptre du hasard* ?

Prix "Septième continent" 1986, Sylvie Lainé renoue dans *Carte blanche* avec le thème classique de la société future régie par le hasard. Variante originale, le récit se déroule au cœur d'une arche stellaire emportant ses 150.000 habitants vers de nouvelles galaxies. Dans ce lieu clos, menacé par la monotonie, ce sont les cartes qui déterminent les affectations et les décisions de la vie sociale ou individuelle : "*Il y avait cinq cartes, dont deux publiques à afficher, et trois personnelles. La première carte publique concernait sa nouvelle affectation, aux bio-serres... La lecture des cartes privées le décida à s'habiller en catastrophe pour se rendre chez Lydie*". Le jeu est-il compatible avec la liberté ? Oui pour ceux qui pensent que les "*cartes, on en fait ce qu'on veut !*" et qu'on est libre de s'y conformer ou pas. Ni obligation ni pression, *Carte blanche*, c'est le jeu idéal : "*Il y avait huit cartes : trois publiques et quatre personnelles. La dernière lui causa un éblouissement, et il resta immobile, un peu vacillant, étourdi. C'était la carte de tous les possibles, tous les choix, tous les destins. Sa vie, qu'il tenait dans ses mains. La carte la plus merveilleuse. Il avait tiré le joker*".

Le Jeu de la science-fiction (6)

La Science-fiction, un "petit jeu" ?

Le jeu sous toutes ses formes occupe une place non négligeable dans l'imaginaire SF. On le lui reproche parfois... Anthony Burgess, l'auteur d'*Orange mécanique*⁷, affirme ainsi¹³, pour s'en prendre à la science-fiction, que "ce sous-genre n'est qu'un jeu où l'on évoque avec triomphalisme les possibilités de la technologie" et que son célèbre roman n'est lui-même qu'un "petit jeu linguistique" !

Reconnaître l'importance du jeu dans la SF, serait-ce en définitive lui attribuer, une fois de plus, la place que lui connaît l'establishment littéraire : la "sous-littérature" ? Mais peu importe : l'hostilité à la SF n'a guère besoin de prétexte ! Il suffit à ses détracteurs qu'elle ose parler d'avenir. Ce jeu-là, essentiel pour qui s'intéresse au-delà de son destin individuel à celui de l'humanité, est bel et bien de l'ordre de la littérature.

Et quel genre, sinon la science-fiction, quel auteur, sinon Dick, oseraient imaginer un jeu où l'on pose une question semblable à celle qui fera les délices des lecteurs du *Temps désarticulé*⁷ : "Où Sera Le Petit Homme Vert La Prochaine Fois ?"

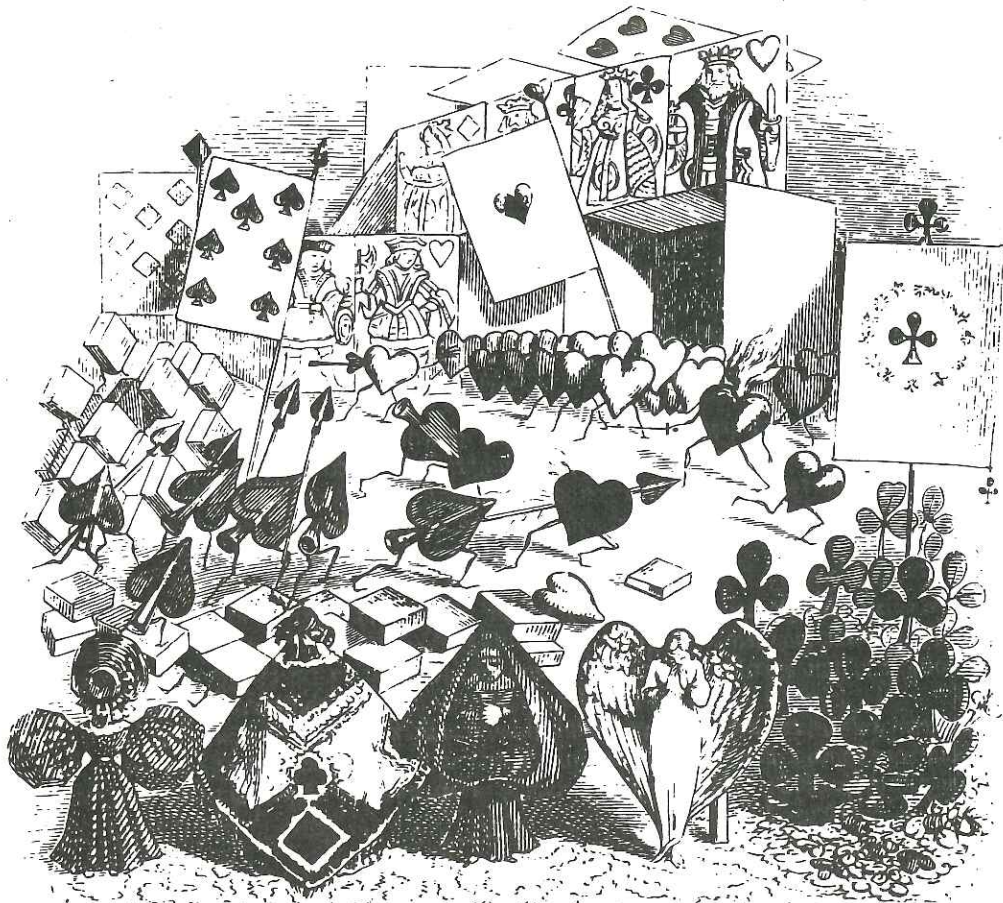
Notes

- 1 J'ai lu
- 2 Presses-pocket
- 3 *Au nord de nulle part*. - Phi
- 4 Casterman. - (L'Ami de poche)
- 5 Gallimard. - (Série noire)
- 6 Denoël. - (Présence du futur)
- 7 Le Livre de poche
- 8 L'Age d'homme
- 9 Nouvelles éditions Oswald
- 10 *Nous les Martiens*, No 22
- 11 Laffont. - (Ailleurs et demain)
- 12 *Imagine...*
- 13 interview inédite de l'auteur

Il n'a pas été fait mention des éditeurs originaux afin que le lecteur puisse trouver en librairie les ouvrages cités dans cet article.

Archives de la Maison d'Ailleurs :

La Bataille des cartes in J.J. Grandville : révolutionnaire et précurseur de l'art du mouvement / Laure Garcin
Paris : E. Losfeld, 1970



Cubes

Guillaume Thiberge

Gustave n'avait jamais aimé le travail. C'était là un a priori qu'il eût été bien en peine de justifier, mais Gustave revendiquait le droit à la paresse. Le labeur opiniâtre prétendant venir à bout de tout lui avait toujours paru prétentieux, fatigant et dangereux.

Gustave n'avait point tort. Car c'est au cours d'une de ces longues journées ouvrables qu'il mourut, ou, plus exactement, qu'il disparut.

Gustave était à l'époque balayeur stagiaire au Centre de Recherches Temporelles. C'est durant l'exécution de sa mission qu'il fut projeté dans l'avenir, une éponge à la main, un seau d'eau savonneuse dans l'autre.

C'était une cour sinistre coincée entre des bâtiments massifs. La foule grouillait, debout, assise ou couchée, en longues files d'attentes ou marchant d'un pas pressé. Tous ces gens portaient des sacs à dos, des paniers, des valises. Ils avaient l'air mortellement sérieux. Et tous tripotaient des Rubik's cubes avec acharnement.

"J'suis chez les dingues, déduisit aussitôt Gustave. Bon, y doit bien y avoir un infirmier ?"

Mais dans la foule, nulle blouse blanche, pas même de bleue ou de verdâtre. A regret, Gustave se décida à prendre la tangente, quitte à revenir s'expliquer plus tard.

Mais où était donc passée la tangente ? Partout ce n'était que la foule qui grouilloit et les bâtiments qui merdoient. Pas de sortie, puisqu'aucune clôture. Gustave jeta un regard angoissé à la foule qui l'entourait. Chacun ne pensait qu'à son cube.

Gustave se figea. Le cube était bizarre, ou, plus exactement, les gestes des gens étaient anormaux. Gustave avait déjà tripoté un Rubik's cube, ses doigts ressentaient encore les manipulations.

Mais ces gens pressaient les leurs comme s'ils jouaient de l'accordéon, ils les regardaient longuement, certains étaient même branchés dessus avec de petits écouteurs.

"Qu'est-ce que c'est que ce truc ?"

Gustave s'approcha.

"Connard ! Regarde où tu marches !" Le petit homme chauve avait l'air furibard. Gustave s'excusa.

"Euh, dites-moi... On est où ici ?"

- Palazovalesa !" cracha le petit homme en se relevant.

"Hein ?"

- Palazzo Walesa !" fit le petit homme en indiquant d'un geste ulcéré un grand bâtiment lourdingue. "T'es bouché connard ?" Et le petit homme s'éloigna, furieux.

"Hé ! Oh !" Gustave le rattrapa en trois bonds : "Eh ! Attendez !"

Le petit homme se retourna. Il pointa un doigt vengeur : "Arrière, Manant !" Son ton était si chargé de haine que Gustave en resta interdit.

Déjà le petit homme s'était éloigné. Il avait replongé fébrilement sur son Rubik's cube. Il poussa soudain un cri excédé, se tordit de désespoir et, l'air mauvais, chercha

Gustave des yeux. Gustave jugea préférable de s'éloigner. "Monsieur ? Vous pouvez m'accorder un instant ?"

Le monsieur avait la quarantaine, et l'air distingué. Deux valises de prix reposaient à ses pieds. Il buvait un truc fumant en surveillant son cube d'un oeil. Il leva l'autre vers Gustave.

"Soit. Il appuya sur son cube. Une minute.

- On est où, ici, Monsieur ?"

L'homme tripota son cube.

"Sur Terre, en France, une des provinces de Gross Europa. La ville : Chakatou Kalimi, agglomération de Rudelle sur Belle. Et ici même, dans le parc à jeu de Chakatou Kalimi.

- Parc à jeu ?" Pour Gustave, jouer, c'était s'amuser. Mais personne, ici, ne semblait s'amuser.

"C'est ici qu'il y a Perdu ?" fit une voix grondante.

Une machine à roulettes se tenait derrière lui. Haute comme une armoire, massive et noire, elle possédait deux bras métalliques, terminés par de grosses mains poilues. La tête minuscule était à demi sphérique. Le front bombé portait une immatriculation : 92A8-B5, au dessus de deux gros objectifs. La voix sortait d'une grille encastrée dans le large torse.

"C'est moi qui ai appelé," dit l'homme.

Le bras d'acier s'élança en un éclair. La main cliquetante se referma sur l'épaule de Gustave.

"Suivez-moi."

Ouoh cong ! Mon cul, ouais ! Gustave avait réagi avant de comprendre. Il passa sous le bras et se fonda dans la foule. Il n'avait pas fait trois mètres que quelque chose le frappa sur le crâne. Gustave bascula dans le néant.

"Vous savez que c'est un délit de Perdre son Cube."

La voix provenait de nulle part. Gustave l'entendait à peine. Il essayait de ne pas grelotter, mais c'était dur.

Depuis qu'il s'était réveillé, c'était dur. Quand il était revenu à lui, il était attaché dans une espèce de fauteuil roulant qui ressemblait à la chaise électrique. La pièce était d'un jaune maladif. Elle était grande comme une chiotte, le chariot y tenait à peine. En face, il y avait un mur, avec une petite trappe fermée. A droite et à gauche, deux murs nus avec chacun une porte fermée.

Il faisait un froid glacial. Gustave avait vaguement conscience d'avoir été tripoté, lavé, dévêtu et rhabillé avec des vêtements grisâtre identiques à ceux qu'il avait vu dehors. Les sangles l'empêchaient de regarder derrière lui. Son crâne lui faisait mal, et ses idées se bousculaient douloureusement. On l'avait piqué à la fesse, on lui avait pris du sang, il avait l'impression d'avoir vomi. Et il n'avait vu personne. Rien que ces trois murs.

"Savez-vous que c'est un délit de Perdre son Cube ?" s'enquit la voix invisible.

"Non... balbutia Gustave.

- Vous le savez maintenant." La voix était indifférente, mécanique.

"C'est un délit passible de l'Elimination. Qu'avez-vous à dire ?" La voix attendit à peine trois secondes. "Il existe,

Cubes (2)

heureusement pour vous, une possibilité de reprendre le Jeu, continua-t-elle. L'Autorité peut vous fournir un Cube de l'Assistance et vous recouvrez vos Droits Originaux.

- Eh bien oui, je...

- Enregistré. " Il y eu un cling, derrière le mur. La trappe s'ouvrit et un cube dégringola sur les genoux de Gustave. Les sangles se relâchèrent. Gustave saisit avidement le cube.

"Bonne Chance," fit la voix.

Le fauteuil pivota d'un quart de tour sur la gauche. La porte s'ouvrit. Le fauteuil rua, Gustave bascula en avant. Il roula le long d'un plan incliné et atterrit sur un épais matelas. Sa blouse et ses vêtements suivirent le même chemin, la trappe se referma.

Gustave rassembla ses esprits, puis ses affaires, et s'assit sur un coin de matelas. Il prit le cube et l'examina sombrement.

C'était un cube banal, avec six faces de couleurs différentes, et neufs carrés sur chaque face. Chaque carré blanc était un écran minuscule. Quand on tenait le cube en face, les neufs écrans n'en faisaient qu'un, sur lequel clignotaient trois lettres que Gustave reconnut immédiatement : «RDY:»

Sur les côtés, les quatres faces jaune, rouge, verte et bleu, les carrés s'enfonçaient comme des touches. Des lettres, des icônes, des fragments d'images se succédèrent sur l'écran,

puis tout se figea. Comment relancer ce sale truc ? Gustave secoua le cube avec véhémence, il y un déclic, l'écran clignota puis se ralluma :

"RDY :

Gustave soupira. J'ai au moins trouvé comment effacer, pensa-t-il. On progresse. Il se serait bien arraché les cheveux, mais le cube lui occupait les mains.

La face verte donnait des lettres. Il fallait les combiner avec les touches rouges pour avoir tous les caractères, puis des bribes de dessins et des fonctions. Il suffisait d'appuyer sur le carré jaune central pour annuler la commande. Ça avait l'air tout simple. Gustave avait trouvé l'horloge, qui faisait aussi chrono, réveil et sûrement plein d'autres choses encore. Il avait remarqué que la face noire portait trois broches de connections, accompagnées d'idéogrammes minuscules qu'il retrouvait sur son écran. Il y avait visiblement une prise externe et un écouteur, mais la troisième fonction demeurait obscure.

