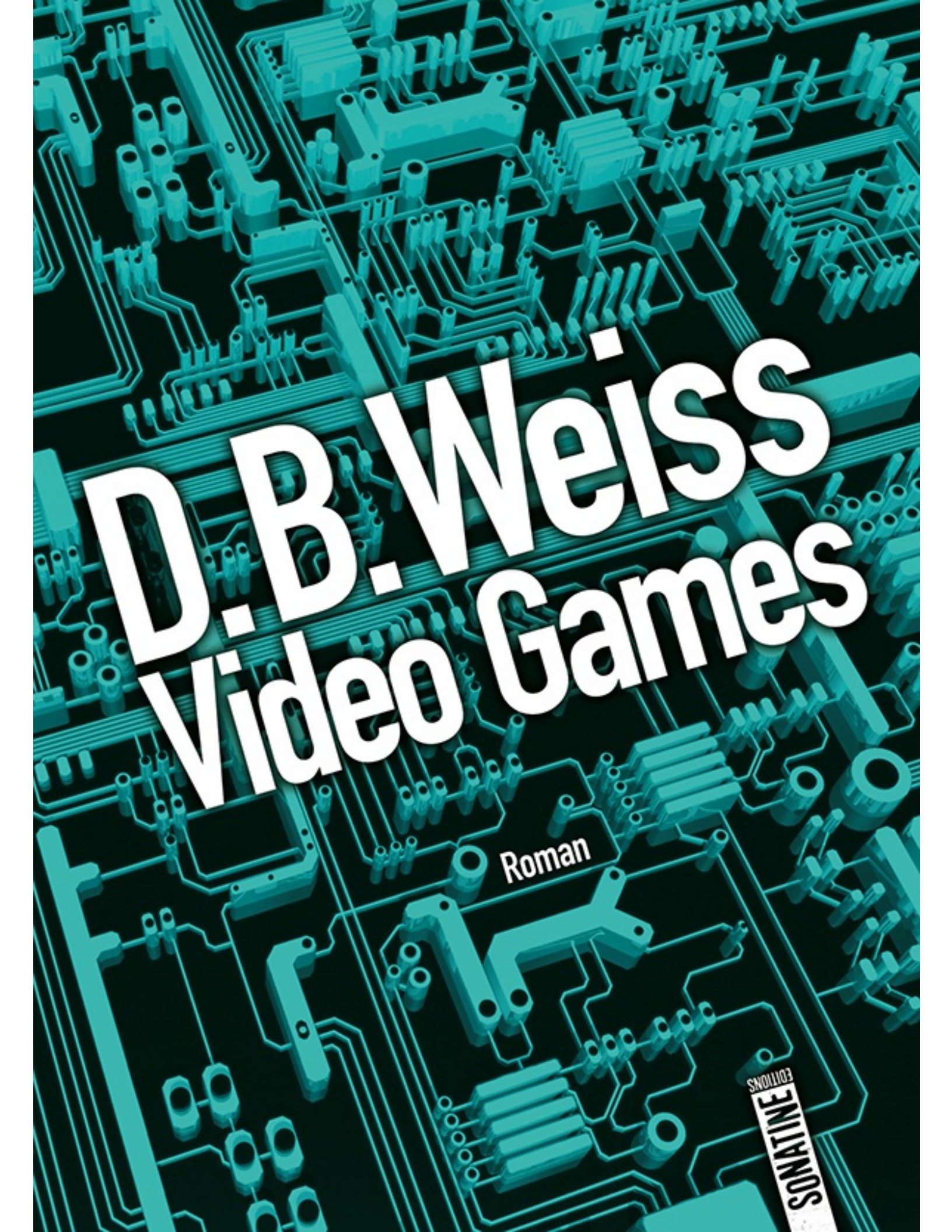




D.B. Weiss Video Games

Roman

SONATINE
EDITIONS

Ce livre numérique ne comporte pas de dispositif de cryptage limitant son utilisation, mais il est identifié par un tatouage permettant d'assurer sa traçabilité.

VIDEO GAMES

D. B. Weiss

VIDEO GAMES

Traduit de l'anglais (États-Unis)
par Fabrice Pointeau

SONATINE
EDITIONS

Directeur de collection : Arnaud Hofmarcher

Coordination éditoriale : Marie Misandeau

© D. B. Weiss, 2003

Titre original : *Lucky Wander Boy*

Éditeur original : Plume (Penguin Putman Inc.)

© Sonatine, 2012, pour la traduction française

Sonatine Éditions

21, rue Weber 75116 Paris

www.sonatine-editions.fr

Couverture : Rémi Pépin - 2012

Photo : plainpicture / fStop

ISBN : 978-2-35584-155-2

À mes parents

Je ne peux pas être ce que je suis
Donc je deviens de l'argent, pièce après pièce,
Et vis tant que je peux vivre.
Tony Barnstone,
Why I Play Video Games

Première partie

LUCKY

Comme la grande douleur, cependant, le vrai silence est une chose que les hommes et les femmes ne sont pas conçus pour supporter longtemps : leur esprit remplit instinctivement ce dernier tandis qu'ils fuient la première.

Dafei Ji, *Leng Tch'e*

Wakawakawakawaka

Tout a commencé avec le *Catalogue des jeux obsolètes*. Chaque chose doit commencer quelque part. C'est là que ça a commencé pour moi.

Je n'ai parlé du *Catalogue* qu'à une personne, une seule, et c'était bien après que Lucky Wander Boy est devenu l'un des facteurs – voire *le* facteur – qui ont tout changé. Je n'en ai pas parlé à Anya – elle m'aurait pris pour un extraterrestre, et elle était déjà étrangère dans un pays étrange. Elle m'en aurait voulu et aurait considéré mon projet comme l'un de ces nombreux exemples de l'imbécillité américaine qu'elle voyait partout où elle regardait.

Elle avait déjà commencé à m'en vouloir le mercredi 5 septembre 1999. Il s'avérait que ce 5/9 tombait exactement 95 jours après notre arrivée à Los Angeles. Mais, surtout, c'était le vingtième anniversaire du jour où Toru Iwatani, le concepteur de jeu de Namco, était allé manger une pizza avec des amis à Tokyo et, après avoir pris la première part, avait eu l'idée de Pac-Man. Une date propice aux commencements, rétrospectivement – et même si le concept du *Catalogue* germait dans la moiteur de mon esprit depuis quelque temps, c'est ce jour-là que ses premières pousses ont surgi, exigeant toute mon attention et des actes concrets de ma part.

J'étais dans la deuxième chambre, celle que j'avais réquisitionnée comme mon « bureau » à l'époque où je payais l'essentiel du loyer, même si ce temps et ma prospérité étaient depuis longtemps révolus. Après une heure de recherches assidues sur Internet, j'avais trouvé le hack de Clyde's Revenge, la version (ou inversion) du jeu qui vous permet d'être un fantôme pendant que Pac-Man vous poursuit à l'écran. Les sons étaient les mêmes que dans l'original – le swing électronique du thème d'ouverture, la sirène tourbillonnante en fond sonore, la spirale de la mort qui descendait *glissando*. Quand Anya les a entendus jaillir de mes petites enceintes, elle a fermé la porte de mon bureau et s'est vautrée sur le canapé du salon pour regarder la chaîne E ! Entertainment à plein volume. À travers la porte fermée, j'ai entendu A. J. Benza, le présentateur de *Mysteries & Scandals*, poser une question ironique et rhétorique sur les désagréments de la célébrité (« Ça craint, hein ? »).

J'ai continué de jouer, passant à la version hackée de I'm Going Berserk !, qui permettait à Pac-Man de gober des pac-gommes sans être poursuivi, et était donc moins un jeu qu'un exercice méditatif. Tandis que je faisais passer le Pac-Man du tunnel situé sur la gauche de l'écran à celui de droite, puis du tunnel de droite à celui de gauche, et ainsi de suite, tentant de le faire disparaître indéfiniment, j'ai clairement senti naître en moi une pensée essentielle, mais le bruit de la télé l'a empêchée de se fixer et elle est restée vague et brumeuse.

Pour essayer de donner vie à cette pensée, j'ai légèrement monté le volume, moyennant quoi Anya a à son tour monté le sien, ce que je n'aurais pas cru possible, si bien que notre voisin du dessous, dont j'ignorais le nom, s'est mis à cogner au plafond pendant qu'A. J. Benza explorait les mystères qui entouraient la mort du producteur de cinéma Paul Bern, dont le fantôme était apparu à Sharon Tate, deux ans avant son propre assassinat, dans le cottage de Benedict Canyon où Bern s'était collé une balle dans la tête le 5 septembre 1932.

Quand la coupure pub est arrivée, la télé est devenue silencieuse, et Anya a ouvert la porte du bureau.

« Wakawakawakawaka ! » s'est-elle écriée, et elle a quitté l'appartement.