Gustave dénicha une icône qui ressemblait à une cabine de bain, et cliqua dessus. L'écran s'emplit d'une multitude de cabines de bain, toutes subtilement différentes. Gustave cliqua sur la première.

Un hymne triomphant surgit du cube, assourdissant. L'écran se mit à danser, agité de pulsations multicolores. Gustave, effaré, laissa tomber l'engin jacasseur.

"Sourdine, connard !" lui intima un éjecté assis à quelques mètres qui tripotait son cube en jurant.

Voyant que Gustave le regardait avec l'air idiot, l'individu se leva. Il était de haute carrure, son visage renfrogné était comme aplati par une presse. Il vint droit sur Gustave, saisit le cube et, d'un index rageur, appuya sur une des touches noires. Un minuscule écouteur fut éjecté, le braillement s'interrompit.

L'homme rendit son cube à Gustave, l'air excédé, et s'éloigna.

"Connard !"

Le son était criard, haché par les parasites. Une voix surexcitée piaillait, les cuivres accentuant ses envolées :

"Et maintenant, pour le X, combien ?"

Gustave hésita. Presque malgré lui, ses doigts tapèrent un ? hésitant.

"Et oui ! Car aussi vrai que deux et deux font 4, X, c'est l'inconnu !"

Sur un tableau des lettres basculèrent. Une clochette éclata dans les écouteurs. Des applaudissement synthétiques enflèrent.

"Mais !" piailla l'animateur invisible. Il y eut un roulement de tambour. "Maintenant, Banco ou Fiesta ?"

Fanatique du jeu des mille francs, Gustave préféra frapper un Fiesta qu'il souhaitait prudent.

"O quel dommage !"

Les cuivres poussèrent un long soupir découragé, l'écran s'assombrit. Une phrase s'inscrivit sur la dernière

ligne : «Quartier Sud, Allée C, bâtiment 23, porte D, appartement 8.» Gustave apprit fébrilement l'adresse, et cliqua. Un plan de la ville apparut, avec un itinéraire détaillé. Il se réduisit en une icône de cabine de bain qui vint se ranger à côté de l'horloge.

L'écran se vida. "RDY:"

Le Palazzo Walesa n'était qu'à un Boulevard, deux Rues, un Espace Vert et une Avenue de l'Appartement 8, Porte D, du Bâtiment 23 allée C, dans le quartier Sud.

Appartement, c'était beaucoup dire. L'immeuble ressemblait à un blockhaus. Il était massif et noirâtre, les côtés arrondis, et parfaitement aveugle. La piaule faisait deux mètres sur deux. Il y avait une couchette étroite, une table et une chaise fixées au sol. Au mur, un écran de télévision, dans l'entrée une sorte de placard avec une trappe au fond, un four à micro-onde et un évier.

L'écran et le four à micro-onde étaient peints d'un rouge orangé guilleret. La porte de l'appartement, le placard et l'évier étaient peints en rouge pompier, la serrure en jaune d'oeuf. Tout le reste était d'une uniforme teinte beige un peu sale.

"Putain c'est pas le Waldorf," remarqua Gustave en se laissant tomber sur le lit.

Mais il avait un toit, et un Cube. Et ce toit, c'était grâce au Cube qu'il l'avait. Il n'y avait rien dans la pièce pour le distraire. Gustave reprit le cube.

Cubes (3)

Eh eh ! L'icône de cabine de bain sur laquelle il avait cliqué était du même rouge que la porte. Il y avait sûrement quelque chose à creuser... Alors, revenir au départ, en secouant vivement... Combiner les touches rouges et vertes... Ah, voilà. Dans le magma, Gustave repéra une fourchette et un couteau croisés. Il se mit à saliver. Il cliqua. L'écran se constella d'icônes différentes, toutes entre le rouge et l'orange. Gustave cliqua sur la première.

C'était toujours tonitruant, et guère plus mélodieux. Le son était infect, les couleurs criardes.

"Pour UN plateau repas !" s'exclama l'animateur invisible.

Le plateau repas portait une pomme, un morceau de pain, un sachet d'aluminium et un gobelet en plastique. Gustave regretta d'avoir été aussi peu ambitieux. Sur l'écran, une pièce synthétique tournait sur elle-même. Elle avait une face noire et une face blanche.

"Yin ou Yang ?" psalmodia l'animateur.

Gustave tapa «Yin».

La pièce se coucha sur le côté obscur, et l'écran s'évanouit en mille couleurs.

"Bravo !" s'exclama la voix. L'orchestre entama une version chinoisante de "Tiens voilà du boudin", tandis que la foule enregistrée s'enthousiasmait. "Et maintenant, Banco ou Fiesta ?"

Gustave tapa Fiesta avec lassitude. Au moins, ce soir, il ne mourrait pas de faim. La musique, l'animateur, la foule et les

lumières manifestèrent leur désapointement. L'icône du plateau-repas rapetissa pour venir se ranger sous l'horloge.

Gustave considéra morne ce résultat qui ne comblait que modérément ses espérances. Il rappela les couverts et cliqua sur la première icône, mais le programme refusa de se lancer. Il abandonna et réactiva le plateau repas.

Il y avait la quantité, 1, et le choix : Banque ou Flambe ? Gustave décida de Flamber. L'icône s'éteignit, et une phrase clignota : «Veuillez vous connecter.»

Après réflexion, Gustave se décida à appuyer sur la seconde touche noire. Une minuscule broche surgit. Gustave s'approcha du placard et y découvrit une prise qui s'adaptait parfaitement. Il y eut un clang retentissant. Une pomme, un gobelet en plastique et un sachet d'aluminium dégringolèrent. L'icône "plateau-repas" avait disparu.

"RDY :"

Il fallait remplir le sachet d'eau - mais l'évier ne fonctionnait pas. Ensuite il fallait mettre le tout dans le four à micro-onde - mais il refusait tout service. Gustave mangea la pomme avec découragement. Le gobelet contenait une boisson synthétique sans goût définissable. C'était peut-être ce qu'ils appelaient de l'eau.

En cherchant un peu, Gustave trouva une icône représentant une goutte, puis diverses icônes d'évier. C'était du calcul mental élémentaire, et il réussit à gagner six fois de suite. Il Banca cinq rations et Flamba la sixième. Il y avait tout juste assez pour délayer la mixture du sachet, mais Gustave était content. Il commençait à se débrouiller

comme un chef. Il gagna trois soirées Téléviseur, qu'il Banca en attendant de voir.

Cherchant le four, il Gagna une couverture, pour avoir tiré un double en moins de trois coups. Une broche en tête de lit lui fit parvenir l'objet, par une trappe dans le mur. Il Gagna deux repas améliorés (salade en plastique, deux sachets d'aluminium, un yaourt et une poire), en jouant successivement bleu puis rouge dans une roulette de couleurs primaires, Perdit tout à la suite d'un jaune malencontreux (c'était bleu), Joua son Va-Tout sur Exit ou Rescape ?, en choisissant Rescape, ce qui relança la roue, et fit enfin sortir le jaune attendu. Gustave décida de s'en tenir à Fiesta, Banca un des repas et s'empressa de Flamber l'autre.

Après quelques tâtonnements des suites logiques à compléter, du style des tests d'embauche, A A A, B B ?, lui firent gagner deux douzaines de fournées micro-onde. Il se fit confirmer qu'Exit était bien une sortie sans gloire mais sans dégâts, et dû Flamber trois fournées pour cuire les trois sachets d'aluminium de son pantagruélique repas. Les brouets étaient aussi vaguement sucrasseux l'un que l'autre, et Gustave n'aurait pas su dire à quel menu il avait affaire.

Repu et rompu, il éteignit la lumière et s'endormit.

Une sonnerie stridente cherchait à transpercer les murs. Gustave s'éveilla en sursaut, et gémit en reconnaissant les

murs beiges et les accessoires de couleur. Posé sur la chaise, le cube trépignait en hurlant. Par la porte entr'ouverte des milliers d'autres cubes lui répondaient, et partout ce n'était qu'injures, grognements et bruits de pas. Une nouvelle journée commençait.

Les portes des appartements se refermèrent en une salve lourde. La lumière du palier s'éteignit, ne laissant que quelques lumignons. Une foule mal réveillée gagna l'ascenseur. La descente fut silencieuse. De longues files grisâtres se rassemblèrent dans l'Allée. Telle une procession de cafards sur un évier sale, le cortège emprunta l'avenue et de toutes parts d'autres défilés venaient se joindre au flot. Il y eut un Espace Vert, puis deux Rues, avant le Boulevard. La foule s'émita : ils étaient dans le Parc à Jeux. Chacun se précipita sur son cube.

En deux heures, Gustave avait beaucoup appris. Un service minimum était assuré. Tant que l'on oscillait entre le Rouge et le Jaune, les questions étaient simples, voire simplistes. Le pur hasard donnait une chance sur quatre d'avoir la bonne réponse. Mais quand on quittait un Jeu, on ne pouvait y revenir.

Il fallait bien étudier l'icône avant de la choisir. En double-cliquant on obtenait un agrandissement qui décrivait les grandes lignes de ce que l'on pouvait espérer Gagner. Gustave constata ainsi qu'il n'était pas si mal tombé, la veille : il aurait pu ne gagner qu'un caisson dans une sorte de morgue haute comme une gare.

Cubes (4)

Gustave avait commencé par assurer ses arrières. Il avait Gagné quatre petits déjeuners, et en avait déjà Flambé un, et trois nuits dans une piaule jaune qui devait faire trois mètres sur quatre, posséder un grand lit, deux écrans de télévisions, une table, deux chaises, un évier, un four, une cabine de douche et, bien sûr, une trappe à merveilles. Le reste pouvait attendre.

Du Rouge au Jaune, les choix étaient innombrables, mais on ne trouvait que le strict nécessaire.

Du Jaune au Vert, on commençait à trouver des appartements plus grands et ensoleillés, des pavillons de banlieue, des meubles, des vêtements, d'innombrables gadgets et d'innombrables points de programmes télé différents et, enfin, une pitance un peu moins minimale. Gustave se lécha les babines.

"Alors pour ce soir, j'aimerais bien... Un poulet frites, tiens."

C'était un vert pétant. Une sorte de tuyauterie infernale où il manquait des pièces pour fonctionner. Ca ressemblait aux tests d'aptitude à la programmation que Gustave avait passé, un jour où l'ANPE essayait de lui fourguer un stage. Il s'était bien amusé, mais ses motivations avaient paru insuffisantes.

"Et un poulet frite, un !" Et un deuxième, trois, et quatre !
"Perdu, s'exclama l'animateur. Alors, Exit ou Rescape ?"

L'homme ne vit pas seulement de poulet-frite. Gustave

d'adresse, il fallait propulser un anneau pour entourer les bouteilles, en dosant la hauteur, la longueur et la puissance du tir avec les touches bleues.

La journée avançait. Gustave gagnait toujours.

Après le vert venait le bleu, puis l'outremer, le violet. L'écran défilait toujours. Gustave Gagnait encore, Perdait parfois. Tout semblait possible. Suant, excité, il cliqua au hasard.

Un fleuve miroitant se berçait de soleil.

"Bienvenue," dit une voix chaude et sensuelle. "Bienvenue dans le monde de Rhône-Poulenc, un monde d'abondance, de bonheur, de sécurité."

Ça ne se mangeait pas, et Gustave faillit abandonner le programme. La curiosité l'empêcha d'Exit.

La lumière chaude se figait dans une mince nappe de brume au raz des nénuphars. Une grenouille dressa sa tête ahurie et plongea subitement.

"Notre Monde est perfectible," claironna la voix. "Humains, nous sommes faillibles, mais l'esprit qui nous anime sait triompher de tous les obstacles. Mais pour Gagner, NOUS DEVONS ETRE LES MEILLEURS !"

Des applaudissements explosèrent. Une musique martiale s'éleva, des milliers de poitrines invisibles respirèrent l'hymne.

Exita, sans risque et sans gloire.

Il Gagna ensuite deux bouteilles remplies d'un liquide violet qu'il supposa être du vin. Là, c'était plutôt un jeu

"Eh ben !" s'extasia Gustave. "Qu'est-ce qu'on gagne ?"

C'était une petite pièce confortable à l'éclairage discret et précis. Il y avait une table, trois personnes et une chaise vide. L'image s'installa à la place vacante.

"Messieurs, l'ambition n'est rien si l'on n'est pas prêt à quelques sacrifices, fit la voix. En ce Jeu qui doit vous ouvrir les portes d'une nouvelle vie, dans ce monde de Progrès et de Science, il vous faut Miser."

Derrière le cube, une case noire s'ouvrit avec un claquement. Un long cordon noir se déroula, au bout duquel luisait une minuscule aiguille.

Gustave avait les mains moites. Fébrile, il prit l'aiguille, pinça la peau. Une machine distribua les cartes.

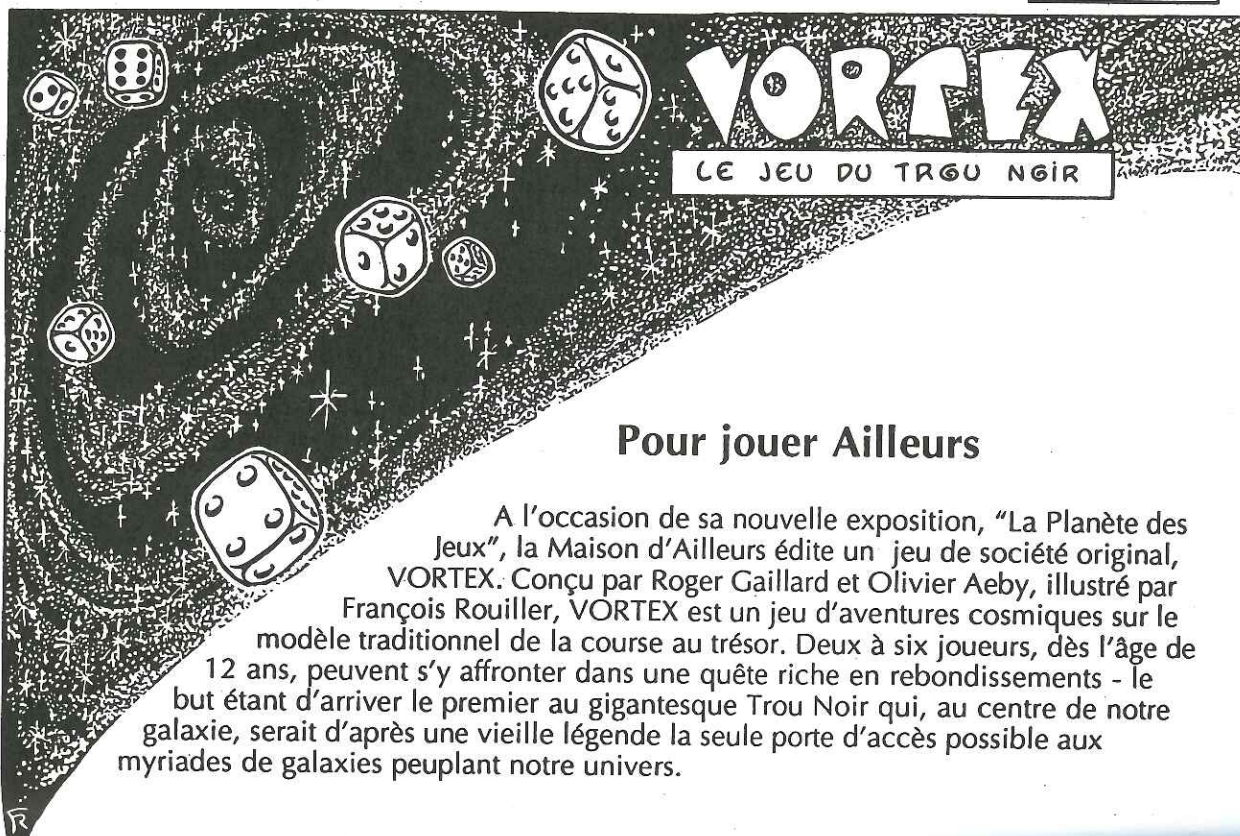
"Les Jeux sont faits, rien ne va plus," dit gravement la voix. "Bonne Chance à tous, dans un monde plus beau, plus propre, plus facile."

C'était une variante compliquée du bridge. Au second tour, Gustave passa la main - et l'arme à gauche.



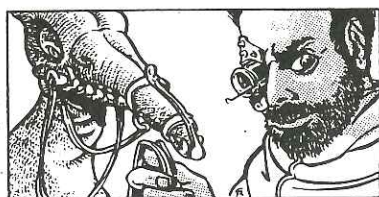
All titles and characters TM and © 1988 DC Comics

si eme polar imports
place Grenus - 1201 Genève
Tel. 022 732.59.61



Pour jouer Ailleurs

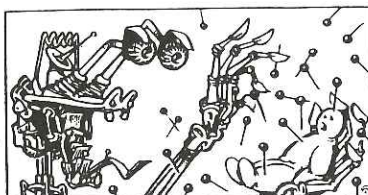
A l'occasion de sa nouvelle exposition, "La Planète des Jeux", la Maison d'Ailleurs édite un jeu de société original, VORTEX. Conçu par Roger Gaillard et Olivier Aeby, illustré par François Rouiller, VORTEX est un jeu d'aventures cosmiques sur le modèle traditionnel de la course au trésor. Deux à six joueurs, dès l'âge de 12 ans, peuvent s'y affronter dans une quête riche en rebondissements - le but étant d'arriver le premier au gigantesque Trou Noir qui, au centre de notre galaxie, serait d'après une vieille légende la seule porte d'accès possible aux myriades de galaxies peuplant notre univers.



Chaque joueur personifie l'un des six Clans en lice dans cette course au VORTEX: Humains, Robots, Mutants, Cyborgs, Centauriens et Rigéliens. Au cours d'une partie, vous serez amené à visiter des mondes étranges : planète-jungle et planète-taverne ne sont pas sans dangers, mais ce n'est rien face aux traquenards de Kafkanaüm, la planète bureaucratique, ou de Théopolis, le monde des sectes ! Vous aurez à combattre de terribles Ennemis, plantes carnivores ou droïdes terminateurs, mais vous serez aussi soutenu par des Compagnons et des Mercenaires. Parmi les surprises possibles figurent le changement de sexe, le tremblement de temps (qui risque de vous ramener au début de votre voyage), ou la tempête psychique (qui contraint tous les joueurs à échanger leurs identités)... En bref, tout peut vous arriver au cours d'une partie de VORTEX, sauf de vous ennuyer !

Le prix de vente public du jeu, disponible uniquement au musée, est de Fr. 50.- Les membres de l'AMDA, sur présentation de leur carte, pourront l'obtenir pour Fr. 45.- Pensez-y pour vous-même ou pour des amis, à l'occasion de Halloween, de Noël, de la Sainte-Trafalmore et autres fêtes du Grand Calendrier Galactique.

Contenu d'une boîte de VORTEX :
un plateau couleur de 42 x 42 cm; 24 cartes de personnages appartenant aux 6 Clans; 120 cartes Aventure; pions et dé.



Educatif

Félicie Girardin

Cinq minutes pour me laver les mains et m'habiller, dix minutes jusqu'à la station, sept minutes de dili, huit minutes jusqu'au gabinet, non neuf, j'ai calculé la dernière fois, ça devrait jouer. Ça fait trente, il me reste un quart d'heure pour terminer. "Et vous adresserez une copie à nos collègues de Paris !" Merde. Et la copieuse qui est mal huilée, le volant coince. Ils pourraient mettre une manivelle, chez Monaway ils en ont une, c'est dix fois moins difficile à actionner. J'aurai encore des courbatures. Pas sûre d'avoir rempli le réservoir d'encre. A quoi ça sert, de toute façon, ils ne l'auront pas avant huit jours, à Paris, le vieux grippe-sou ne paiera pas de spécial porteur. La partie sera déjà gagnée, dans huit jours. Pas oublier le dossier de Julye, déjà la dernière fois, le psycholo a trouvé le moyen d'interpréter ça contre moi. A sans doute raison. Difficile d'admettre qu'on refuse son enfant. C'est vrai, elle tombait mal. Cette habitude de laisser les premiers venir naturellement. "C'est pour contrôler la fécondité des couples," qu'ils disent, mais il faut quand même leur payer des honoraires et à cette époque, l'argent / est-ce que j'aurai assez pour de l'avoine ? Non, encore une fois, va falloir amener du foin, brrr, je déteste voyager derrière la dili : il fait froid, on récolte plein de saletés malgré les pareboues et tout le monde voit que vous n'avez pas de quoi vous payer

le week-end, et pour une fois Roger s'était occupé de faire ses puzzles avec Marilde, je n'ai jamais le temps pendant la semaine de lui faire faire toute la série au moins trois fois comme ils nous ont dit / ça y est, j'ai pas écouté, saurai pas exactement ce que fait un rythmicien, il me semble que quand Julye avait trois ans, ça n'existait pas, elle devait faire de la musique plutôt, même que le piano était très cher et qu'on devait le cirer nous-même. Dire qu'il va même pas réserver. Encore heureux qu'elle ait pas été douée pour la guitare, Aurélie avait cassé la sienne, les Druon n'ont jamais pu la rendre, on leur a rien rendu de leur dépôt...

« Ces trois boîtes sont donc conçues comme un tout et ne peuvent véritablement être entreprises que dans leur ordre logique, après que l'enfant ait assimilé le contenu éducatif du Jeu précédent. Le programme préconise un mois pour chacune, ce qui vous permettra d'occuper agréablement vos heures de convivialité avec votre enfant à la maison d'ici à Noël. » Ce sourire... Insupportable. Me rappelle un professeur de mathématiques que j'avais. Pourtant j'aimais bien les mathématiques, mais pas les Etapes Progressives de Découvertes Individuelles par lesquelles on devait passer même si on avait déjà compris. Aïe, il les ouvre. Ecouter.

un siège à l'intérieur. Oublié de compter avec le détour par le grainier. Ajouter au moins trois minutes, si ya personne. Vais être en retard.

« Madame Bihan, nous vous attendions ! Il semble qu'une fois de plus, vous ayez mal géré votre temps libre. Enfin, nous ne sommes pas là pour vous aujourd'hui. Vous connaissez le pédiatre et la logopédiste, je vous présente M. Carrer, rythmicien et mathématicien. Vous savez que Marilde a maintenant atteint l'âge de la structuration abstraite, il est important que vous et votre mari puissiez soutenir à la maison son développement musical harmonieux. C'est pourquoi, M. Carrer » il parle, il parle et me fait asseoir, ça y est, encore à côté du pédiatre, je le hais, c'est depuis l'otite de Marilde, on aurait dit que c'était ma faute, pourtant, quand j'étais petite, plein d'enfants avaient des otites, on les soignait et on les gardait au chaud, non c'est même plus ancien, depuis les oreillons de Julye / elle est pas là, que se passe-t-il ? Elle a pas été convoquée ou elle a oublié de venir ? Pourvu qu'elle ait pas oublié, déjà qu'elle croche pas aux sessions régulières. Le dernier rôle qu'elle a tiré, quand même, c'était pas marrant : "vous êtes le Chevalier noir, vos armes sont l'épée, la bague énergétique et le livre de sorts de Morgane", Chevalier noir et livre de sorts, ya presque pas d'exemple de conjugaison réussie, j'ai été voir dans le Livre des Règles à la bibliothèque. Et puis elle est pas douée pour la magie, les manipulations ça va encore, mais elle arrive pas à se souvenir des formules, c'est une question de mémoire, elle y peut rien, moi aussi quand j'étais petite, mais c'était l'école, finalement j'aimais quand même les mathématiques / pourtant on avait joué ensemble tout

«...d'abord l'étude de la durée des sons, en insistant sur leur comparaison judicieuse et réciproque. Il ne faudra jamais faire compter l'enfant, cela vous le savez maintenant : les chiffres se situent dans une sphère d'abstraction relativement complexe dont la découverte intempestive pourrait mettre en danger l'harmonie de la structuration de son moi intérieur. Vous lui ferez donc sentir l'essence même de la durée, élément indispensable à la mise en place de sa représentation du temps, qui lui donnera des bases solides pour aborder, l'année prochaine déjà peut-être, l'étude des moments de la journée, puis celle des jours de » surtout que Roger a l'air ailleurs. Incapable de se concentrer dès qu'il s'agit de ses enfants. A croire qu'il les a faits que pour leur parler, voire les regarder. Comme si on en avait le temps. Non, tout compte fait, il a l'air terriblement énervé, il doit quand même être en train d'écouter et il se dépressurise pour éviter d'exploser. Il a jamais bien assumé la réforme de la musique. Est-ce que je m'énerve comme ça, moi, pour l'électronique ? Déjà cinq refontes dont deux entre Julye et Marilde, en à peine neuf ans ! On est peut-être trop vieux pour avoir des enfants...

« Je vous rappelle bien entendu qu'il est de première importance de ne pas importuner Marilde avec des termes désuets comme blanche, noire ou doublecroche, alors qu'il ne s'agit que de simples multiples et puissances de base deux. Voilà une occasion de concrétiser les principes qu'elle est en train de découvrir sur son ordinateur. »

Et pourquoi nous laissent-ils pas le faire, ça, ça m'aurait plu, d'avoir un ordi à la maison auquel je puisse toucher comme quand j'étais petite. Pour y jouer avec Marilde, j'accepterais d'être obligée de manger encore plus de

Educatif (2)

crudités, d'ailleurs c'est pas mauvais du tout, sauf les algues, mais on peut les cuire très peu sans prendre beaucoup d'énergie. Il regarde le pédiatre, je déteste ces lunettes. Des lunettes, quel snob, et à montures en métal encore ! Va-t-il lui dire que Marilde fait pas régulièrement ses heures ? Il paraît qu'ils peuvent vérifier avec les examens de routine de la vue. Depuis qu'ils ont installé en plus ce satané compteur de watt sur le pédalier dynamo du salon, ils peuvent vérifier l'horaire de fonctionnement de l'écran et de la mémoire mère par une simple équation. Il faudrait peut-être que Roger essaie de bricoler une dérivation, ça me dirait bien de plus devoir essorer à la main par exemple. Je déteste toutes ces manivelles, et j'ai toujours des courbatures dans les triceps à cause de la machine à coudre / mais ça, ça prend trop d'énergie, impossible à bricoler. Et puis avec les infirmières de santé publique qui viennent jouer au docteur deux fois par mois avec les enfants, sans compter les fouines quand elles sont à la ludothèque ou aux sessions /

« vez-vous des explications à nous donner ? » Merde, c'est moi qu'il regarde.

« C'est que, depuis que Marilde doit porter ses lentilles correctrices, surtout celle qui lui aveugle l'oeil gauche six heures par jour, elle pleure parfois, sans raison. » Le regard de Roger, j'ai encore fait une gaffe « je veux dire, elle est fatiguée, se repose plus que d'habitude. Mais elle mange très bien ! » Ouf, je suis bien tombée. Ça à l'air d'être ça qu'ils voulaient entendre. Cette troisième année, je crois

plus en plus, pourtant je devrais avoir de l'entraînement... tous les jours une demiheure ! C'est cette vieille fatigue, je suis fatiguée, trop fatiguée, envie de dormir, fermer les yeux peut-être en pédalant !

« Maman, je veux plus mettre ces pantalons. Ils sont trop ringues. » Et voilà Julye qui rouspète avant de dire bonjour, pour changer. Marilde qui dit rien. Elle a l'air pâle. Doit avoir faim. Peut-être qu'on pourrait faire la boîte après le repas. Pour une fois...

« Qu'est-ce que tu en penses, Roger ? » Pas d'accord, bien sûr, qu'est-ce qu'il peut être méticuleux. Des fois j'ai l'impression de vivre avec le pédiatre. Enfin non, quand même pas. Après tout ces Puzzles sont quand même plus jolis que ceux de la semaine dernière et je pourrais l'aider un petit peu. Pauvre Marilde, elle a l'air triste. Elle a du avoir des problèmes au Plein Air. C'est le Toboggan qui lui fait peur, elle préférerait le petit qu'avait pas de tunnel (elle le trouve trop bleu) quand même cinq descentes par jour pour être qualifié, c'est beaucoup. Mince, impossible de placer moi-même des pièces, Julye me regarde, elle a l'air de rêver mais demain c'est vendredi, elle risque d'y repenser dans sa partie "La Vie de Notre Cité". Je sais qu'elle doit jouer le rôle d'une fouine cette semaine. Juste un petit coup de pouce pour présenter ces deux morceaux dans le bon sens, discrètement...