J'ai été frappé par la violence de sa réaction, sans parler de sa futilité ; les seuls endroits à moins de cinq minutes à pied étaient un centre de réadaptation pour sourds alcooliques, l'Elks Club Lodge, et le salon de massage Kyoto Dreams. Cependant, lorsque le bruit de ses pas s'est estompé, une paix rare a envahi les quatre pièces, un silence riche dans lequel ma pensée a pu se fixer et croître jusqu'à ce que me vienne l'idée du *Catalogue des jeux obsolètes*. Dans tout projet d'ampleur, le plus dur (outre l'achever) est de s'y mettre, et je savais que je n'aurais peut-être jamais de meilleure opportunité. J'ai donc abandonné l'émulateur de jeux vidéo et lancé mon traitement de texte. Le temps était venu de commencer.

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

par Adam Pennyman

JEU : PAC-MAN

Format : jeu d'arcade à pièces

Fabricant : Midway sous licence Namco Japon

Année : 1980

Processeur : Z80 3,072000MHz

Son : Namco mono (1 voie)

Résolution : 288 x 224 pixels

L'icône centrale de Pac-Man, la machine d'arcade la plus universellement reconnue, est l'avatar du joueur, sa représentation à l'écran : le personnage jaune et vorace en forme de camembert qui donna son nom au jeu. En prélevant une simple tranche sur une pizza, le concepteur de jeux de Namco, Toru Iwatani, a donné vie à la forme géométrique la plus simple qui soit, la transformant en une bouche qui s'ouvre et se ferme, adorable... mais affamée, toujours affamée, gobant tout avec boulimie comme le joueur qu'elle représente. Le Pac-Man doit avaler les 240 pac-gommes et les quatre super pac-gommes qui bordent son labyrinthe bleu et symétrique tout en évitant (ou,

lorsqu'il est sous l'influence passagère de l'une des super pac-gommes, en mangeant) les quatre fantômes¹.

L'appétit insatiable qui pousse le Pac-Man à dévorer les pac-gommes et les supers pac-gommes qui remplissent les couloirs de ses univers labyrinthiques n'est pas sans rappeler le désir dévorant de plus de vie que Darwin percevait dans toutes les espèces, espèces qui n'hésiteraient pas à surpeupler et ravager la Terre sans les fantômes prédateurs de la sélection naturelle. On pense aussi au « besoin d'un marché toujours croissant » qui « répand la bourgeoisie sur tout le globe » (*Manifeste du Parti communiste*), avec la « vocation de s'approcher, par une augmentation quantitative, aussi près que possible de la richesse absolue » (*Le Capital*), faisant du Pac-Man l'antihéros capitaliste d'un monde utopique où les agents qui s'opposent à sa domination absolue du monde labyrinthique le vainquent au bout du compte. Des métaphores évidentes, cachées juste sous la surface du jeu.

Suspicieusement évidentes. Ce genre d'interprétation trahit un certain manque d'imagination. Si Pac-Man et les jeux qui ont suivi dans son sillage signifient quelque chose pour nous, s'ils sont le centre névralgique à travers lequel passent des milliers de nos souvenirs les plus importants, il est de notre devoir de creuser plus profondément.

À nos yeux, la vie d'un Pac-Man semble brève, fade, et relativement sans importance une fois que nous découvrons l'importance écrasante du sexe et de l'argent. Mais si nous nous adonnons à une expérience intellectuelle et tentons d'occuper la subjectivité d'un Pac-Man, nous nous apercevons que cette brève existence n'est pas si brève que ça pour lui. Nous devons accepter que chaque pac-gomme avalée possède pour le Pac-Man une signification que nous pouvons à peine comprendre.

J'avance que si, grâce à un effort d'imagination, nous pouvions dilater le temps pour l'appréhender de la même manière que le Pac-Man, et augmenter la résolution jusqu'à pouvoir percevoir autant de détails dans un pixel que ce que doit y percevoir un Pac-Man, toutes les pac-gommes en apparence identiques seraient en fait différentes. Quand les différences microscopiques de chaque pixel sont élargies, chaque pac-gomme est aussi unique qu'un flocon de neige, et l'acquisition de chacune – non, l'*expérience* de chacune – procure au Pac-Man une joie ou un chagrin très spécifiques et distincts. Les pac-gommes rapportent toutes autant de points, naturellement ; mais, rétrospectivement, certaines s'avèrent de mauvais choix, les maillons d'une chaîne funeste qui mène le Pac-Man à une mort misérable sous les yeux adorables et parfaitement impitoyables de Blinky, Inky, Pinky ou Clyde. Pour chaque labyrinthe, il existe des chemins immuables et précis – c'est-à-dire des séquences d'acquisition de pac-gommes – qui, s'ils sont suivis avec une assurance inébranlable et inflexible de samouraï, permettent au Pac-Man avisé de grimper de niveau en niveau avec une aisance et une sérénité de moine zen.

Un aspect souvent négligé et en apparence mineur du jeu a des implications qui, une fois révélées, sont plus radicales que tout ce qui a été abordé jusqu'à présent. Au milieu de chaque labyrinthe, sur la gauche et la droite, se trouvent deux tunnels identiques qui mènent hors des limites de l'écran. Ces tunnels sont reliés, le gauche menant au droit, et le droit menant au gauche. En soi, le fait de pouvoir disparaître d'un côté de l'écran pour réapparaître de l'autre côté n'était pas révolutionnaire. Dans le jeu d'Astéroïdes d'Atari, par exemple, le vaisseau du joueur pouvait en faire autant.

Cependant, quand le vaisseau d'Asteroids quitte l'écran, il réapparaît *instantanément* de l'autre côté ; ainsi, l'espace tridimensionnel représenté par l'écran bidimensionnel d'Asteroids est une sphère *continue* et parfaite. Dans Pac-Man, ce n'est pas du tout le cas. Quand un Pac-Man disparaît dans l'un des tunnels qui mènent hors de l'écran, il s'écoule un laps de temps d'environ une demi-seconde avant qu'il ne réapparaisse de l'autre côté. En supposant que sa vitesse demeure constante, nous pouvons en déduire que le Pac-Man doit traverser une autre dimension, suffisamment longue pour contenir six pac-gommes, chaque fois qu'il passe dans le tunnel. Sans les fantômes lancés à sa poursuite, il pourrait rester indéfiniment dans cet espace en dehors de l'écran.

En suggérant l'existence d'un monde invisible au-delà du rectangle de l'écran, Pac-Man nous force à envisager un espace bien réel mais dont personne n'a de connaissance directe ou empirique. Une zone où aucuns points ne peuvent être remportés, et pourtant essentielle pour franchir avec succès les niveaux supérieurs. Le joueur aguerri n'oublie jamais les tunnels en dehors de l'écran, tel un croyant qui vit avec un pied fermement ancré dans l'au-delà.

Pac-Man a été le premier jeu vidéo métaphysique du monde. Comme l'horizon d'un trou noir, la barrière infranchissable de son écran cathodique dissimule une richesse sur laquelle nous pouvons spéculer mais dont nous ne pouvons faire directement l'expérience. Que se passe-t-il dans ces régions invisibles ? Peut-être n'y règne-t-il pas les mêmes lois brutales que dans le labyrinthe. Peut-être les tunnels traversent-ils un Walhalla infini de super pac-gommes sans un seul fantôme en vue, un univers où la tentation est toute proche, et pourtant hors d'atteinte.

Il y a derrière l'écran un monde que nous ne connaissons jamais.

Kashas

Au printemps 1999, plusieurs années après avoir quitté l'université, je me suis retrouvé sans emploi après m'être fait virer de mon boulot de consultant en scénario pour un film intitulé *Viking* ! Ça ne m'a pas trop gêné qu'on me laisse partir. Le film était produit pour sortir directement en vidéo. J'avais déjà été viré de meilleurs boulots.

Peu après mon renvoi – effectif sur-le-champ, avec pour seules indemnités de licenciement un tee-shirt *Viking* ! et deux aimants de réfrigérateur –, je suis tombé par hasard sur une offre d'emploi sur Internet, ce qui était ironique vu que je faisais semblant de chercher du boulot tout en en profitant pour lire les critiques des derniers films sortis et me renseigner sur les nouveautés. Sur le site de mon hebdo préféré de Chicago, j'ai lu un bref article sur une société de production vidéo américaine nommée Cattle Raid Productions, basée à Varsovie, en Pologne. La boîte était dirigée par un type originaire de Chicago du nom de Derek Palabi dont le frère possédait plusieurs pâtés de maisons dans le centre-ville de Varsovie. Je n'avais aucune raison particulière de quitter Los Angeles, mais je n'avais pas non plus de raison particulière d'y rester. J'avais entendu dire qu'il se passait des choses à Varsovie (mais quoi, je n'en savais rien, et l'article ne m'était d'aucun secours à cet égard) et ce Palabi semblait assez accommodant. J'ai donc envoyé une lettre de motivation et un CV à Cattle Raid. Derek et moi nous sommes immédiatement trouvés quelques connaissances communes – des gens originaires de Woodhill Grove où j'avais passé mon enfance – et il a été impressionné par mon CV de graphiste. Il m'a offert un poste par e-mail et a accepté de couvrir mes frais de transport. Donc, cet été-là, j'ai traversé l'Atlantique direction l'Europe, où m'attendaient de nombreuses nouvelles expériences.