« Bravo, Marilde.

bien que c'est la pire. Ils ont tellement de choses à mettre en place. Dans un sens, heureusement qu'on a toute une équipe pour nous soutenir. Seule, je n'y arriverais jamais, et on se dispute déjà assez comme ça avec Roger... Ça et la huitième. Je me souviens pour Julye, ça a été très dur d'abandonner sa programmation et ses boîtes personnelles pour se joindre aux groupes des sessions. Surtout qu'ils mélangent les âges dès le début, et qu'elle avait jamais vu de garçon avant. De toute façon Marilde était pas née, ni même fécondée, donc un déménagement aurait servi à rien : un garçon serait quand même venu trop tard. Oups ! La logo prend la défense de Marilde, qu'est-ce qu'elle dit...

« ... et ces particularités parentales expliquent à mon sens que les deux enfants présentent le même débit parfois hâché et souvent supérieur à la moyenne. Il est rare que le père et la mère aient eu un tel goût pour l'éloquence. Je vous rappelle que Roger et Marilou ont été chefs de plateau respectivement cinq et sept ans à l'adolescence. Presque sans interruption si on ne compte pas les périodes de Plein Air... »

« C'est toujours la même chose. Elle arrive en retard, elle écoute rien et elle s'étonne qu'on récolte chaque fois si peu de points, et jamais de bonus » ça y est, il recommence à marmonner depuis le fond de la cuisine. J'ai envie de lui répondre que le cheval boitait ou lui dire pour la copieuse. Mais pas l'envie de m'engueuler aujourd'hui, pas à la maison, en plus si je crie les filles vont arriver avant que j'aie fini de recharger les batteries de la dynamo, ça m'essoufle de

- C'est trop facile, moi j'y arrivais bien plus vite, n'est-ce pas maman ?

- Tais-toi Julye.

- Mais j'y arrivais bien plus vite et à trois ans je faisais déjà la grande Série des Moyens de Locomotion, avec les Vaisseaux Solaires et les Locodrésines. Il y en avait une avec quarante pédales, pas des Boîtes de bébé avec des animaux comme celles-là...

- Ça suffit, Julye ! » Roger qui s'énerve contre sa fille chérie, on aura tout vu. Ça doit être la séance de tout à l'heure. Mal à la tête. Peut-être que c'est mes yeux. Et ce sentiment qu'on est toujours espionnés. Pas ici quand même.

L'après-midi fut calme. Le repas convenable : environ 450 calories par personne, sauf pour Marilde qui mangea très peu. Le temps : personne n'en a jamais rien su car ce n'était pas un jour de Plein Air Familial et l'appartement ne donnait pas sur l'extérieur du bloc. Ce qui valait peut-être mieux car la mère ne savait pas forcément distinguer entre une brume due à un taux d'humidité relative élevé et les brouillards pollués qui stagnaient sur la ville, entretenus par les rejets de la fabrique de jouets et de l'Hôpital, seules entreprises autorisées à ciel ouvert. De toute façon, ça aurait été une source de stress, inutile de se poser la question. Les Boîtes de Jeu de Marilde furent ouvertes l'une après l'autre, dans leur ordre logique, leur contenu organisé selon les explications et directions orales et écrites transmises à l'enfant par sa mère furent placés sur l'écran réservé à cet effet, au centre de la pièce de jour, pour être vérifiés. Sauf

Educatif (3)

pour le critère temps, elle obtint une Victoire à chaque fois et le droit de rejouer la semaine suivante. Julye fit ses deux heures d'entraînement à la vitesse et à la maîtrise de soi devant l'ordinateur, elle avait les doigts un peu rouillés par la partie de Volleyball du matin, elle se détendit en lisant, pas trop longtemps, ce n'est pas un devoir, les règles du nouveau Jeu auquel participerait son groupe la semaine suivante. Le père rentra à l'heure habituelle de sa demi-journée, l'air toujours aussi tendu. Même le programme télécréatif toutpublic de 18 heures ne le dérida pas.

La soirée fut plus agitée. Longtemps après l'heure à laquelle les deux enfants avaient été couchés, on entendit quelques éclats de voix et même des bruits ténus d'éclatement cristallins avant que la fenêtre sur le puits d'aération ne soit fermée avec une énergie inutile. Une courte période de silence absolu succéda jusqu'à ce que l'éclairage automatique transperce à nouveau de colonnes de lumière le gigantesque bloc d'habitation du quartier Ouest.

Après quelques mouvements d'ouverture et de fermeture des divers orifices de l'unité d'habitation, la famille avait rejoint les postes déterminés par son schéma d'organisation habituel. La mère à sa demi-journée dans les bureaux d'une entreprise spécialisée dans les dépôts de brevets. Julye à sa séance de groupe. Le père plongé avec Marilde dans une partie qui les absorbait entièrement : "Structuration du Sens

de Julye à la maison l'après-midi, c'est un régulateur naturel des excès et une incitation permanente à rester entre les bornes des manipulateurs. Bon, la motivation par peur de "La Vie de Notre Cité" est un peu facile. Elle pourrait aussi être détournée vers des sentiments négatifs... Il faudra peut-être que je me méfie. Pas exagérer. Surtout qu'elle ne répond plus toujours aux commandes, surtout dans les passages fins : quand je change de méthode ou de série. par exemple. C'est comme si elle ressentait les virages à angle droit. Mais je suis déjà au troisième niveau avec elle, avec cette susceptibilité mal gérée, j'aurais jamais cru qu'elle irait si loin, ça serait dommage de la perdre maintenant. Pour la rendre plus souple et obtenir un meilleur temps de réponse à la manipulation, je crois que je vais tenter quelque chose sur les variables fixes. Pourvu que Georges ait pas eu la même idée avec le père, ça risquerait de provoquer encore de ces crises complexes qui les fatiguent inutilement. Quand ils sont trop fatigués avec stress affectif, ils répondent moins bien au quota de contraintes aléatoires imprévisibles. C'est comme ça que l'otite de l'hiver dernier nous a fait perdre 150 points. Penser à supprimer le mal de tête, si elle se fait prescrire des lentilles correctrices, ça risque d'assombrir la retransmission de l'image et je suis déjà presque au minimum du nombre de lux, à cause de tous ces points perdus. Voilà : j'allonge le temps de pause au milieu de la matinée, ce qui la fera sortir à 12 heures 05 à la place de 12 heures ... et j'éloigne la station de dili d'un bloc... Non, pas la station, trop de citoyens concernés et pas

de l'Espace et Entraînement à la Perception de la Distinction entre le Corps de l'Autre et son propre Corps", communément appelée pour une raison obscure "Jeu des Chatouilles", que Marilde aurait dû abandonner depuis plusieurs mois déjà et qui les mettait tous les deux en retard sur le programme.

A l'Hôpital, dans tous les cabinets de consultation pédagogique, c'est aussi la routine. Le psycholo est devant son écran, il murmure en prenant connaissance de l'enregistrement des dernières vingt-quatre heures.

« Voyons... La haine pour le pédiatre, c'est bon, tout à fait normal... Nous l'avons bien choisi, cette concurrence agressive la fait progresser. Elle se surveille mieux. Dommage pour ces quelques verroteries, elle semblait y tenir. On peut pas leur interdire de ramener des souvenirs de leurs périodes de Plein Air. D'ailleurs c'est une compulsion qui a aussi des racines ludiques, le désir de s'approprier, d'entasser... Je pourrais me défendre facilement en tournoi, et même en championnat. Pour le côté pratique, heureusement que la porcelaine a été interdite depuis longtemps, ils ont pas les moyens de changer leur vaisselle avant plusieurs parties. La semonce de hier matin a dû la secouer : elle a regardé Marilde toute l'après-midi, sans se laisser distraire. J'avais raison pour la présence

le temps d'organiser un colloque... J'éloigne le marchand grainier, de toute façon, c'est plus élégant... On verra bien si avec ça, elle a encore le temps de prendre le temps de penser...»

Voici les résultats qui concernent le présent kalpa : 8'754 opérateurs sur 10'000 atteignent le 4ème niveau en l'espace de moins d'une génération in vivo. C'est le score maximum enregistré et c'est à nouveau la Suisse qui emporte le tournoi cyclique de la prédestination assistée par ordinateur. Je vous rappelle qu'elle fait partie, avec le Japon et le Bengla Desh, des territoires terrestres de Mercure, qui devient dès lors (et ce même en comptabilisant les scores des planètes extérieures, sur lesquelles il est moins influent) bien difficile à battre avant la fin de cet âge cosmique."



Vortex, le Jeu du Trou Noir, voir p. 15

Ludicon 7

Alain le Bussy

Quand il revint à lui, il ne distingua tout d'abord pas grand-chose. Seules l'atteignaient quelques sensations de lumière vive, trop vive, et de douce chaleur. Il y avait aussi quelques bruits étouffés. Il ne savait ni où il était, ni qui il était, mais il était vivant et conscient, et cela suffit pour le rassurer.

Peu à peu tout ce qui l'entourait devint plus précis, prit un peu de profondeur. Des zones claires et d'autres obscures naquirent devant ses yeux. Il les ferma un instant : la lumière trop violente était pénible à supporter. Il s'aperçut que ce battement des paupières était son premier geste conscient depuis... il ne pouvait dire combien de temps. Cela lui reviendrait sûrement. Il dut encore attendre un moment avant de s'accoutumer. Sa vue redevenait meilleure. Outre la précision, il retrouvait la profondeur et le relief. Il sut bientôt où il se trouvait. D'une certaine manière.

Ces murs clairs, ce lit haut perché muni d'accessoires divers, c'était typique d'un hôpital.

Il examina la pièce. Il avait, après les paupières, recouvré le contrôle de ses mouvements oculaires, sinon des autres muscles. Un instant l'idée l'effleura qu'il était peut-être infirme pour la vie, et il s'imagina passant le reste de ses jours dans une chaise roulante. Curieusement, il ne ressentit

ni désespoir, ni inquiétude. Puisqu'il avait retrouvé l'usage de ses yeux, il récupérerait celui de tout son corps, il en était certain.

En dehors de son lit, la chambre contenait deux chaises, une armoire métallique et un appareil couvert de voyants verts, rouges ou oranges, soulignés par une double rangée de boutons noirs. Seuls les voyants verts étaient allumés et cela le rassura encore un peu plus sur son état.

Du coin de l'oeil, il distinguait une tablette à la droite du lit. Il voulut tourner la tête pour examiner ce qui s'y trouvait, découvrir peut-être un objet personnel, un indice qui lui dirait qui il était et comment il était arrivé là.

L'effort fut trop grand. Il retomba dans le néant.

De nouveau ce fut la lumière, et de nouveau floue au début. Mais il y avait du changement. Les taches devant ses yeux ne restaient pas immobiles. Elles allaient et venaient, dansant un étrange ballet qui lui faisait tourner la tête. Elles quittèrent bientôt l'anonymat de l'indistinct. Il y avait un homme en blouse blanche, un médecin, et deux jeunes femmes vêtues de la même manière impersonnelle.

Le médecin le regarda. Leurs yeux se croisèrent pendant une fraction de seconde. Il avait le regard étrangement candide, vide, comme fatigué et usé d'en avoir trop vu. Un étonnant contraste avec le reste du visage, trop mou, aux traits à peine ébauchés. Un visage d'enfant, presque.

Le médecin fit un signe aux deux infirmières et tous trois quittèrent la pièce, laissant le malade - le blessé ? - seul avec ses pensées.

Des pensées qui n'étaient pas des plus roses. Il comprenait tout ce qui l'entourait, et les mots hôpital, infirmière, médecin, ne lui étaient pas plus un mystère que lumière, lit ou ... mystère. Il savait aussi qu'il aurait dû avoir un nom, une histoire. Il ignorait son âge exact, mais il n'était plus un enfant. Il avait donc été à l'école, fréquenté un lycée... La multitude des choses qu'il aurait dû savoir de lui et qu'il ignorait le fit frissonner, jusqu'au moment où il identifia le phénomène : amnésie. Un mot qu'il connaissait. Il avait déjà lu un livre ou des articles à ce sujet...

Il essaya de se rappeler tout ce qu'il avait lu sur l'amnésie. Permanente, ou temporaire ? En général, suite à un accident physique, mais aussi un choc moral. Elle pouvait faire tout oublier, jusqu'au langage, ou simplement effacer quelques jours, quelques heures, même, de la vie d'un être. Ce n'était pas son cas. Il ne savait dire ni son nom, ni son âge, mais se sentait parfaitement capable de parler, de donner le nom de tous les objets qu'il apercevait et de bien d'autres qu'on ne voyait pas dans la chambre. Il se mit à les épeler mentalement et aurait pu les écrire avec un *minimum de fautes...* à

condition de retrouver l'usage de ses cordes vocales ou de ses mains !

Il eut brutalement la sensation du néant : pas de nom, pas de famille, de métier, d'âge... Était-il marié ? Avait-il des enfants ? Des parents, des amis, des collègues ? A quoi ressemblait-il ? Qu'est-ce qui avait pu l'amener ici ?

La prochaine fois qu'il verrait le docteur, ou une infirmière, il leur demanderait...

Mais il ne pouvait pas parler !

Tant pis, il se débrouillerait pour attirer leur attention, pour communiquer avec eux. C'étaient des professionnels, ils connaissaient son état et devaient disposer de techniques pour le comprendre et lui donner la réponse à ces questions simples, mais essentielles. S'ils avaient un minimum de bonne volonté...

Il sommeilla un peu, puis se secoua mentalement : ce n'était pas de cette manière qu'il sortirait du puits mental où il avait l'impression d'être tombé ! Il s'efforça de faire bouger chacun de ses muscles. C'était un effort immobile, d'autant plus pénible qu'il s'escrimait en vain à obtenir une réaction. A croire qu'il avait aussi oublié comment faire mouvoir ses membres... Finalement, il sentit pourtant les doigts de sa main droite frémir un peu et une crainte quasi inconsciente, ou qu'il n'avait pas osé se formuler se dissipa quelque peu : il avait déjà entendu parler de ces accidentés qui, la nuque cassée, sont totalement paralysés au point de savoir à peine parler ou respirer. Il n'en faisait pas partie ! Il se serait mis à chanter s'il avait retrouvé sa voix.

Ludicon 7 (2)

C'était un encouragement sans pareil et il persévéra dans ses efforts. Il lui fallut plus d'une heure encore avant de pouvoir plier les doigts, les redresser, les plier encore. C'était toujours un effort, et plus fatiguant que le mouvement en lui-même, mais ça devenait de plus en plus facile depuis qu'il se sentait progresser. Mais ce n'étaient toujours que quelques doigts, et leurs mouvements étaient sans force.

Il s'endormit pour de bon, épuisé.

A son réveil, rien n'avait changé, sinon que ses doigts avaient à nouveau oublié comment bouger. Heureusement, il ne lui fallut que ce qu'il estima un bon quart d'heure cette fois pour leur rendre leur souplesse. Il s'attaqua alors aux muscles du bras. Il était complètement exténué quand il réussit enfin à l'amener devant ses yeux, mais l'espoir et le progrès l'avaient soutenu tout au long de ses efforts.

Une peau blanche, très pâle. Des mains roses, qui n'étaient pas marquées par un travail manuel.

Il plongea doucement dans le sommeil, avec la satisfaction d'en savoir un peu plus sur lui-même.

Il se réveilla en sursaut. Il avait pu faire bouger son bras droit... Pas le reste ! Avait-il un bras gauche et des jambes ? Quelques instants plus tard, le bras droit, de plus en plus vif et précis, découvrait le bras gauche et l'une des cuisses, la droite. Il était infirme ! Le choc faillit le faire renoncer à tout effort et il mit un bon moment à se reprendre. Il avait déjà vu des infirmes, et même des gens paralysés de la base du cou jusqu'aux orteils. Son cas était bien moins grave, puisqu'il avait au moins l'usage d'un bras.

Il se concentra alors sur l'exercice du bras gauche. Avec les massages donnés par le droit en sus des ordres émis par son cerveau, il le maîtrisa bien plus vite, mais au prix d'une intense fatigue...

Plus tard, il s'occuperait de la jambe droite. S'il en retrouvait aussi l'usage, il serait presque fonctionnel. Le mot prothèse surgit soudain. Il y avait des prothèses très efficaces avec les progrès de la technologie médicale.

Son souvenir suivant fut très différent. Très plaisant aussi, puisqu'il apprit qu'il n'était pas sourd en entendant quelques bribes d'une conversation entre le docteur et l'une des infirmières. Il n'y comprit presque rien : il y avait trop de termes techniques, et en outre ils parlaient fort bas. Une phrase le frappa pourtant :

«N'a-t-il pas été éveillé trop tôt ?» demandait l'infirmière.

Elle ajouta après un instant de silence : «Il va comprendre ce qui se passe et tout sera à recommencer.»

La réponse du médecin dut être satisfaisante pour l'infirmière, car elle ne posa pas d'autre question. Comme ils sortaient à ce moment de la chambre, il n'en saisit que quelques lambeaux : «Ne t'inquiète pas... suivi les instructions à la lettre... tout a été parfaitement calculé avant... peux faire confiance... bonne firme.»

Quelques minutes plus tard, la seconde infirmière apportait un léger repas et aidait le blessé - il avait évidemment été victime d'un accident - à se nourrir, puis lui faisait prendre une potion au goût âcre. Elle resta tout le temps à côté de lui sans dire un mot, et, tout à coup, l'idée de lui adresser la parole l'effaroucha. Il avait peur de ce qu'il allait apprendre. Et il avait subitement trop faim pour perdre son temps en questions. Après...

Mais il ne fallut que quelques instants à la médication pour agir et il sentit bientôt les portes du néant se refermer sur lui.

A son réveil, il ne remarqua de prime abord aucun changement. La chambre était toujours aussi médicalement impersonnelle et s'il savait maintenant sans effort particulier remuer les deux bras, il se sentait aussi faible et ignorant qu'avant.

Il éprouvait pourtant une sensation étrange qui le tourmentait. Elle allait s'amplifiant, devenant une gêne, une souffrance, puis une véritable torture. Il lui fallut plusieurs minutes pour la définir : sa jambe gauche fourmillait désagréablement !

Sa jambe fourmillait ?

Sa jambe gauche fourmillait ?

Mais !!! Mais il n'avait pas de jambe gauche, il l'avait constaté la veille. Ou le matin même, il ne savait pas combien de temps il avait dormi.

Il se rappela certains récits... Parfois un amputé croit souffrir d'un membre qu'il n'a plus. Il médita un moment là-dessus, s'efforçant de chasser de ses pensées et de son corps ce qui n'était que l'impression d'un fourmillement.

Impossible. Et ça empirait même.

Il ne lui restait qu'une chose à faire. Vérifier. Il tendit les bras vers son absence de jambe. Quand il la toucha, non seulement elle était bien à sa place, mais il crut défaillir de douleur, comme si la chair était à vif sous la couverture.

Il resta longtemps immobile, à la fois pour essayer de réfléchir et pour laisser se calmer les vagues de souffrances qui montaient depuis sa jambe retrouvée, irradiant tout son corps. Il se demandait s'il perdait l'esprit, si non seulement il était amnésique, mais si son type d'amnésie ne lui faisait pas, en outre, percevoir des hallucinations.

Il venait à peine de retrouver un peu de paix mentale après cette pénible épreuve quand le médecin entra dans la chambre, seul. S'efforçant de maîtriser une voix qu'il ne reconnaissait

Ludicon 7 (3)

pas parce qu'il la redécouvrait à l'instant, le blessé lui demanda : «Docteur, qu'est-ce que j'ai? Qu'est-ce qui m'est arrivé?»

Le docteur ne répondit à ces questions plusieurs fois répétées, et à d'autres, que par des "plus tard, plus tard", légèrement excédés. Puis il lui tourna le dos, s'appêtant à quitter la chambre. Le blessé voulut le retenir de force en l'agrippant par la blouse. Ses doigts crochèrent dans la poche.

Il était encore si faible que l'autre n'eut aucun mal à se libérer.

Le blessé était seul, toujours sans la moindre réponse à ses questions. Mais il avait un butin. Il attendit d'être seul, puis ramena doucement à lui le bout de papier qui était resté pincé entre deux doigts, happé sans le vouloir dans la poche du médecin. Il était déchiré irrégulièrement et couvert d'un texte imprimé sur les deux faces.

Il l'amena devant ses yeux et il lui fallut un effort conscient pour focaliser sa vue à si petite distance. Le texte le plus long était en partie en petits caractères, difficiles à déchiffrer :

Le sujet de base (physique standard - type 767/A) est fourni par nos magasins avec une mémoire générale contemporaine.

Pour d'autres types de mémoire, par exemple l'Option 767/C avec mémoire XXe siècle, il faut compter un supplément de 5 %.

Les parents qui visent un but doublement éducatif ont un grand choix, notre gamme allant du Pithécantrope au Starship Trooper du XXIIIe siècle.

Pour les connaisseurs, nous avons aussi - avec seulement 10% de supplément - des modèles raffinés tels que Jules CÉSAR, Adolf HITLER, GENGIS KHAN, MADONNA (contreseing de la mère ou tutrice sur le bon de commande) ou SHAMGIR l'Exécuteur.

Et bien d'autres types encore. Catalogue complet sur demande.

Il retourna le bout de papier. L'autre face ne portait que quelques mots, en gros caractères.

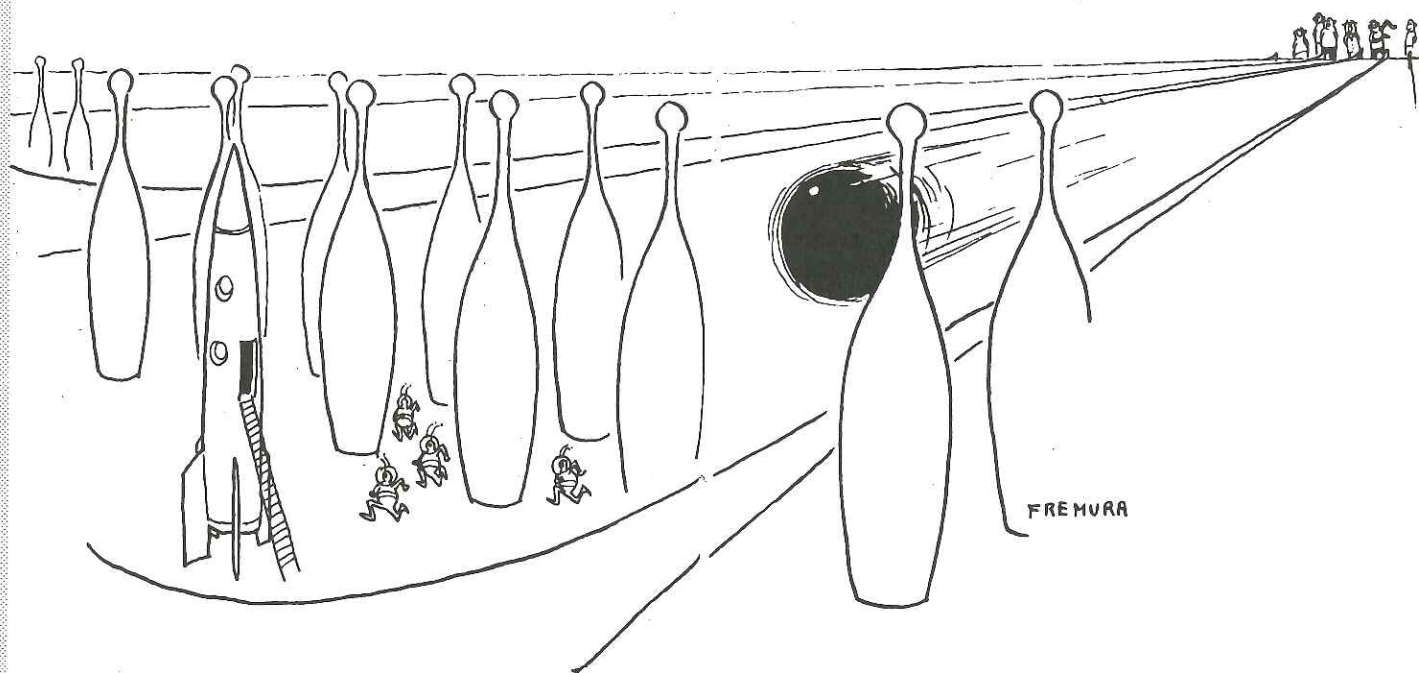
LUDICON 7

Le plus merveilleux des jeux.

Passionnant autant qu'éducatif.

Il faut en faire un homme !

Archives de la Maison d'Ailleurs :
ill. de Fremura. - in Cartoon 62 : die besten Karikaturen des Jahres 1961. -
Zürich : Diogenes Verlag, 1962



La Falaise

Jacques Boireau

Il ouvre les yeux. Referme tout aussitôt les paupières. Il ne parvient pas à s'arracher à ces limbes qui séparent sommeil et veille. Un effort encore. Cette fois, il a les yeux grands ouverts. Des rais de soleil, filtrés par les lames du store vénitien descendu devant la fenêtre, dessinent sur le pied du lit des parallèles lumineuses. Il se redresse, regarde autour de lui, mal à l'aise. Son corps ne reconnaît pas le lit où il repose. Il examine la chambre : une chambre anonyme ; un mobilier qui évoque l'hôpital - l'hôpital ? - peinture blanc mat, chaises à tubes chromés dans les angles, placard à portes coulissantes. Un hôpital ? pas le moindre matériel médical. Alors, quel est ce lieu ?

Il repousse les draps, se met debout avec précautions, constate qu'il tient sans mal sur ses jambes, se dirige vers le placard et fait coulisser l'une des portes. Sur les étagères ou suspendus à des cintres, des vêtements de toutes sortes. Au bas du placard, des chaussures sont rangées. Tout paraît n'avoir jamais été porté. Il ne reconnaît rien. Ni les habits, ni les lieux, ni lui-même. « Qui suis-je ? » dit-il à haute voix pour rompre le silence que nul bruit, même ténu, même lointain, n'entame.

Le silence... Il n'y a pas fait attention jusqu'à cet instant. Il est profond. Absolu. Il n'entend que sa respiration, le glissement de ses pas sur le sol.

Soudain, sans même qu'il en ait conscience, le front de l'homme se plisse : il a pensé, en contemplant la muraille rocheuse, dièdres, piliers, spigolos, tous termes techniques dont le premier venu ne connaît pas le sens. C'est sûrement un indice de ce qu'il est - de ce qu'il fut ? - et ce début de connaissance le reconforte. « Bon, qu'est-ce que je pourrais faire ? » dit-il à mi-voix pour entendre quelqu'un parler. Il ne met pas longtemps à se tracer un programme : visiter les lieux d'abord, en commençant par le pavillon ; puis le village ; enfin aller jusqu'au pied des falaises, en graver le talus afin d'examiner de près à quoi ressemble la muraille rocheuse. Ces décisions prises, il se sent mieux : il est un homme d'action, et cela lui plaît.

L'exploration de la maison ne prend pas beaucoup de temps. Cependant il y fait une découverte : dans la vaste pièce qu'il a baptisée salon, face à la banquette, un grand écran est couplé à un lecteur de disques.

Les indications portés sur les disques, il les devine, se rapportent à la seule falaise : "Arrête nord-ouest", "Directe du Grand Mur", "L'Araignée dans le plafond", "Le Syndrome du lézard", parmi bien d'autres. Il en prend un au hasard et le glisse dans le lecteur. L'écran s'illumine, une

Il s'habille, s'étonne à peine que les vêtements soient à sa taille, et sort, pieds nus. Il doit bien exister un miroir quelque part dans le bâtiment.

Le premier qu'il découvre se trouve dans le couloir. Il se campe face à la glace. Il y découvre une silhouette mince et bronzée, des muscles longs et déliés, un visage aux traits fins encadrés de cheveux mi-longs, châtain clair et bouclés. La silhouette d'un homme habitué au grand air, qui ne lui évoque rien, mais dont il est satisfait.

Il se sourit à lui-même et hausse les épaules ; puis il se détourne et se dirige vers la porte de sortie. Alors qu'il s'en approche, elle glisse d'elle-même dans le mur. Il s'avance sur le seuil.

Là, il reste figé : au-delà d'une étroite terrasse dallée, des prairies s'étendent où sont disséminés une série de pavillons au toit plat, tous crépis de blanc, tous semblables. Mais ce n'est pas cela qui suscite l'étonnement de l'homme, immobile sur le pas de la porte.