Lors de ma première sortie nocturne à Varsovie, en pénétrant dans une boîte de nuit ringarde où les cordons de velours avaient été remplacés par du vinyle bleu miteux, j'ai découvert un spectacle laser sur le mur, de nombreuses femmes vêtues de robes de soirée faites maison qui ne cachaient pas grand-chose, et de nombreux hommes ventripotents aux cheveux clairsemés qui leur parlaient bruyamment en anglais. Quand une superbe fille aux traits délicats et aux cheveux aussi bruns que dans une pub pour du shampooing a fait un clin d'œil ingénu au type qui se trouvait derrière moi, je me suis retourné et ai découvert qu'il n'y avait personne derrière moi. Elle m'a entraîné sur la piste, et nous avons dansé sur un remix à 160 bpm de *Love Me Do* pendant qu'elle me caressait le dos et le torse comme un jockey caresse les flancs de son cheval. J'étais sans défense ; ni mon employeur ni mes collègues ne m'avaient prévenu de la façon dont les choses se passaient dans cette boîte, dans cette ville, dans cette partie du monde. Laisser les nouveaux arrivants découvrir

par eux-mêmes était une sorte d'initiation, une forme inoffensive de bizutage. À la fin de la chanson, cette fille superbe m'a tendu une carte sur laquelle elle était décrite – en anglais – comme une « Styliste de mode de tenues intimes ». Son nom était Kasha.

Nombre d'Américains venaient en Pologne principalement pour les Kashas. On pouvait voir ces hommes sapés comme des businessmen dans tous les lieux branchés de Varsovie, prenant d'assaut le dédale de cette ville qui avait l'habitude d'être prise d'assaut, se jetant sur autant de magnifiques Polonaises qu'ils pouvaient. Oui, magnifiques. Mes propres préjugés – j'imaginais des femmes de ménage emmitouflées dans des foulards de paysannes arborant les visages hébétés que j'avais vus dans un documentaire de la chaîne Histoire sur le bombardement de Varsovie – ont volé en éclats durant la première heure de cette soirée. Si l'on juge uniquement en termes de matière première, en tenant compte du fait que les Polonaises ont moins accès à l'élégance et à la haute couture, Varsovie est au même niveau que Paris et Milan pour ce qui est du nombre de belles filles par habitant, ce qui, étant donné l'histoire du pays et la proportion de sa population jeune/intelligente/capable qui a péri sous le coup des épées/pistolets/bombes des Prussiens/Allemands/Russes au cours des 250 dernières années, est un miracle aussi remarquable que la multiplication des pains et des poissons par Jésus.

On a cependant fini par me prévenir que nombre de ces Kashas étaient en quête d'Américains afin d'obtenir la nationalité américaine, qu'elles considéraient comme un antidote à la pauvreté, aux brutalités domestiques, et à une absence d'espoir généralisée. On m'a conseillé d'être prudent, ce que j'ai fait, passant d'une Kasha à une autre trop rapidement pour que les émotions s'installent. C'était très excitant et nouveau pour moi, et je m'amusais beaucoup. Et, au bout du compte, mon comportement n'était pas aussi cruel qu'on pourrait le croire – certainement pas aussi cruel que mon instinct naturel qui me disait d'arrêter de jouer avec le feu et de me raccrocher à l'une d'elles comme à un radeau de sauvetage. En plus, elles étaient perspicaces, et avec chaque Kasha le moment arrivait inévitablement : je plaçais un bras autour d'elle en souriant d'un air désinvolte, elle lâchait un minuscule éclat de rire par le nez, et je devinais aussitôt qu'elle avait vu le scintillement vil de l'imposture dans mes yeux. Elle savait que je me comportais ainsi uniquement parce que j'étais américain et gagnais environ six fois plus que le cadre polonais moyen, et que je n'aurais jamais pu jouer les dons Juans dans mon pays.

Je m'en sortais bien à Varsovie, mieux que je ne l'aurais cru possible, beaucoup trop bien pour me fatiguer avec la Kasha qui travaillait comme réceptionniste chez Cattle Raid Productions. C'était une couturière inventive dotée d'un corps parfait qui se fabriquait tous ses vêtements (même si elle n'avait visiblement pas les moyens de se payer du tissu assez épais pour qu'il soit tout à fait opaque), le genre de fille avec qui je n'aurais jamais eu ma chance aux États-Unis. Mais la rumeur disait qu'elle était trop chiant, trop compliquée pour qu'un expat perde son temps avec elle. Elle était Tower Records ; les autres Kashas étaient Napster avant que ce connard de

Metallica ne foute tout en l'air.

De toute manière, je crois que Jeffrey Alderman avait des visées sur elle. C'était l'autre graphiste de Cattle Raid Productions, originaire de Rye, dans l'État de New York. Il m'a un jour expliqué avec une once de fierté qu'elle en pinçait pour lui parce qu'il mettait en avant son côté juif, son côté « peuple opprimé », capitalisant sur la longue histoire de l'antisémitisme en Pologne. Il a admis avoir piqué ce stratagème aux Noirs qu'il avait connus et qui s'étaient tapés des dizaines de filles blanches de banlieue dans son école d'art libérale de la côte Est – il portait d'ailleurs souvent une casquette rasta en laine pour leur rendre secrètement hommage. Je n'ai pas eu le cœur de lui dire que je n'avais jamais évoqué le fait que j'étais juif avec une seule de mes Kashas. Il n'y avait aucun mal à ce que Jeffrey soit fier d'une telle chose, fier de croire qu'il avait trouvé un raccourci astucieux. Jeffrey était un bon graphiste et un vrai bosseur ; il ne quittait son ordinateur que pour aller déjeuner et traquer la marijuana sauvage qui poussait dans les alentours du bureau, après quoi il mettait les pieds les moins pourris à sécher sur le toit. Nous travaillions dans la même pièce, sur les mêmes Macintosh G3 trafiqués. Un jour, alors qu'il me regardait travailler, il m'a demandé :

« Adam, mec... t'es pas vraiment graphiste, si ?

– Non, ai-je avoué. J'ai le manuel de Photoshop dans mon appartement.

– T'en es où ?

– Chapitre trois. »

Sa bouche s'est affaissée dans une moue compréhensive, et il a dodeliné de la tête.

« C'est cool. Je saisis.

– Tu dis rien à Derek, hein ?

– Pfff. Aucun risque. »

Un jeudi au travail, Jeffrey m'a fait signe d'approcher en agitant la main.

« Pennyman. Viens voir ça. »

Sur son écran de portable était ouverte une fenêtre appelée « MAME ».

« Qu'est-ce que c'est ?

– MAME, a-t-il répondu, homonyme de *maim*, estropié. *Multiple Arcade Machine Emulator*. Observe. »

Reproduisant le mouvement de ses doigts sur le pavé tactile, la flèche à l'écran a pointé sur le fichier FROGGER.ZIP qui était imbriqué parmi une collection d'autres fichiers avec la même extension. J'ai ressenti un léger frémissement dans le ventre. Il a cliqué deux fois, a glissé le portable devant moi, et j'ai pris la relève.

Je suis devenu une petite grenouille verte qui sautait tête la première parmi une circulation dense. Pas une imitation ou une version alternative du jeu d'arcade – c'était Frogger avec sa grenouille, ses troncs d'arbre, ses voitures, ses tortues à carapace rouge et ses grenouilles femelles

rouges, tout jusqu'au moindre pixel. Je bondissais de la rue à la partie centrale puis à la rivière, mes doigts tapant sous les impulsions des neurones de mon cerveau, comme si je n'avais jamais quitté le Peacock Palace de Woodhill Grove, Illinois, où j'avais pour la dernière fois joué à Frogger il y avait plus de quinze ans de cela.

Des centaines de fois j'avais pénétré l'obscurité palpable qui repoussait les trois salles du Peacock Palace jusqu'aux limites du possible, titubant parmi les joueurs de foot, les excentriques, les Noirs, les fans de bagnoles, les paumés, les types insignifiants, les Mexicains, les fils à papa rebelles et bons à rien, dont une bonne moitié devait être en proie à des hallucinations si j'en crois mon expérience future, leurs yeux injectés de sang reflétant vaguement les lumières de cinq douzaines d'écrans cathodiques. Je me revoyais passant à côté du belliqueux Rob Nixon, qui avait un jour frappé un jeune type en pleine face avec un tuyau de plomb, motivé par quelque chose de bien plus puissant que la peur. Je me revoyais fermant les yeux et laissant cinq douzaines de palettes sonores se fondre en un vacarme intérieur de jungle électrique, tandis que je m'accroupissais (mentalement) dans les broussailles frémissantes, me transformant en indigène de Jungle Hunt, écoutant ce que le vacarme essayait de me dire, déchiffrant les signaux codés qui se dissimulaient dans le brouhaha. Bien que négligés, mes souvenirs étaient intacts, comme s'ils avaient été enfermés dans un coffre-fort en attendant mon retour après des années d'errance.