Bien au-delà de ce village - un village, vraiment ? - une muraille se dresse, non pas une muraille construite de main d'homme, mais un mur naturel, immense. Il ne trouve pas d'autre mot que celui-ci : immense. La falaise ferme l'horizon : mille mètres au moins de verticalité. Avec admiration, il suit des yeux le tracé des piliers, des cheminées, des dièdres, des arêtes. Ce n'est pas une falaise, c'est l'idée même de falaise. Mordorée par endroits, ailleurs grise, ici rougeâtre, là striée de traces verdâtres, avec des filons brillants au soleil, partout verticale ou déversante, haut dressée sur des talus d'éboulis, elle est bien LA falaise. Et il ne peut en détacher les yeux.

pluie d'étoiles le traverse, et une image apparaît. La falaise envahit l'écran. Une voix masculine décrit, commente, tandis que la falaise semble se rapprocher. Une fine lame de pierre s'immobilise. Limitée à droite par ce qui semble un gouffre d'ombre. La voix énonce : «... Malgré le dévers, les premières longueurs ne sont jamais d'une difficulté extrême... » Un pointillé blanc, partant de la base, chemine sur l'image pour s'arrêter au pied d'une pointe aiguë, inclinée en avant, comme dirigée vers le spectateur. « La taillante, ainsi que nous l'avons baptisée... » dit la voix, «... paraît infranchissable. Il nous a fallu trente jours pour la surmonter. Et une fois la taillante franchie, on bute sur le mur... »

Les pointillés s'arrêtent. L'image grossit encore. « Le mur, c'est une gigantesque dalle lisse de cent mètres ou plus, nulle part fracturée... » Les pointillés plongent dans l'ombre, à droite de la dalle. « Nous avons entamé une longue traversée dans la facette ouest, afin de rejoindre le fond du grand dièdre qui sert de jonction entre l'arête et la paroi. Et cela pour constater qu'à peine fissuré, il nous était impraticable. Nous avons battu en retraite, et c'est alors que l'accident s'est produit qui a coûté la vie à ma compagne : alors qu'elle effectuait la traversée dans le sens retour, un bloc détaché de la paroi a sectionné la corde et l'a précipitée dans le vide. Je n'ai dû mon salut qu'à la corde fixe que nous avions installée en haut de la taillante et qui m'a permis de rejoindre la base de celle-ci, puis la paroi. A mon avis, si nous respectons l'éthique, il est impossible de surmonter la partie nord-ouest de la falaise : au-delà des deux cents premiers mètres, on ne peut plus passer... »

La Falaise (2)

L'homme ôte le disque du lecteur et le range. Il en essaie d'autres qui, tous, parlent de la falaise et sont de monotones récits d'échecs ; les auteurs en sont anonymes, à l'instar du premier. Il lui tarde maintenant de sortir, de découvrir le village, puis la falaise elle-même.

Le soleil approche du zénith, blanc bleuté, éblouissant. La falaise s'estompe dans des vapeurs brillantes. L'homme visite plusieurs maisons : elles sont identiques au détail près à la "sienne". Aucun vêtement dans les placards cependant.

Un peu plus loin, au centre du village, s'élève un bâtiment tout différent. Beaucoup plus élevé que les pavillons, il dresse sur une butte une coupole surmontée d'un clocheton ajouré et recouvert de tuiles vernissées qui convertissent la lumière solaire en milliers d'éclats. Le double portail en est ouvert, mais rien ne se distingue à l'intérieur dont l'obscurité contraste par trop avec l'éclatante lumière de la terrasse.

L'homme avance dans l'ombre, attend que son regard s'accoutume, et les hautes voûtes finissent par lui apparaître dans la lumière qui tombe du lanterneau. L'immense salle est vide. Pas un grain de poussière sur les dalles, pas même une de ces particules miroitantes qui s'agitent d'ordinaire dans les rais lumineux.

Au centre de la salle, une bouche d'ombre : un escalier descend au sous-sol. Au bas des marches, l'homme se trouve au centre d'une crypte en étoile dont le carrelage irradie une douce lumière blanche. Dans chacune des branches de l'étoile est rangé tout un matériel d'escalade auquel ne manque que ce qui est contraire à l'éthique - l'éthique ? L'homme regarde, touche, soupèse, ne prend rien. Il remonte l'escalier avec lenteur, traverse le hall vide, sort dans la lumière et regagne "sa" maison. Il entre, retrouve la chambre où il s'étend sur le lit, les yeux dans le vague, les bras sous la tête.

Le lendemain, il se lève avant l'aube. Après un rapide déjeuner, il retourne à la crypte et y choisit un sac à dos qu'il emplît de matériel. Puis il s'éloigne du village et se dirige vers la paroi.

Il chemine dans les éboulis, tandis que le ciel, blanc laiteux lorsqu'il a quitté le pavillon, se colore peu à peu. Désormais, la falaise l'écrase de sa masse. L'absence de tout bruit, de toute vie, le trouble : pas un vol d'oiseau dans le ciel, pas de fuite éperdue de lézard sur le rocher. Pas le moindre insecte. Il est le seul être vivant dans un désert de pierre.

Il s'assied sur un rocher, au pied du grand mur, et regarde. A l'opposé, très éloignée, la partie éclairée de la falaise tire un

A découvrir à Genève

BOUQUINERIE LA GROÏTE AUX FEES

Livres d'occasion en tous genres

SCIENCE-FICTION

Polars, BD, de COLLECTION
Cinéma, Arts, Voyages, Scoutisme
et autres thèmes

Paul GUGGER et Yvonne BERNEY
Rue des Grôtttes 13 - 1201 Genève
Tél. 022/733.49.14

Ouvert de 14h15 à 19h00,
lundi, mardi, jeudi & vendredi

Mercredi & samedi,
Marché aux Puces de Plainpalais

trait épais sur l'horizon ; à ses pieds, la cuvette et ses prairies sont encore plongées dans une ombre qui masque à demi le village. Le décor fait songer à un amphithéâtre immense, ruiné, vide tout autant de spectateurs que d'acteurs. Il regarde et songe. Songe que la mémoire est une curieuse chose. Qu'on peut ne plus savoir qui on est et se rappeler d'instinct l'usage des objets : ses mains jouent avec un mousqueton dont il ne cesse d'ouvrir et de laisser se refermer le doigt, avec un claquement sec. Il sait à quoi peut servir ce mousqueton. Mais il ne sait pas qui il est. Songe encore qu'il ne pense que par clichés : *seul être vivant dans un désert de pierre...*, comme si sa personnalité disparue avait emporté avec elle toute originalité.

Songe encore qu'elle doit affleurer quelque part, cette personnalité qu'il croit disparue, puisqu'elle lui permet de juger de ce qui est cliché et de ce qui ne l'est pas.

Songe encore que se poser des questions sans réponses ne sert à rien.

Hausse les épaules, en un geste qui lui devient coutumier.

Il met ses chaussons d'escalade, se lève et examine la base de la falaise. Le temps d'enfiler son cuissard, d'y fixer dégaines, coinceurs et descendeur, de s'attacher la corde de rappel aux épaules et de passer les sangles en bandoulière, et il s'attaque à la paroi. Tous ses mouvements s'enchaînent sans heurt. Un petit saut de côté, un pied chasse l'autre, et les deux mains peuvent coiffer l'écaille sur laquelle il se hisse. Il sourit : sa mémoire du rocher n'est pas défaillante. Désormais, il ne pense plus qu'aux gestes qui l'entraînent de plus en plus haut. Il suit sans peine une mince fissure qui l'amène, vingt mètres au-dessus de son point de départ, à

La Falaise (3)

une minuscule plate-forme. Une pause, puis il s'engage sur une étroite vire ascendante. Elle se perd bientôt au pied d'une dalle fracturée qui plonge jusqu'à la naissance de la falaise. Il faut coincer les mains dans la fracture du rocher et traverser sur quatre ou cinq mètres, pieds en adhérence. Il se lance. Prend pied de l'autre côté sur une réglette, s'assure, regarde.

Maintenant, traverser en oblique dans la dalle, de réglette en réglette, jusqu'à la base d'une grande cheminée dont on ne voit pas le haut. Aucun problème. La base de la cheminée est terreuse, et un arbuste épineux y a pris racine. Il est fermement accroché au peu de sol dont il dispose. L'homme s'y assure et s'assied face au vide. Du point où il est parvenu, il lui est facile de redescendre - le petit arbre est solide : deux rappels dans l'axe de la cheminée, avec une plate-forme intermédiaire, comme faite exprès - et il va profiter de cette facilité. D'autant que la chaleur ne cesse de croître : déjà ses mains, couvertes de sueur, deviennent moins sûres. En bas, l'arène est tout entière ensoleillée, et la coupole au centre du village, tel un phare, éblouit.

Il se relève. Fait passer la corde derrière le tronc nouveau de l'arbuste, vérifie qu'elle coulissera lorsqu'il voudra la rappeler, en défait les deux brins, les lance l'un après l'autre dans le vide. Il fixe son descendeur, y passe la corde, défait son assurance, et, le dos au vide, se lance. A aucun moment, il ne s'est départi de son calme.

vers l'extérieur (et il voit à la verticale au-dessous de lui, minuscule sur son coin de terre, l'arbuste solitaire qui avait été l'ultime étape de sa précédente grimpe, et, plus bas encore, les éboulis. Son cœur bat la chamade. Et, en même temps, la joie monte en lui comme une vague. D'être parvenu jusque là. D'avoir ôté toute signification aux termes : haut, bas, horizontal, vertical). Malgré sa peur, ou grâce à elle, il découvre la solution. Il se redresse, se tire sur une petite écaille, ose dégager sa jambe gauche de la fissure, la monte le plus haut possible pour crocheter du talon, se hisse à la force du bras droit et coiffe une lame détachée qui permet le rétablissement. Il accomplit tous ces gestes avec lenteur. Avec calme. Et parvient au but.

Le jour suivant, il reprend la même route, et la cheminée ne lui pose aucun problème : désormais, il la connaît. Ensuite il s'engage dans un dièdre bien marqué dont l'escalade lui paraît agréable. Un pas à gauche, et il rejoint une vire déversante. Là, il s'assure et observe au-dessus de lui la série de trois surplombs qu'il lui faut franchir pour rejoindre une arête effilée qui se termine en un clocheton détaché de la paroi. Il se sent bien, et décide de se donner pour but le sommet du gendarme.

Les surplombs ne sont pas faciles, loin de là. Cependant, il trouve ici et là les pitons de ses prédécesseurs qui lui offrent des points de repos bienvenus. L'escalade de l'arête est très aérienne, mais sans difficulté. Et, assuré au sommet du clocheton, regardant la brèche qui sépare le gendarme de

Il prend pied sur la plate-forme, constate que quelqu'un a planté là deux pitons, y installe son rappel. Corde passée dans les mousquetons, jet de deux brins, descente. Rappel de la corde, pliage, retour vers le sac à dos, rangement du matériel, course dans les éboulis, retour au village. Il est satisfait : il a les capacités qui lui seront nécessaires pour surmonter la falaise. La chaleur est torride. Il est bien content de retrouver la fraîcheur de son pavillon et un lit où s'étendre. Il s'endort.

Au soir, il se passe tous les vidéodisques dérivant la face est, celle qu'il a attaqué, constate que la cheminée a été gravie, mais que sa sortie est mentionnée comme délicate et technique, qu'au-delà il ne reste que six ou sept longueurs connues. Il songe que l'idéal serait d'avoir un compagnon de cordée.

Songe qu'il n'en a pas. Qu'il en aura peut-être un jour. Mais qu'en attendant il ne va pas rester à ne rien faire. A attendre.

Quoi ?

Et s'endort.

Le lendemain, il est dans la cheminée. Plus on s'élève et plus elle s'étrécit : à la sortie, il semble qu'elle n'a qu'un but, repousser le grimpeur dans le vide. Pour la première fois depuis qu'il s'est aventuré dans la paroi, il ressent de la frayeur. La peur. Pas encore la panique. Un piton le sauve, qu'un prédécesseur inconnu a planté là. Il s'y assure, le temps de reprendre son souffle et de détendre ses muscles. Il reste, les pieds sur de minuscules grattons, la moitié du corps coincé dans la fissure-cheminée, l'autre dans le vide, penché

la paroi et dans laquelle il faut descendre en rappel, il se demande s'il n'ira pas plus loin. La joie l'envahit. Il est le roi de ce royaume. Pourquoi se plaindre de la solitude ? Après un temps de réflexion, il décide de redescendre. En sept rappels successifs, il se retrouve aux éboulis. Sept rappels : plus de deux cents mètres de paroi.

Le lendemain, lorsqu'il s'éveille, il fait déjà jour. L'heure est trop tardive pour envisager d'occuper la journée à autre chose qu'au repos. Malgré le silence toujours aussi profond, une curieuse impression s'impose à lui : ce matin, il n'est plus seul dans le village.

Il sort, pénètre dans les pavillons. Dans une maison aussi silencieuse que les autres, il trouve : dans le lit, sous les draps, une forme est allongée. Il s'assied et attend. Ses yeux s'habituent à la pénombre, et il voit des cheveux bruns mi-longs qui font tache sur l'oreiller. L'autre dort à plat ventre ; seul un souffle léger indique qu'il est vivant. L'attente s'éternise.

Dans le lit, l'autre commence à s'agiter. L'homme observe. En se retournant, l'autre a dégagé ses épaules et ses bras nus ; un mouvement de plus, et ce qui n'était que soupçon chez l'observateur se mue en certitude : un sein est apparu entre le drap et le bras replié.

La femme a ouvert les yeux. Elle s'est redressée sur un coude. Elle a l'air perdue. Elle regarde autour d'elle, le voit. Ne dit rien. Alors il parle, seul. Il raconte le village, la falaise, ce qu'il a déjà fait.

La Falaise (4)

Elle repousse les draps et apparaît dans sa nudité, fine d'attaches et de traits, pas vraiment belle mais jolie, d'une joliesse un peu frêle. Il lui dit, très vite, car il n'est pas insensible à cette nudité fragile, qu'elle trouvera des vêtements à sa convenance dans le placard. Elle n'en a cure : elle se dirige vers la fenêtre, tire le store, et reste là, face à la falaise. Il n'a pas bougé de sa chaise, les mains sur les genoux. Ses yeux partent des chevilles. Minces. Le pied est fin. Remontent le long des jambes. Musclées sans excès. S'attardent sur les petites fesses. Cherchent dans l'entrejambes la touffe de poils que le contre-jour éclaircit, les blondissant presque. Se détournent, gênés. Remontent encore le long du dos. Musclé lui aussi. Harmonieux. Et la peau couleur de pain d'épices... S'arrêtent à la nuque gracile. Curieux ce mélange de fragilité et de force... Belle, non. Jolie, non. Elle est adorable...