Le Peacock Palace avait depuis longtemps brûlé et été démoli et remplacé par un centre commercial qui essayait de dissimuler sa véritable nature sous de majestueuses briques rouges, et ça faisait des années que je n'avais plus joué régulièrement à des jeux vidéo. Une pièce par-ci, une pièce par-là. Je n'aimais pas tellement les nouveaux jeux, et c'était généralement tout ce qu'on trouvait. En même temps que les motos tout-terrain, Donjons et Dragons, les feux d'artifice et les armes d'arts martiaux, les jeux vidéo avaient fini à la décharge futile des loisirs de jeunesse. Personne n'aurait donc pu prédire l'effet que le Frogger de MAME aurait sur moi, surtout pas moi.

Tandis que je poussais mon dernier soupir sous les roues d'une voiture de course trapue, j'ai entendu la sinistre note grave descendante qui retentissait chaque fois qu'on laissait sa peau sur la route, cette merveilleuse micro-composition : *BYYEWWww...* reproduite à la *perfection*. Ça faisait une éternité que ma propre reproduction imparfaite de cette note était devenue le leitmotiv qui accompagnait chacun de mes échecs personnels, mais j'avais au fil des années oublié son origine. La partie était désormais finie, mais je continuais de regarder fixement l'écran, fasciné comme dans un rêve.

Je suis parvenu à demander : « Qu'est-ce que tu as d'autre ? »

Il a mis Frogger sur pause et fait apparaître une liste.

Araknoid

Asteroids

Battle Zone
Berzerk
Boot Hill !
Burger Time
Carnival
Centipede
Congo Bongo
Crazy Climbers
Crystal Castles
DefenderDemon's
World
Dig Dug
Discs of Tron
Donkey Kong
Donkey Kong 3
Double Dragon
Elevator Action
EmpireStrksBk
Frenzy
Frogger
Galaga
Galaxian
Gauntlet
GhostsNGblns
Gorf
Journey
Joust
JR. Pac-Man
Jungle Hunt
Jungle King
Kaos
Lode Runner
MarbleMdnss
Mario Bros.
Mr. Do !
Mr. Do's Castle

Ms. Pac-Man
Pac-Land
Pac-Man
Pac-Man Plus
Pac-Mania
Paperboy
Pengo
Pooyan
Popeye
PuckMan
Punch-Out ! !
Q*bert
Qix
Rally X
Robotron
Sea Wolf
Sinistar
SpaceInvaders
Star Wars
Street Fighter
Tapper
Tempest
Tron
Tutankham
Warlords
YosakuDnbee
Zaxxon
Zoo Keeper

« Où as-tu trouvé ce programme ? Combien il t'a coûté ?

– Il m'a rien coûté rien, yo. Je l'ai téléchargé sur Internet, c'est de l'*open source*.

– C'est quoi, de l'*open source* ?

– Ça veut dire que c'est gratuit, mec ! C'est illégal de le vendre. Bientôt, tout sera gratuit. Les jeux seront gratuits, la musique sera gratuite, les films seront gratuits, personne ne pourra plus faire payer quoi que ce soit. J'ai des émulateurs pour Atari, Colecovision, Commodore 64, Apple II^e, Intellivision... Maintenant que j'y pense, celui-là, j'ai dû le payer. »

Kasha la réceptionniste est entrée dans la pièce en faisant claquer ses chaussures à talons aiguilles tape-à-l'œil.

« Est-ce que j'ai l'air d'une pute ? a-t-elle demandé en ajustant sa robe à moitié transparente.

– La ferme, ai-je répondu, surpris de m'apercevoir que j'avais la gorge serrée. On est occupés. »

Hors de question que je la laisse gâcher ce moment. Je ne l'aurais pas supporté. Elle m'a insulté en polonais et est ressortie. J'ai de nouveau porté mon attention sur l'image figée de Frogger à l'écran.

« La reproduction est parfaite. On dirait l'original.

– C'est l'original, a répondu Jeffrey. Frogger, Space Invaders, Tempest, Dig Dug – ce sont tous les originaux.

– Les jeux d'arcade étaient dans de grosses boîtes en bois. Ceux-ci sont dans une petite boîte en plastique.

– Écoute, le jeu n'était pas dans la boîte. Ce qui faisait le *jeu*, c'était l'*exécution* d'un *code*, mec, des 0 et des 1, la *configuration* des chiffres. Maintenant, prends MAME, c'est un émulateur – un type nommé Nicolas Salmoria s'est arrangé pour que les ordinateurs modernes imitent le processeur des jeux d'arcade originaux. Tu copies le programme des jeux – le ROM – à partir du circuit imprimé des machines d'arcade originales, tu le télécharges sur ton PC, le logiciel MAME traite les 0 et les 1 comme le faisait la machine originale, et *ta-da*, tu as Tempest, Frogger, tout ce que tu veux. Il s'agit uniquement d'*exécuter* la *config*, tu piges ?

– Cette émulation, c'est une chose merveilleuse, Jeffrey.

– Sans déconner ! »

Bizarrement, je voulais qu'il comprenne l'intensité de ma réaction, ce qui était ridicule puisque je ne la comprenais pas moi-même, absolument pas. J'en suis toujours à essayer d'analyser ses répercussions. C'était bien plus que de la simple nostalgie. Il y a quelques années, un jour chez mes parents, j'ai fouillé dans mon ancienne armoire à la recherche d'un nunchaku et me suis amusé avec pendant quelques minutes sans qu'il me reste d'émotion particulière après coup. Mais quand Jeffrey a glissé ce portable devant moi, je suis tombé dans l'écran, et on peut dire que je n'en suis littéralement jamais ressorti.

« Je suis sérieux, Jeffrey. C'est une chose *merveilleuse*. Merci de m'en avoir fait prendre conscience. Ça t'ennuie si je joue un moment ?

– Pas de problème, a-t-il répondu. Je vais, ah, arranger la situation avec Kasha. »

Il a lâché un petit gloussement absurde et est sorti.

Sur son portable, j'ai trouvé l'émulateur Intellivision, ouvert le dossier qui contenait les ROM, parcouru sa liste de jeux, et j'ai trouvé Microsurgeon.

J'ai senti mon cœur cogner dans ma poitrine. J'ai double-cliqué dessus.

Et j'ai joué jusqu'à ce que la batterie de son portable rende l'âme.

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

JEU : MICROSURGEON

Format : jeu vidéo pour console Intellivision (Mattel)

Fabricant : Imagic (#7604)

Année : 1982

Processeur : General Instruments CP-1610 (16 bits)

Résolution d'écran : 192 x 160 pixels

Peut-être le jeu le plus novateur de l'un des producteurs de jeu les plus novateurs. Inspiré du film *Le Voyage fantastique*, Microsurgeon place le joueur dans une sonde robotisée et l'injecte dans un certain nombre de corps gravement malades. En naviguant à travers les labyrinthes colorés des systèmes sanguins et lymphatiques, le joueur passe du cerveau au cœur, puis aux poumons, au foie, et encore plus bas, tout en évitant et en détruisant toutes sortes d'horreurs du monde réel : tumeurs, dépôts de goudron, virus, bactéries, vers solitaires. Ses armes sont également nombreuses, et basées sur des thérapies elles aussi réelles : ultrasons, antibiotiques et aspirine. Chaque région du corps possède un indicateur d'état (bon, passable, sérieux, critique, terminal) que le joueur doit observer à mesure qu'il élimine les nombreuses pathologies, tout en restant dans les conduits sûrs du système pour éviter d'alerter les lymphocytes de sa présence et en surveillant son niveau de pouvoir pour s'assurer qu'il ne meure pas lui-même en essayant de sauver le patient. Bien que la coupe réaliste de la tête du patient ait été trop perturbante pour en faire un best-seller, ce jeu a beaucoup de mérite ; Microsurgeon prouvait, et il le prouvait efficacement, que les jeux vidéo peuvent couvrir tous les aspects de l'imagination humaine tout en trouvant un véritable écho dans le monde réel.

Le champion de Microsurgeon : une histoire de grand-mère morte

Microsurgeon a été le dernier jeu Intellivision que j'aie possédé : mon grand-père me l'a acheté quelques semaines avant que ma grand-mère ne tombe malade. Sa maladie n'a surpris personne, étant donné ses trois paquets de cigarettes par jour. Elle avait l'habitude de rester éveillée jusqu'à 3 ou 4 heures du matin, fumant et lisant au lit, pendant que mon grand-père, un lève-tôt, dormait à poings fermés dans le salon de leur résidence au bord du lac Michigan. J'entendais souvent ma mère affirmer que ses parents, avec leurs modes de vie divergents, ne seraient jamais restés ensemble si le divorce par consentement mutuel avait existé à leur époque. Pourtant je crois qu'ils étaient heureux. Il ne leur était jamais venu à l'esprit d'évaluer leur vie conjugale à l'aune de quelque idéal sur papier glacé.

Lorsque sa toux chronique est devenue plus persistante, les médecins lui ont fait passer des radios et ont découvert des taches dans ses deux poumons. Des examens supplémentaires ont révélé que le cancer avait récemment métastasé dans son cerveau, mais qu'il n'y était pas encore fermement implanté. Ils ont entamé une chimiothérapie agressive, et le reste de son corps s'est détérioré en même temps que ses cellules cancéreuses. Inutile de décrire dans le détail cette détérioration – vous l'avez déjà vue, ou vous la verrez. Je n'ai rien à ajouter à vos souvenirs présents ou futurs, aucun éclairage à apporter, aucun sens ni aucun espoir à en tirer. Sa maladie était un murmure constant chez nous, même quand on n'en parlait pas. Dans le salon le soir, on entendait ma mère se reprocher à voix basse de n'avoir rien fait pour empêcher ma grand-mère de fumer, ni pour cesser elle-même d'ailleurs, et les murs du couloir portaient ses sanglots de rage impuissante à travers la porte fermée de ma chambre.

J'ai mis un moment à m'attaquer à Microsurgeon ; j'étais toujours entiché d'Astrosmash. Et quand je m'y suis finalement mis, j'ai été décontenancé par sa complexité. Pouvoir, cerveaux, antibiotiques, tumeurs, canaux lymphatiques, vers solitaires ; ça faisait beaucoup à la fois. Mais je me suis obstiné, poussé par des tendances morbides et obsessionnelles, et j'ai fini par piger le jeu avec la patiente N° 23, une malade relativement facile à sauver par rapport à certains autres. Au début de la partie, ses poumons étaient dans un état « critique », son cerveau dans un état « sérieux », et tout le reste était soit « bon » soit « passable ». Je l'ai sauvée, de peu, faisant le strict minimum pour ramener son cerveau et ses poumons à « bon » ou « passable » tout en empêchant les autres organes « passables » de tomber malade, et j'ai réussi à ressortir par son orbite juste avant que mon pouvoir ne s'épuise.

Le lendemain, ma mère a emmené ma grand-mère faire un check-up à l'hôpital presbytérien St.

Luke, où le médecin l'a informée que la chimio faisait effet. Son cancer n'avait pas régressé, mais il n'avait pas progressé non plus. Ma mère semblait optimiste, ce qui nous a remonté le moral à mon père et à moi. Établissant un lien de cause à effet que moi seul pouvais percevoir, je me suis retiré au sous-sol pour rejouer à Microsurgeon et ai redémarré la console Intellivision jusqu'à retrouver la patiente N° 23. Au fil de mes progrès, je suis parvenu à ramener tous les organes de la N° 23 à un état « bon », et une fois qu'une partie du corps était en bonne forme, elle le restait et ne s'altérait plus. Dans Microsurgeon, la santé était éternelle. À un moment, ma mère est venue me voir alors que j'étais assis en tailleur sur mon coussin en vinyle orange, et je lui ai expliqué ce que je faisais :

« Je tue les cellules cancéreuses de mamie. »

Pensant que c'était une métaphore, elle m'a embrassé sur le crâne.

J'ai refusé d'aller en colonie de vacances cette année-là. J'avais du pain sur la planche. Et ma détermination était telle que mes parents n'ont guère vu de raison de me refuser ce qui risquait d'être mon dernier été en compagnie de ma grand-mère. Un jour, dans la cour de sa résidence, après lui avoir fait jurer de garder le secret, j'ai raconté à ma grand-mère ce que je faisais pour elle avec le jeu, lui expliquant la chose à ma manière décousue. Elle m'a serré faiblement contre elle et a regardé en direction du lac Michigan, le vent faisant ondoyer le sommet de son turban en tissu éponge. Je crois qu'elle m'a cru.

« Merci », a-t-elle dit en allumant une cigarette.

Elle fumait parfois en ma présence, m'ayant fait jurer croix de bois, croix de fer que je ne le dirai à personne. Je savais que ce n'était pas bon pour elle, mais je ne lui ai jamais demandé d'arrêter ; je me contentais de m'acharner sur Microsurgeon. Même quand tous les organes étaient « bons », j'ai continué de zigouiller les pathogènes, portant une attention particulière aux tumeurs des poumons et du cerveau. Je refusais d'abandonner le corps de la patiente N° 23 tant que toute trace de maladie n'avait pas été éradiquée.

Malgré ses cigarettes fumées en cachette, le cancer de ma grand-mère a commencé à céder du terrain. Personne, ni les médecins, ni mes parents, ni ses amis, ne pouvait cacher sa surprise. En revanche, je devais simuler la mienne. Elle a commencé à s'aventurer dehors, s'accrochant au bras de mon grand-père tandis qu'il la menait à leur table habituelle au restaurant Barnum & Bagel. Nous l'avons même emmenée voir un film au cinéma, *Officier et gentleman*, je crois. J'ai failli mourir d'ennui, mais elle n'a pas toussé une seule fois.

Puis, une semaine après la rentrée des classes, la console Intellivision est tombée en panne.

Les panneaux cuivrés sur le dessus de la console devenaient souvent très chauds après plusieurs heures de jeu en continu, mais je ne prêtais aucune attention aux signes annonciateurs. Et un jour, alors que je jouais à Microsurgeon depuis quatre heures, une partie du circuit électronique a apparemment fondu. Plus moyen de jouer au moindre jeu. Le souffle presque coupé, j'ai emporté

l'appareil à la chaufferie, ouvert la boîte à outils et commencé à dévisser la partie inférieure pour voir si je pouvais résoudre le problème tout seul. J'avais une chance d'y parvenir – je possédais un fer à souder que je savais utiliser grâce aux systèmes électroniques Heathkit que j'avais montés – mais ma mère est arrivée pendant que je démontais l'appareil et m'a forcé à le remonter, en proie à une peur irrationnelle de l'électrocution.

Le moustachu de la boutique Archon TV & Electronics était à court de consoles Intellivision neuves. Il m'a suggéré de prendre un système Colecovision à la place, la dernière nouveauté qui avait été mise en vente pendant l'été. Comprenant de travers la cause de ma détresse disproportionnée, ma mère m'a offert de m'en acheter une sur-le-champ, mais j'étais catégorique : il me fallait une Intellivision. Il me fallait *cette* Intellivision. Un nouvel appareil ne posséderait peut-être pas les propriétés techniques ou magiques qui avaient lié le destin de ma grand-mère à celui de la patiente N° 23, et je ne pouvais pas courir ce risque. Les consoles Intellivision frôlaient peut-être l'obsolescence, mais je devais protéger ce qui avait une vraie valeur face aux exigences démesurées de la modernité absolue. Le vendeur d'Archon a haussé les épaules et m'a expliqué qu'il devrait la renvoyer à Mattel Electronics. Il s'avérait que Mattel Electronics était en train de périlcliter et que ce n'était pas le meilleur endroit où envoyer quoi que ce soit d'important, mais je l'ignorais à l'époque.

Pendant que j'attendais que Mattel effectue la réparation, la santé de ma grand-mère s'est détériorée en même temps que la météo. Elle a cessé de sortir, et le vent portait parfois l'odeur de la mort jusqu'à sa chambre obscure. Je ne sais pas comment je faisais pour reconnaître cette odeur, mais je la reconnaissais, et c'est alors que j'ai commencé à ressentir les premiers signes de la même impuissance que je devinais chez ma mère depuis des mois. Je ne pouvais plus regarder ma grand-mère dans les yeux.

Mes parents ont cessé de m'emmener la voir, et ils lui ont trouvé une infirmière à plein temps originaire du Belize. Puis ils n'ont pas tardé à fournir à l'infirmière une bouteille de sulfate de morphine et un compte-gouttes. À la maison, ils essayaient de conserver un semblant de normalité, mais cette lente agonie accablait tout le monde, particulièrement ma mère. Chaque coup de téléphone réveillait en elle des aigreurs d'estomac qu'elle tentait de neutraliser à coups de Pepto-Bismol. Mais quand Archon TV & Electronics a appelé pour prévenir que mon Intellivision était arrivée, ni elle ni mon père n'étaient à la maison.

J'ai enfilé mes baskets et couru le long de la voie express Edens jusqu'à la boutique. Elle se trouvait à un kilomètre et demi, presque assez pour faire s'évanouir un gamin de 11 ans grassouillet et sédentaire, mais j'ai tenu le coup, et j'ai dépensé l'essentiel de l'argent de poche que j'avais économisé au cours des derniers mois pour régler la réparation, avant de retourner chez moi avec l'Intellivision sous le bras.

Je crevais de soif, mais je suis allé direct au sous-sol sans boire un verre d'eau et me suis mis

au travail sur la patiente N° 23. J'ai tué tout ce qui clochait dans ce corps, la moindre tumeur, le moindre virus perniciosus, le moindre signe de dégénérescence, j'ai joué et rejoué sans me soucier de mon score ni de mon statut, et il devait y avoir soit une erreur de programmation, soit autre chose, mais la partie a duré bien plus longtemps qu'elle n'aurait dû. Finalement, mon indicateur de pouvoir a cessé de décliner et les tumeurs ont cessé d'apparaître.