Elle se retourne vers lui, mais il se rend compte qu'elle le voit à peine. Ses yeux à elle sont pleins de joie enfantine. « C'est la falaise, » dit-elle bêtement, la voix nouée. Elle ne dit rien, cherche dans le placard, s'habille.

Il se retrouve dans le rôle du guide dévoué et volubile. Elle ne montre ni intérêt particulier, ni impatience. Elle ne dit toujours rien.

Il lui dit : « Qui que tu sois, je t'aime. » Elle sourit. Elle a un sourire désarmant. Adorable. Irréel. Elle répond : « Je

« Je passe en premier, » dit-elle. Aucun commentaire, aucun jugement.

Elle aborde la dalle sans une hésitation. Le rocher est très beau, marqué de petites rides à sa surface, comme s'il avait été une eau figée un jour de légère brise. Elle y trace sa route, tirant cinq mètres vers la droite, revenant vers la gauche, montant ensuite dans le droit fil d'une fissure à peine visible. (Il ne la quitte pas des yeux. Il a plaisir à la regarder. Elle. Ses gestes. Quinze mètres au-dessus de lui, elle est en écart sur des prises minuscules. Ses jambes couleur pain d'épices. On croirait qu'elle fait l'amour au rocher. Lui ne compte pas. Il y a elle et le rocher...) Elle ne

s'arrête, rarement, que pour placer un coinqueur ou un piton. Enfin, sa voix tombe d'en haut, claire, assurée : « Relais ! Quand tu veux !... »

Il monte à son tour. Il s'applique à ne pas perdre une seconde. Et il se trouve maladroit, pataud.

La dalle a nécessité quatre longueurs de corde. En haut, ils découvrent une vire étroite sur laquelle ils peuvent se reposer un instant, boire, se restaurer. Il la regarde du coin de l'œil. Il attend qu'elle lui parle. Mais elle reste muette. Elle mâche lentement. Alors, il se détourne, regarde le vide : ils sont parvenus suffisamment haut pour que les lignes de la falaise soient devenues comme abstraites. Une

sais. C'est normal. » Il voudrait dire beaucoup de choses. Et puis, il ne dit rien sinon "bonsoir", et il se dirige vers la sortie. « Ne viens pas me chercher demain matin, » entend-il alors qu'il est déjà dans le couloir. Il regagne sa maison, mange machinalement, se couche. Pour la première fois depuis qu'il est arrivé au village, le lit ne suffit pas à l'endormir.

Le lendemain, dès le moment où elle est venue le chercher, elle a pris les choses en main. Le jour suivant sera consacré à la sélection du matériel nécessaire pour le grand départ. Dès les préparatifs terminés, ils partiront pour de bon. Il essaie timidement d'argumenter en faveur de l'installation de cordes fixes, mais elle ne veut pas en entendre parler : « C'est contraire à l'éthique. » dit-elle.

Il est fait comme elle a décidé. Le surlendemain au matin, ils partent encordés en double, laissant se dérouler derrière eux les cordes qui leur permettront de hisser les sacs à chaque relais. Il a le plaisir de faire en tête les premières longueurs, jusqu'au sommet du clocheton. Il est satisfait de sa façon de grimper : la cheminée est franchie sans même qu'il utilise tous les clous. Ils échangent peu de mots, juste ceux qui sont nécessaires. Elle est très rapide, très efficace. Mais il aimerait qu'elle montre quelque sentiment.

Il descend dans la brèche qui sépare le gendarme de la paroi. Un recoin obscur et bienvenu : la chaleur ne cesse d'augmenter. Elle l'attend. Tout est prêt pour qu'ils repartent.

géométrie minérale. S'il n'y avait la pesanteur qui les attire vers le bas, il agirait comme s'il était encore au sol.

Ils ne perdent pas de temps. Il lui a fallu oublier la chaleur, la sueur, la fatigue qui montait. Il parvient à la grande vire qui précède le bombement, épuisé, le souffle court, les muscles endoloris. Sans dire mot, elle installe le bivouac. Ils boivent, mangent, se glissent dans les sacs de couchage. Il regarde la nuit monter : elle a englouti les prairies, le village, puis, comme une marée, elle est venue absorber les pierriers, les premiers ressauts de la falaise. A leur tour, ils ont été plongés dans l'ombre. Très haut, au-dessus d'eux, subsiste une vague lueur.

Il dort peu, par immersions et émergences successives. Les falaises blanchissent à peine, de l'autre côté de l'arène, qu'ils sont prêts à partir.

Elle part en tête. Elle gravit le mur vertical un peu moins rapidement que les difficultés de la veille : leurs muscles sont encore froids, endoloris par leurs efforts antérieurs et leur inconfortable nuit. Puis elle entame une traversée vers la droite, à la recherche d'une faiblesse dans le bombement. Personne ne les a précédés : pas un piton, pas un spit, qui auraient pourtant été diablement utiles. Elle traverse sur une bonne quinzaine de mètres avec pour toute sécurité le relais douteux où il se trouve. Mais il ne ressent aucune inquiétude. Il la regarde faire, le dos qui s'arque, la main qui abandonne avec prudence la prise infime où le bout des doigts s'accrochait pour prendre appui sur une bossette qu'il devine plus qu'il ne la voit, et la jambe qui suit. Il admire sa sûreté, son élégance, et en même temps veille au

La Falaise (5)

bon déroulement de la corde. Enfin, elle s'arrête, plante deux pitons. Ce sera le relais. A lui maintenant. Le soleil éclaire déjà la crête, en face.

Il vient jusqu'à elle. Apprécie la difficulté des équilibres. Quand il est à ses côtés, elle lui montre le rocher, au-dessus d'eux. Il regarde. Le bombement fait mine de les repousser vers le vide, mais, juste au-dessus de leurs têtes, il est fracturé. Fracturé ? Éraflé, tout au plus.

Elle s'engage, s'équilibrant sur de minuscules bossettes et de petites écailles. Il ne la voit plus : elle est dissimulée par le renflement du rocher. La corde file, par à-coups, seul signe qu'il n'est pas seul. Elle ne bouge plus, la voix descend : « A toi ! » Il la rejoint avec peine. Ce qu'ils ont franchi n'était qu'une bosse infime avant l'énorme ventre qui les surplombe, qui les déséquilibre. Sans hésiter, elle repart. "Elle a raison," songe-t-il ; "il ne faut pas réfléchir ; il ne faut pas regarder la corde. Ce que fait la corde. Il faut comprendre à la seconde ce que dit la corde."

Ce que lui dit la corde, c'est que, pour la première fois, elle est en difficulté. A deux reprises, il a senti dans leur lien un brusque soubresaut : par deux fois, elle a été à la limite de la chute. Enfin, c'est à son tour. Il parvient au-dessus d'elle. « Si je te bloque, tu pourras installer un relais plus sûr. On va en avoir besoin. » Il ne l'a jamais entendue aussi volubile. "La parole sert à masquer la peur," pense-t-il. Il installe le relais, profitant d'une fissure franche. Aussitôt, elle s'élève.

Elle progresse très lentement, dans une position qui à chaque pas devient plus incroyable, le dos comme appuyé au vide. Comme si elle rampait à l'envers. Bien qu'elle s'éloigne de lui, il entend sa respiration haletante comme si elle était toute proche. Bientôt, elle disparaît. Ce n'est plus que par la corde qu'il sait qu'elle existe. Une corde qui se dévide plus rapidement, plus régulièrement : "Elle est en terrain plus facile," pense-t-il. Enfin la corde s'arrête, presque en bout, et le cri habituel retentit : « Quand tu veux ! »

A son tour, il se hisse et la rejoint. Après le bombement, c'en est fini des dévers. Au relais, il ressent d'un coup la fatigue, la chaleur. Il la regarde : ses bras luisent de sueur, comme les siens, ses cheveux sont en désordre. Il aimerait faire halte. Il songe qu'elle désire qu'ils continuent. Qu'il doit lui faire plaisir : « On va le plus loin possible, » dit-il. Et en même temps il sent ses membres endoloris.

Il part en tête. En deux longueurs, il gravit le reste de la dalle, espaçant au maximum les points d'assurance, "Comme elle aurait fait à sa place," pense-t-il. Et il ne fait aucune erreur. Il s'exalte, il se voit continuer. Mais dès la traversée, elle reprend la tête. Trente mètres sans la moindre assurance intermédiaire. "Par pure gloriole," pense-t-il. Lui aussi traverse. Il sait qu'il ne peut se permettre la moindre faute. Il la rejoint sur une petite terrasse, la plus vaste surface horizontale qu'ils aient trouvé depuis bien longtemps.

A sa grande surprise, il constate que le relais est équipé. D'autres ont passé avant eux. Il est gagné par l'exaltation : ils vont gagner un temps considérable, pouvoir sortir du dièdre avant la nuit... Depuis longtemps, ils n'ont pas

un seul piton, et d'un coup, ils en trouvent deux, et quand il lève les yeux vers le dièdre, il en aperçoit toute une série, qui brillent au soleil. C'est à n'y rien comprendre. Mais que peut-il comprendre à ce qui se passe ici ?

Il souhaiterait rester là, sur cet aérien balcon. Mais déjà elle s'engage dans le fond du dièdre, mousquetonnant à la volée les pitons bienvenus plantés dans la fissure qui parcourt le sommet de l'angle. Prise entre les deux parois, juste à leur intersection, elle paraît plus petite encore, plus fragile qu'auparavant. Un insecte dans l'angle de deux murs. Un insecte délicieux, un insecte qu'il adore. Elle progresse à un rythme rapide et régulier, mains coincées dans la fissure comme si elle avait voulu en écarter les bords, pieds bloqués en équerre contre chacune des parois lisses du dièdre. Elle s'éloigne, ne s'arrête que quand il crie : « Bout de corde ! »

Nouveau relais. Il jette un coup d'œil en bas. Ils sont déjà hauts dans le dièdre, et la terrasse qu'ils ont quittée apparaît minuscule. Parce que la plate-forme où ils étaient lui sert de repère, il prend conscience du vide qui se creuse. Il regarde au-dessus, et le toit qui ferme le dièdre lui apparaît comme le symétrique parfait de la terrasse, comme si, d'un coup, il n'y avait plus ni haut ni bas, comme si monter et descendre avaient perdu toute signification. Impression fugitive que tout cela ne peut être réel. Mais réelle est la corde qui se dévide entre ses mains, réel par bonheur l'adorable insecte qui fait semblant d'écarter les parois.

Maintenant l'ombre les presse et il n'est plus question de se reposer. Ils parviennent sous le toit avant que le soleil n'ait disparu derrière la falaise opposée.

Il faut le franchir en suivant une ligne brisée de fractures qui passe par sa plus grande largeur. Des pitons sont en place. De vieilles sangles et cordelettes pourrissent là, décolorées par le soleil. Elle s'accroche des deux mains au fond de la fissure, hisse les deux jambes et appuie les pieds contre les aspérités du rocher rougi par le couchant. On dirait maintenant une mignonne grenouille placée tête en bas par un mauvais plaisant. Puis s'étirant et se contractant tour à tour, elle progresse en plein vide.

Elle parvient au bord du toit au moment même où le soleil, dans un dernier flamboiement, disparaît derrière la ligne opposée des falaises. Ils n'ont plus de temps à perdre. En plein vide, elle se laisse pendre un instant sur le bout des doigts, imprime un léger balancement à son corps, lance très haut la jambe droite, monte aussitôt la gauche, et l'ombre chinoise de sa silhouette disparaît. A nouveau, il ne peut plus suivre que la corde qui coulisse lentement dans les mousquetons. Accroché sous le toit, tandis que la température baisse et que les ombres, une fois de plus, montent à l'assaut des parois, il se sent soudain très seul.

Par bonheur, deux petits coups donnés à la corde lui indiquent qu'il est temps pour lui de ramper à son tour sous le rocher, en évitant de penser au gouffre d'ombre qui se creuse.

Elle l'attend cinq mètres plus haut que le rebord. « On va bivouaquer là, » dit-elle. Ils ont abandonné les sacs à la

La Falaise (6)

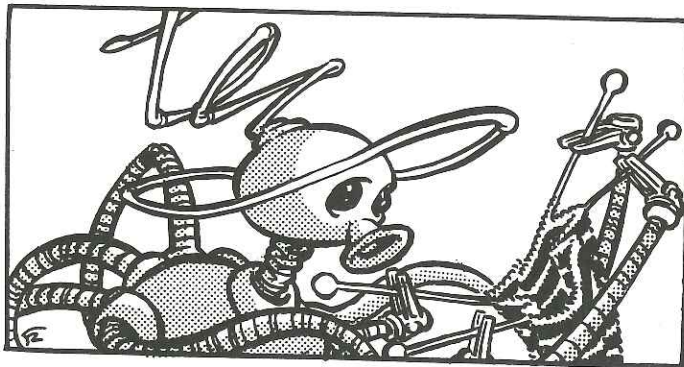
terrasse du dièdre. Ils n'ont plus rien à manger ni à boire, plus de sac de couchage. Ils sont obligés de sortir le lendemain de la falaise. Mieux vaut ne pas y penser. Essayer de dormir, si on le peut.

Il n'a pas dormi. Somnolé, tout au plus. A l'aube ils repartent, doigts gourds et gestes maladroits. Ils progressent vite car le terrain est étonnamment facile. Mais l'escalade est devenue monotone et fastidieuse : la journée s'écoule, consacrée aux mêmes gestes. Maintenant ils escaladent une dalle verticale qui s'élance vers le ciel. Il ne sait pourquoi, mais il pense que c'est la dalle de sortie. Peut-être

parce qu'elle est superbe, aérienne, en un rocher gris criblé de trous petits et gros qui apparaissent juste à l'endroit où on a envie de mettre la main, de poser le pied. Ils montent tous deux dans le soleil couchant, sans plus chercher à faire de relais, à corde tendue.