Étourdi par la soif, le front couvert de sueur salée, j'ai regagné en titubant le rez-de-chaussée avec la cartouche de Microsurgeon dans la main au moment où ma mère et mon père sortaient du garage accompagnés de mon grand-père. Grand-mère était morte. Quand ils m'ont annoncé la nouvelle, je me suis évanoui.

Après avoir repris conscience, j'ai bu un peu d'eau et les ai assurés que j'allais bien, et ils m'ont emmené voir ma grand-mère une dernière fois. Elle n'était désormais plus qu'une chose, un objet qui ne pouvait plus faire semblant d'être autre chose car il ne pouvait plus envisager autre chose. J'ai rassemblé mon courage pour toucher sa main, qui était froide, pas désagréable du tout. Tandis que la température de son corps chutait progressivement, que ma mère pleurait, que mon grand-père gavé de sédatifs était avachi sur une chaise, je me rappelle exactement ce qui m'a traversé l'esprit. Trois choses, dans cet ordre :

1) Quand j'avais 6 ou 7 ans, avant que ma fascination pour les mystères du monde naturel ne soit définitivement anéantie par un prof de sciences en cinquième, avant même les jeux vidéo, je passais souvent des heures plongé dans des livres sur les dinosaures et les mammifères préhistoriques, contemplant longuement leurs reproductions pittoresques du drame primitif, songeant à ma propre mort. Pas à ce qui m'arriverait après ma mort – je songeais à ce qui arriverait à tout le reste. Pour la première fois depuis des années, je revisitais ce scénario post-Adam. La situation était la suivante :

J'étais l'élément central de la machine qui faisait avancer le temps, la seule chose qui préservait son intégrité et la projetait en avant parmi une féroce tempête de régression. Quand je pousserais finalement mon dernier soupir, la tempête balaierait le temps de ses rafales qui soufflaient à rebours, et les forêts pluviales pleines de fougères surgiraient, faisant exploser les pelouses et le béton et l'asphalte, renversant les maisons et les boutiques et même les gratte-ciel du centre-ville. Les tigres à dents de sabre viendraient rôder dans ces forêts, attirés par l'odeur du sang des mastodontes, et il n'y aurait aucun moyen de se défendre contre eux. Ce serait un retour en arrière infini, jusqu'aux tricératops, aux ankylosaures, aux trilobites, et au-delà. Il me manquait quelques milliards d'années de connaissances entre mon livre illustré sur les dinosaures et mon livre illustré sur l'astronomie, mais je savais où tout finirait : dans un vide informe et glacial ponctué de masses tourbillonnantes de gaz en surchauffe. Tels étaient les changements que ma mort

occasionnerait. Je n'avais partagé ces informations avec personne.

2) Tandis que je réfléchissais aux choses que je savais depuis mon enfance, mes pensées ont naturellement dévié vers la connaissance secrète que j'avais de la véritable apparence de Dieu. Depuis l'âge de 3 ou 4 ans, je savais qu'il n'était pas l'Ineffable barbu, ni même le buisson ardent dont on nous parlait au catéchisme de Temple Solel, ni le type cloué à une croix qu'on voyait à l'institut des beaux-arts du centre-ville, même si je trouvais ces représentations de la crucifixion divertissantes.

Non, Dieu ressemblait exactement à George Reeves, la star au torse puissant, au ventre grassouillet et au destin funeste de la série *Superman* des années 1950, et il portait les mêmes épaisses lunettes noires que Clark Kent. Il était affublé d'un costume de bouffon vert et jaune, d'un chapeau à trois pointes au bout desquelles se trouvaient des petites clochettes, et il chevauchait un âne si petit que Dieu devait s'accroupir puis poser les jambes sur la crinière de la bête pour qu'elles ne traînent pas par terre. Le pauvre âne faisait un tiers de sa taille. C'était vraiment un petit âne. Même si je ne crois plus en Dieu en tant que tel, je sais toujours que cette image possède une vérité profonde.

3) J'ai pensé à la cartouche de Microsurgeon dans ma poche. Je savais que ses effets avaient été réels. J'en suis toujours convaincu. Pour une raison que je ne saisisais pas, elle était devenue le point de pivot entre les deux côtés de l'écran et permettait que chacun ait une influence sur l'autre. Si mon Intellivision avait été réparée plus tôt – une semaine, un jour, une heure –, j'aurais pu la sauver.

La rencontre

Assis sur une chaise bancale devant la minuscule table de cuisine de mon appartement du 23 Chocimska à Varsovie, j'ai branché le câble du téléphone dans mon ordinateur portable et cherché les émulateurs de jeux vidéo que Jeffrey m'avait fait découvrir plus tôt dans la journée. L'émulateur Intellivision n'était disponible que sur un CD-ROM qu'il fallait commander, mais j'ai facilement trouvé le site Internet de MAME, et le programme était gratuit, comme il me l'avait promis. Sur la page de la Foire aux questions, j'ai découvert la profession de foi suivante :

Même si MAME permet aux gens d'apprécier des jeux d'arcade depuis longtemps disparus et aussi certains plus récents, l'objectif principal de ce projet est d'inventorier le hardware (et le software) de ces jeux. Il y a déjà de nombreux circuits électroniques inutilisables dont la fonction a été ressuscitée dans MAME. Être capable de jouer à ces jeux est juste un effet secondaire agréable.

Ça m'a plu. C'était comme une vocation. En copiant ces jeux sur mon disque dur, je deviendrais un participant anonyme à un projet commun de grande importance, comme ces moines scribes irlandais du Moyen Âge dont les milliers d'heures de travail ingrat ont permis de sauver les œuvres de la civilisation classique de la destruction durant les invasions barbares.

J'ai téléchargé le programme de MAME. Avec les lignes téléphoniques polonaises qui fonctionnaient de façon intermittente, ça a pris la nuit ; j'arrivais souvent à 80 ou 90 % avant que la connexion soit coupée, comme par un fait exprès. Tout en surveillant l'état d'avancement, je tirais de temps en temps sur le joint que j'avais emprunté à Jeffrey lorsqu'il avait quitté la pièce et me disais que chaque jeu que je téléchargerais sur mon portable serait l'exemple parfait d'un fragment d'histoire spécifique qui aurait cessé d'exister sans les efforts de personnes telles que moi, un fragment d'histoire arraché au fragile tombeau de son circuit imprimé pour se voir accorder une existence infinie grâce à des reproductions illimitées.

Je transmettrais cette histoire d'un ordinateur à un autre puisque j'aurais toujours un demi-pas d'avance sur l'obsolescence, et un jour je la transmettrais à mes enfants (si j'en avais) avant qu'ils ne tombent entre les griffes clinquantes des futurs jeux à la mode, qui eux-mêmes pourraient l'offrir à mes petits-enfants de la même manière que mon grand-père m'avait offert la grande boîte enveloppée de papier cadeau qui avait contenu ma première Intellivision. Ça n'avait aucun sens pour lui. Il se tenait bras croisés derrière moi dans notre sous-sol aux murs couverts de moquette

tandis que j'insérais pour la première fois la cartouche de U.S. Ski Team Skiing dans la console. Quand j'ai appuyé sur la touche de redémarrage et l'ai maintenue enfoncée une fois la partie terminée, j'ai vu son reflet qui secouait la tête sur l'écran noir et l'ai entendu inspirer de l'air entre ses dents au lieu de tirer sur la pipe que son médecin lui avait interdit de fumer.

« C'est quoi, des points et des bips, tu pousses le bouton et ça bouge ? a-t-il demandé. C'est de la bêtise. C'est du vide. »

Comme je finissais le joint, j'ai songé qu'il avait raison, dans un sens. Fondamentalement, ce qui m'intéressait, c'était le vide – pas les innombrables cartouches en plastique biseautées que lui et mes parents m'achetaient à plus de 40 dollars pièce, ni le code informatique que contenaient les puces de ces cartouches, ni même les 0 et les 1 auxquels ces codes se réduisaient, mais les fantômes de ces chiffres, des états fugaces des circuits électroniques conçus sous forme de chiffres comparables aux états fugaces de nos neurones que nous appelons des pensées. Et si vous étiez relativement défoncé et commenciez à considérer les choses sous cet angle, il était impossible de ne pas sombrer dans le vieux cliché de la régression à l'infini, car il y aurait bientôt un ordinateur qui pourrait parfaitement émuler mon ordinateur émulant une machine Frogger, et un jour (peut-être bien après ma mort, mais un jour) il y aurait un ordinateur qui pourrait parfaitement m'émuler *moi* en train d'utiliser l'ordinateur qui pourrait parfaitement émuler mon portable préhistorique émulant le scénario de l'éternel retour de cette pauvre petite grenouille. Tout n'était que configs, du début à la fin, comme le monde représenté sur la carapace d'une tortue géante dans *Le Roi et moi*, qui se tenait elle-même sur la carapace d'une tortue encore plus grande, et ainsi de suite, et c'était une sorte d'immortalité, non ? Je raisonnais : si je devais mourir dans 60 secondes, mais qu'une représentation complète de l'état de mes neurones dans 59,999 secondes, ma *config*, était parfaitement reproduite par quelque super-ordinateur dans mille ans et permettait de continuer à interagir avec une représentation parfaite de mon portable tentant de télécharger MAME version 2.1 à travers une représentation parfaite d'une ligne téléphonique polonaise, la pause de mille ans dans l'activité de ma config aurait-elle de l'importance ? Et si notre vie était le jeu d'un autre ? Etc. Etc.

Quand j'ai finalement réussi à télécharger la totalité du programme MAME, la femme trapue de l'appartement n° 4 à commencé à battre ses tapis dans la cour centrale de l'immeuble, ce qui signifiait qu'il était 4 heures du matin et qu'on était soit mardi, soit jeudi, soit vendredi. Il était trop tard pour commencer à chercher les ROM eux-mêmes. Je me suis donc enfoncé une paire de boules Quiès crasseuses dans les oreilles et me suis laissé tomber sur mon lit, bien décidé à récupérer quelques heures de sommeil malgré le boucan des tapis et la douleur qui me lançait de temps à autre dans le creux des reins. J'emmènerais mon ordinateur portable au travail pour que Jeffrey me montre comment installer l'émulateur, et il m'indiquerait les sites qui proposaient les ROM (ceux-ci n'étaient pas disponibles sur le site de MAME pour des questions de copyright), et

ce soir, j'aurais tout.

La sonnette de la porte m'a réveillé malgré les boules Quiès, s'insinuant dans mon sommeil avec plus d'insistance que le battement des tapis ou la sonnerie du réveil que je n'avais pas entendue, pour la simple et bonne raison que personne ne sonnait jamais à ma porte hormis le propriétaire avec sa grosse moustache à la gauloise. Je l'avais pourtant payé la semaine précédente. J'ignorais qui ça pouvait être, car j'avais oublié la femme de ménage. Je l'avais appelée une semaine plus tôt, après avoir découvert un matin à mon réveil un message que j'avais moi-même écrit, alors que j'étais saoul, dans la poussière qui recouvrait ma table de chevet : « FEMME DE MÉNAGE ».

« Bonjour ? C'est moi, Anya ? Ménage ? »

Elle ne portait pas de foulard de paysanne : ses cheveux bruns bouclés étaient maintenus en arrière par un petit ruban rose. Quelque part entre 19 et 23 ans, très menue. Ses seins étaient naturellement gros, très gros, presque en désaccord avec les poignets fins et le petit cul de lutin de sa charpente minuscule. J'aurais été incapable d'en détacher mon regard si ses yeux verts n'avaient été encore plus fascinants dans leur refus de croiser les miens, passant vivement de mon visage au sol tandis que les coins de sa bouche rose de poupée esquissaient un sourire timide. Elle trimballait un seau plein d'éponges saturées d'eau de Javel, mais dégageait pourtant un léger parfum de fleur.

J'avais jusqu'à présent évité de tomber amoureux de la moindre Kasha, aussi belle fût-elle, mais j'étais tellement groggy, et Anya était si timide et silencieuse et parfaite que j'ai vacillé. Si j'avais fumé moins de mauvaise herbe, dormi plus longtemps et pris une douche avant son arrivée, je me serais peut-être souvenu que c'était Kasha la réceptionniste qui m'avait donné son numéro, qu'Anya Budna et elle avaient grandi dans le même quartier et étaient amies d'enfance. Si je m'étais souvenu de tout ça, j'aurais peut-être réfléchi à deux fois. Mais en l'état des choses, à cause de MAME, dans la config précise dans laquelle je me trouvais quand j'ai ouvert cette porte, ces yeux verts m'ont avalé. Hélas, le sol qui nous rassemblerait contenait aussi la graine qui nous ferait nous déchirer. Très hégélien.

Deux jours après notre première rencontre, je me suis fait porter pâle au boulot et Anya m'a emmené à Praga, le quartier sur la rive la moins prisée de la Vistule où elle et Kasha avaient grandi. Elle m'a montré des immeubles délabrés qui m'ont rappelé la cité Cabrini Green à Chicago, des bâtiments étrangement tronqués, des façades anonymes de brique et de plâtre. J'ai vu un bon paquet de graffitis, une abondance warholienne de représentations de bites, et un derrière poilu bien exécuté avec une cigarette qui ressortait de son trou du cul fripé. Elle m'a montré un monument noirci par les gaz d'échappement, érigé à la mémoire des héros russes morts pour la libération de la patrie polonaise – des héros, m'a-t-elle informé, qui avaient en fait attendu sur

cette rive même de la Vistule que les nazis aient fini de tout incendier avant de traverser la rivière et de « libérer » Varsovie à proprement parler. Cinquante-quatre années seulement s'étaient écoulées (1945-1999) et les visages héroïques du monument avaient déjà perdu leurs traits. (Ou avaient-ils été conçus comme ça ? Difficile de savoir avec les Soviétiques.) J'ai vu une boutique avec des publicités Pierre Cardin qui ne vendait en fait que de la vodka douteuse et de la glace. J'ai vu un stade de football fatigué dont l'enceinte était entourée d'un bazar chinois/russe, un stade dont l'herbe avait disparu et dont les sièges étaient complètement fendus. Michael Jackson y avait joué un jour, des années plus tôt. Nombre de personnes qui n'avaient pas les moyens de se payer un ticket étaient quand même venues pour ressentir l'atmosphère du spectacle, regarder les lumières colorées qui débordaient par-dessus les gradins, sentir la sono de 70 000 watts dans leur ventre.

Dans le bar où nous nous sommes arrêtés pour boire une vodka Zubrowka avant de rentrer, j'ai vu un vieux jeu d'arcade : Mr. Do ! Comme j'avais recommencé à m'intéresser aux jeux vidéo, j'ai immédiatement reconnu les bandes diagonales bleues caractéristiques. Un vieil homme insérait des pièces d'un zloty tout en buvant au goulot d'une flasque qui était posée en équilibre à côté du joystick. J'ai songé au trajet qu'avait effectué cette machine depuis l'usine Universal (certainement à Las Vegas) jusqu'à sa destination finale. J'ai brièvement songé à parler de MAME à l'homme, mais me suis ravisé. Quand il m'a vu regarder la machine, il m'a fait signe d'approcher.

Ce type, il ressemblait *réellement* à l'un de ces visages hébétés que j'avais vus dans le documentaire sur la chaîne Histoire. Ni son pull en laine ni son manteau de tweed au coude troué n'étaient assez finement tissés pour retenir la vapeur d'alcool qui exsudait par ses pores. Mais, curieusement, ça lui donnait une odeur de propre, comme s'il avait été stérilisé, ou peut-être embaumé. Il m'a parlé rapidement, sans s'apercevoir ou se soucier du fait que je ne comprenais manifestement rien à ce qu'il me disait. Une chaîne de consonnes infinie, sans voyelles pour les adoucir, des combinaisons de sons auxquelles mes oreilles n'étaient pas habituées. Le phonème *shtch* revenait souvent. Usant de gestes du bras, il m'a fait comprendre qu'il voulait que je joue avec lui.

« Mr. Do ! ai-je dit en acquiesçant.

— *Mice Tar Dough, Mice Tar Dough !* » s'est-il exclamé, avant de balancer une nouvelle série de *shtch*.

Il a inséré deux pièces dans la machine et refusé que je le rembourse. Prenant soin de ne pas renverser sa flasque, j'ai commencé. Même si je n'avais pas joué à ce jeu depuis des lustres, je m'en souvenais bien — la possibilité à l'époque novatrice de gagner des vies supplémentaires, l'absence d'intermissions à la Pac-Man servant uniquement à afficher des statistiques — et les vagues restes de stratégie que je suis parvenu à faire resurgir du fond de mon cerveau l'ont impressionné. Il m'a tapé dans le dos et a hurlé quelque chose quand j'ai réussi à tuer un dinosaure rouge avec chacune des six pommes du premier écran, et je lui ai rendu son geste quand il a atteint

le troisième niveau avec sa première vie, allant même jusqu'à essayer de reproduire les syllabes d'encouragement qu'il avait aboyées en réaction à mon exploit. Il m'a proposé de boire un coup au goulot de sa flasque, et j'ai accepté. Ça avait presque le goût de vodka. Quand j'ai fait la grimace et toussé, le vieil homme a poussé des acclamations, et le barman aussi, et Anya a gentiment tapé quatre fois dans ses mains. C'est le vieil homme qui a remporté la partie. Et j'ai la fierté de dire que je ne l'ai pas laissé gagner ; j'ai fait tout mon possible pour le battre, mais malgré les mouvements erratiques que sa main tremblante imposait parfois au joystick sans son approbation, il connaissait bien le jeu, et semblait en avoir une perception véritablement intuitive.

Anya et moi avons regagné l'autre rive à bord d'un tram bondé, et je l'ai emmenée dîner dans un restaurant marocain. Elle n'y était jamais allée. Elle ne sortait pas énormément. Histoire de l'impressionner, je lui ai rappelé que je m'étais presque comporté comme quelqu'un du cru dans son ancien quartier. Comme elle ne connaissait pas cette expression, je lui ai expliqué autrement. Elle a détourné le regard et l'a posé sur la corbeille pleine de pitas, secouant presque imperceptiblement la tête.