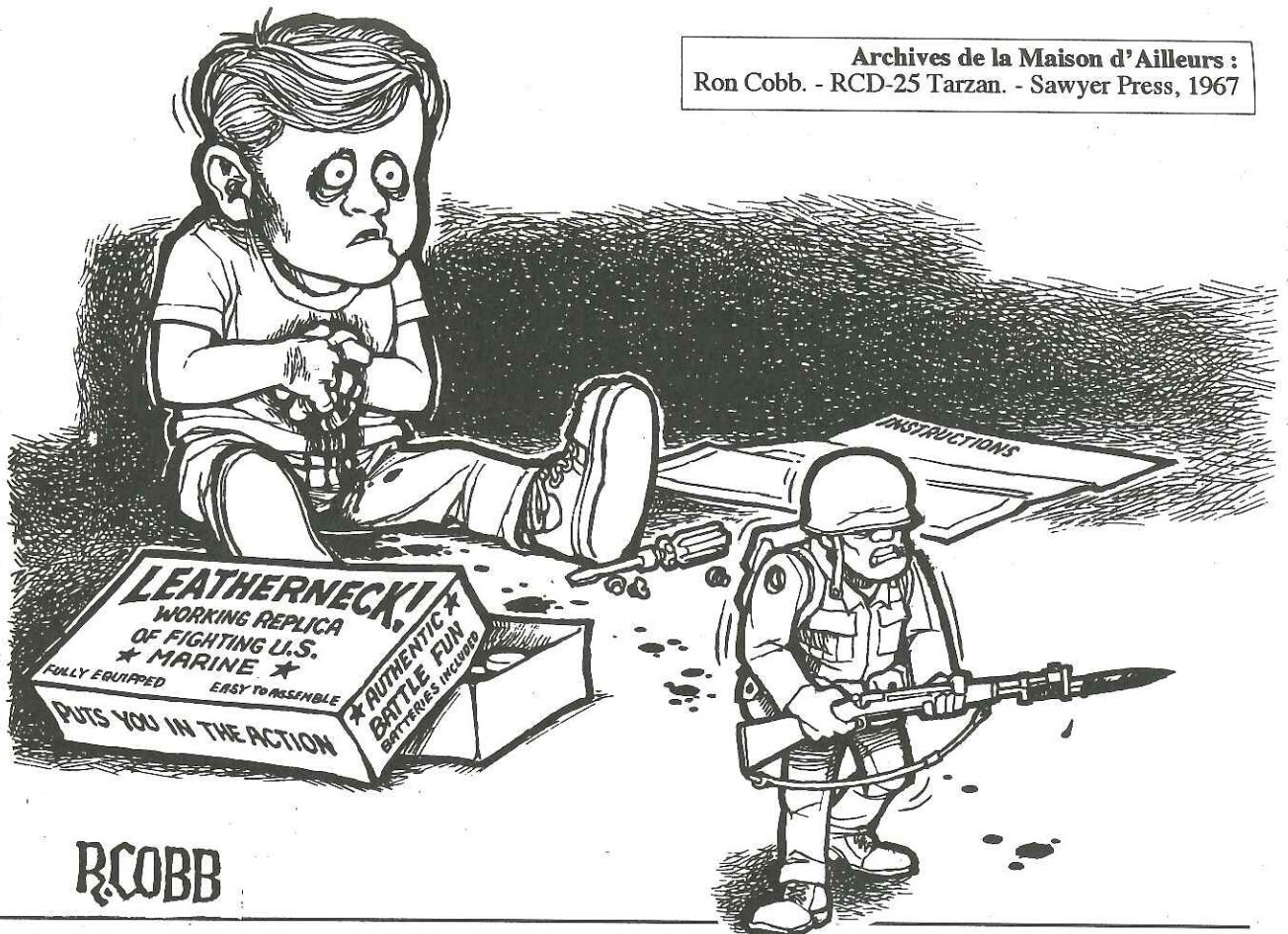
Elle a effectué un dernier rétablissement. Elle est debout à la pointe. Il la rejoint. Déjà, abandonnant en un tas informe tout le matériel, elle s'éloigne dans un maquis de buis et d'arbustes épineux. Il crie : « Dominique ! » - *Dominique ?* Personne ne répond. La nuit tombe, brutale. Il ne voit plus rien : il est dans le noir absolu des peurs enfantines.

Vortex, le Jeu du Trou Noir, voir p. 15



Elle ouvre les yeux. Referme tout aussitôt les paupières. Elle ne parvient pas à s'arracher à ces limbes qui séparent sommeil et veille. Un effort encore. Cette fois, elle a les yeux grands ouverts, qui observent la pièce : elle est seule. Des rais de lumière, filtrés par les lames du store vénitien tiré devant la fenêtre, dessinent sur le pied du lit des parallèles lumineuses. Elle se redresse, regarde autour d'elle, mal à l'aise...

Archives de la Maison d'Ailleurs :
Ron Cobb. - RCD-25 Tarzan. - Sawyer Press, 1967



R. COBB

Arcane

Chantal Delessert

Inès manie les commandes avec dextérité. Elle observe la progression de son score sans perdre des yeux les blocs multicolores qui tombent sur son écran. A part elle, il n'y a plus que le vieux Mick qui joue encore sur cette bécane. Et il vient d'augmenter son record une fois de plus, comme chaque fois où elle avait presque réussi à le battre. Elle soupire et jette un coup d'œil au-dessus de la machine avant d'y glisser un autre jeton. Mick est dans son bureau, surplombant la salle d'arcade qu'il contrôle tel une monstrueuse araignée ; il lui fait signe avant de retourner à sa surveillance.

La salle est pleine, comme tous les vendredis soir. Les joueurs se bousculent et s'interpellent dans un joyeux tintamarre. Inès est un peu à l'abri de tout ce bruit : le jeu qui l'intéresse n'est qu'en deux dimensions, une antiquité que Mick garde dans un coin comme une relique.

Inès sent une main sur son épaule alors que le score lui échappe une nouvelle fois. « Je devrais pouvoir y arriver, une fois, rien qu'une fois... je suis pilote tout de même !

- Ce n'est pas parce que tu guides des vaisseaux du bout des doigts que tu peux être la meilleure sur une de mes consoles. Encore un essai ? » Inès refuse le jeton que Mick lui offre. « Je dois rentrer... me reposer pour demain. » Il

de passagers en stases ou des cargaisons précieuses à guider sur de grandes distance, parfois d'une galaxie à une autre. Dans l'euphorie de l'instant, elle croit posséder un esprit sans limite qui fera peut-être d'elle un Oligarque quand le temps sera venu.

« Me reposer pour demain... » Pourquoi ? Demain sera le Jour du Tatouage et une galaxie serpentant de sa tempe droite à l'index de sa main gauche prouvera son appartenance à la Guilde.

Inès sait les sacrifices qu'on va lui imposer. Les pilotes vivent en marge de la société, décalés de la réalité par les vagabondages de leurs esprits. Pilote du Jour du Tatouage jusqu'à la mort... ou jusqu'à ce que t'emporte la folie virtuelle. Demain ils fêteront sa retraite dans la Tour et l'avènement de ses voyages mentaux.

Dès lors, pourquoi rentrer si tôt, s'enfermer déjà. Il lui reste si peu de temps.

effleure la broche qu'elle porte sur la poitrine. La partie supérieure, au-dessus de son nom - ARCHE Inès, est d'un bleu presque noir. « Je vois. »

L'insigne était encore turquoise ce matin, lorsqu'Inès a pris son poste. Elle l'a inséré comme une clé dans la commande d'ouverture de la cabine avec un petit serrement de cœur : elle se savait proche du nombre d'heures requis pour passer du stade d'apprentie à celui de pilote. Mais les Oligarques sont seuls juges et leurs décisions finales sont parfois surprenantes.

Malgré sa nervosité, Inès a réussi à guider son cargo sans bavure jusqu'à sa destination, quelques centaines d'années lumières plus loin, où le pilote portuaire l'a pris en charge. Elle a attendu longtemps après que le relais ait pris le contrôle pour retirer son casque et ses gants, respectant scrupuleusement la routine des paliers de réinsertion. Elle a laissé la porte coulisser derrière elle avant de regarder l'insigne que l'ordinateur venait de recracher.

Tous les regards se sont tournés vers elle lorsqu'elle a franchi l'entrée de la cafétéria. Déjà, son nom figure au tableau des affectations des pilotes et ces hommes et ces femmes qui l'ignoraient jusqu'à présent se pressent autour d'elle pour l'accueillir.

Enfin ! Elle est pilote ! Plus de petits cargos, plus de navettes, la Guilde va maintenant lui confier des transporteurs

Il est tard. Inès a juste le temps de rassembler quelques affaires avant de regagner la Tour. Mick avait raison, elle n'aurait pas pu dormir. Il a su effacer son angoisse, de ses mains, de ses lèvres, il a apaisé Inès et lui a donné la seule chose que sa carrière ne pourrait lui offrir. Il n'est pas si vieux après tout, et ses doigts sont forts habiles. Jamais elle ne battra son record, mais cela n'a plus d'importance.

Sa porte ne s'ouvre pas sur la rue familière mais sur un étrange couloir sombre au bout duquel une lueur palpite. Sans vraiment le désirer, Inès s'avance.

La voilà dans une salle immense, devant une rangée de machines faites de cercles qui s'entrelacent, enserrant chacune une forme humaine. Une étrange salle d'arcade archaïque et sombre. Les corps qui se meuvent dans ces engins continuent leurs parades sans lui prêter la moindre attention. Seule la jeune fille près de laquelle Inès s'est arrêtée s'immobilise et soulève sa visière.

Inès retient un cri : ce visage est le sien, en plus enfantin. « Que fais-tu là ? » demande l'autre avec la voix d'Inès dont les lèvres articulent la même interrogation. « Que fais-tu là ? » insiste le double d'une voix étranglée.

Désorientée, Inès ne sait que répondre. Il lui semble que son esprit s'est vidé de toute raison, que ses membres se liquéfient. Des lumières vives s'allument au-dessus des cerceaux métalliques de l'engin qui retient l'adolescente.

Arcane (2)

Des formes en survêtements affluent vers elles. Inès ne peut rien faire, ne veut plus rien faire alors qu'ils la dévisagent en s'affairant autour de la machine et de sa prisonnière.

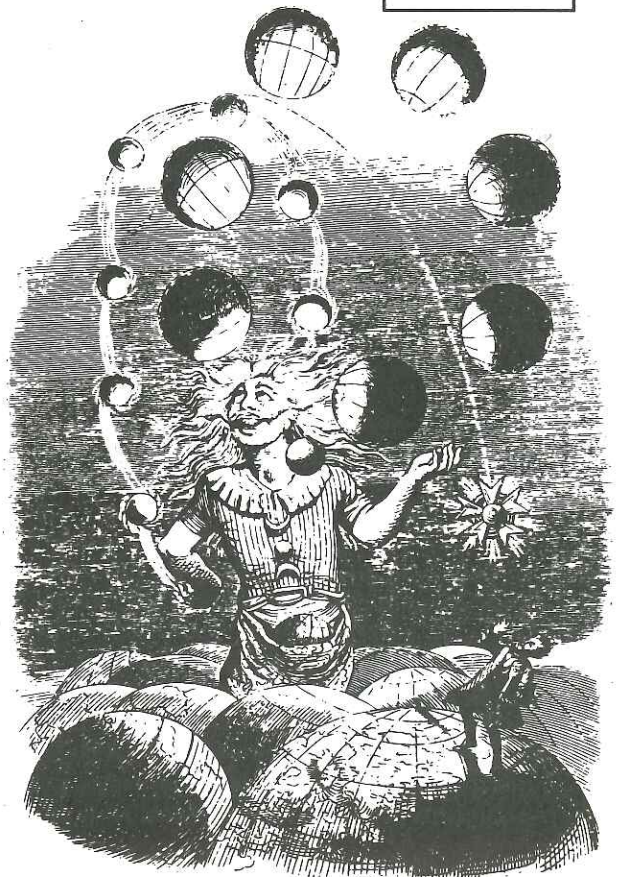
Ils ont dégagé la jeune fille. Elle s'approche en tendant une main hésitante qui passe au travers du corps d'Inès comme si elle n'était qu'un hologramme.

« Comment ? » La voix d'Inès n'est plus qu'un souffle. « Ce n'est qu'un jeu, » répond son double sans aucune pitié.

Alors même que le contrôle de son corps lui échappe, Inès refuse de croire qu'elle n'a été qu'une projection des fantômes d'une adolescente. « Un jeu... » soupire-t-elle.

Les techniciens ont débranché la machine défectueuse. Inès se désintègre dans la souffrance, comme si l'on arrachait chacune de ses molécules à sa chair vive. « Pas pour moi... pas un jeu... ma vie... »

Archives de la Maison d'Ailleurs :
J.J. Grandville : révolutionnaire et précurseur
de l'art du mouvement / Laure Garcin
Paris : E. Losfeld, 1970



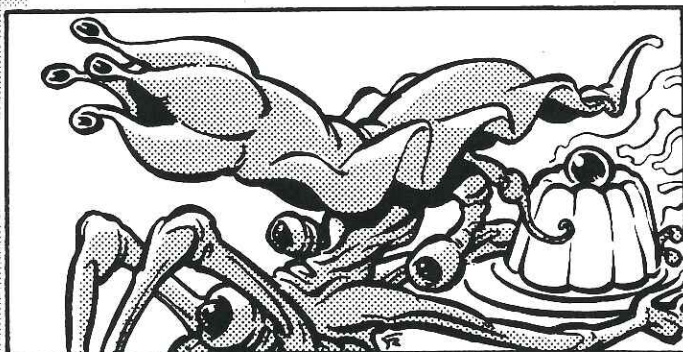
ACTUALITES AMIS DE LA MAISON D'AILLEURS * ACTUALITES

Ciné-club AMDA

Les films choisis pour ces prochains mois illustreront le thème de l'exposition.

Les séances ont toujours lieu s à 20 heures, le dernier jeudi du mois, à la Maison d'Ailleurs, ouvertes aux membres AMDA et à leurs amis.

Octobre	Rollerball de Norman Jewison, avec James Caan, John Houseman (USA, 1975)
Novembre	Running Man de Paul Michael Glaser (d'après le roman de Stephen King) avec Arnold Schwarzenegger, Maria Conchita Alonso (USA, 1987)
Décembre	Relâche
Janvier	Quintet de Robert Altman, avec Paul Newman, Vittorio Gassman (USA, 1978)



Radio : La Voix d'ailleurs

Attention, la Voix d'ailleurs a **changé** d'espace-temps. Retrouvez-la tous les **derniers lundis** du mois de **20h à 21h**, comme toujours sur Radio Framboise, 106.5

Vortex, Le Jeu du Trou Noir, voir p. 15