« Quoi ? Tu m'as vu, je lui ai parlé polonais !

– Il pas parler polonais.

– Pardon ?

– Pas polonais. Il parlait rien, n'importe quoi, fou. »

Elle a fait vibrer sa lèvre inférieure avec ses doigts et produit des sons incompréhensibles. J'ai froncé les sourcils, baissé les yeux vers mon assiette, et murmuré « BYYEWwww » – la note basse descendante, le thème qui accompagnait chacun de mes échecs personnels – puis j'ai mordu dans une pita couverte d'houmous beaucoup trop aillé.

Quand j'ai relevé les yeux vers elle, un rire profond qui n'aurait pu s'échapper de ses lèvres serrées a jailli de son nez, déclenchant la même réaction chez moi. J'ai recraché une bouchée à moitié mastiquée en travers de la pièce, atteignant presque les bottes noires brillantes d'un type en costume noir avec des cheveux blonds pleins de mousse coiffante. Il m'a fusillé du regard, exigeant en silence réparation, mais je ne pouvais répondre à son défi vu que je ne pouvais m'empêcher de rire. Et c'est à cet instant, je crois, tandis que je toussais, riaais, essuyais la bouche avec ma manche tout en touchant la main d'Anya, c'est alors que j'ai soudain pris conscience que j'étais amoureux d'elle.

Trois semaines plus tard, je me faisais virer pour avoir menti sur mon expérience de graphiste. Je crois que c'est Jeffrey qui m'avait balancé. Kasha la réceptionniste aimait être maltraitée ; elle avait commencé à prêter plus attention à moi après que j'avais été grossier avec elle, compliquant d'autant les manœuvres d'approche de Jeffrey, et je crois qu'il voulait que je lui laisse la voie libre. Je suis retourné à Los Angeles, et Anya Budna m'a accompagné. J'ai passé tout le vol jusqu'à L.A. à me rappeler que, oui, la superbe fille assise sur le siège d'à côté était bien avec

moi.

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

JEU : DONKEY KONG

Format : jeu d'arcade à pièces

Fabricant : Nintendo of America

Année : 1981

Processeur : Z80 3,072000MHz

Son : 1 x DAC + échantillons

Résolution : 256 x 224 pixels

C'est la création de Shigeru Miyamoto, concepteur chez Nintendo Corporation, qui a finalement ravi son trône à Pac-Man. Donkey Kong s'est répandu comme un virus, avec plus de 65 000 machines écoulées aux États-Unis rien que la première année – une excellente performance pour une société qui avait débuté en fabriquant des cartes à jouer pour les yakuzas à la fin du XIX^e siècle, groupe de gangsters auquel Nintendo emprunterait de nombreuses techniques commerciales un siècle plus tard. Miyamoto, grâce à qui les joueurs ont commencé à s'exciter autrement qu'en tuant des ennemis ou en faisant tout sauter, continuerait d'innover, depuis les trésors cachés de Super Mario Bros. jusqu'aux angles de caméra inspirés du cinéma de la série Zelda (après le départ de l'auteur, il faut le préciser). Mais quels qu'aient été les chiffres de vente, aucun de ces jeux n'a jamais égalé sa première contribution au domaine de l'ubiquité culturelle.

La réussite phénoménale de Donkey Kong peut en grande partie être attribuée à ses concessions au réalisme par rapport aux méga-succès Pac-Man ou Defender qui avaient inauguré l'âge d'or, puisqu'il marque un retour vers l'aspect concret des jeux de voiture/sports/guerre qui avaient été si proéminents à l'époque antédiluvienne qui les avait précédés. Donkey Kong s'éloigne du visuel abstrait ou des ambiances de science-fiction pour revenir à un décor plus identifiable : un chantier d'apparence changeante. Héros, adversaire, victime sont tous des représentations reconnaissables de créatures plus prosaïques que des Pac-Man ou des vaisseaux spatiaux : homme, femme, singe.

Le premier niveau montre six poutres bordeaux parfaitement parallèles. L'univers de l'écran est en ordre. Puis arrive Kong avec la fille sous son bras, telle une menace comique ; les x qui représentaient ses dents rappelaient à de nombreux joueurs de l'époque leur propre appareil dentaire, ce qui les incitait à éprouver de la compassion à son égard pendant les secondes qui suivaient son arrivée². Puis Donkey Kong détruit l'ordre, anéantissant la sérénité géométrique des angles bien droits, démolissant la symétrie des poutres en sautant lourdement dessus à six reprises avant de parachever son numéro par une grimace, au cas où quelqu'un douterait que ce carnage ait

été intentionnel.

Arrive alors Mario. Ce nom a été emprunté après coup à l'homme de Seattle qui louait un entrepôt à Nintendo Corporation of America et attribué au « Jumpman » original japonais. Il apparaît au bas de l'écran à côté d'un bidon d'essence bleu. Kong a déposé la petite amie de Mario, Pauline, sur une plateforme en haut de l'écran, où il la tient captive. Le jeu a été programmé au Japon, donc, naturellement, Pauline est de type caucasien avec de longues tresses rousses. Avec sa robe qui descend jusqu'au sol, elle est une incarnation emblématique de la chasteté. Elle attend, impuissante, esquissant deux pas d'une danse désespérée et implorant en silence Mario de la secourir tandis que le mot « HELP » s'affiche en lettres de bande dessinée au-dessus de sa tête. Le joueur lance donc Mario à son secours.

Il est difficile d'ignorer les similitudes entre Donkey Kong (la créature) et le démiurge des hérésies gnostiques. Les sectes gnostiques – préchrétiennes, début de la chrétienté, juives kabbalistes – croyaient en la nature fondamentalement corrompue de ce monde physique et en un Dieu despotique, ou démiurge, qui régnait dessus, celui qu'ils appelaient Yaldabaoth et que nous connaissons sous le nom de Jéhovah. S'étant emparé du pouvoir, ce démiurge a évincé la création purement spirituelle du Dieu véritable, comme nous l'apprenons dans *Le Livre des secrets de Jean* datant du II^e siècle de notre ère.

Il prit une grande puissance à sa mère [le principe féminin du Dieu véritable]. Puis il s'écarta d'elle et s'éloigna des lieux où il avait été enfanté. Il s'empara d'autres lieux et se créa d'autres éons... Et il s'unit à sa propre *déraison*³ et engendra pour lui-même des autorités.

Après avoir emprisonné la véritable créatrice et envahi sa création harmonieuse, Donkey Kong la profane, la mettant sens dessus dessous et la rendant aussi imparfaite que le monde dans lequel nous sommes contraints de vivre. Mais cela ne suffit pas ; il doit aussi transmettre à la créature évincée des émanations de sa propre malveillance. *L'Hypostase des archontes*, datant du IV^e siècle de notre ère, nous dit que le démiurge « envisageait de créer une progéniture de lui-même » après avoir vu son nouvel empire, et c'est ce qu'il a fait peu après : il « engendra pour lui-même des autorités... La deuxième est Harmas, l'œil du feu »... (*Livre des secrets*). Et donc Donkey Kong donne un exemple de sa malfaisance en balançant un baril bleu qui embrase le bidon d'essence derrière Mario, donnant naissance à des sprites⁴ de flammes vivantes qui continueront de harceler Mario durant les quatre niveaux du jeu.

Comme dans la cosmologie gnostique, un élu solitaire est envoyé pour redresser les torts. Ce n'est pas l'un de ces « êtres angéliques dont aucune des races de l'humanité ne sait rien » qu'évoque *L'Apocalypse d'Adam*, mais, comme Jésus-Christ, un charpentier, et comme dans toutes les expressions populaires de la cosmologie gnostique du XX^e siècle⁵, cette figure du Sauveur est notre

point d'identification. Quand il saute par-dessus un baril, c'est nous qui sautons. Nous devenons « *Sha'ar Elohim* » ou « les portiques de Dieu », afin de déjouer nous-mêmes le plan du grand singe et de ramener l'incarnation de l'innocence (féminine) dans un monde meilleur où les poutres seront droites et où les usines produiront autre chose que des paquets de ciment assassins. Comme dans l'école lurianique du mysticisme kabbalistique, nous participons au *tikkoun*, la réparation des vaisseaux divins. Nous réparons ce qui a été brisé.

Le problème avec Donkey Kong, c'est qu'on ne peut jamais réparer ce qui a été brisé. On ne peut jamais redresser les poutres tordues. Le 20 août 2000, lorsque Tim Sczerby a marqué 879 200 points à Donkey Kong (le score le plus élevé qu'il soit théoriquement possible d'atteindre), le jeu l'a tué au niveau 22 sans explication ni excuse, et il n'avait *toujours pas* redressé les poutres tordues. Et l'on ne peut jamais s'emparer pour de bon de Pauline. Si l'on parvient à atteindre le haut de l'écran et à grimper sur la plateforme pour la libérer de la prison du Dieu singe, il la reprend, et au quatrième niveau, même si vous envoyez Kong par terre tête la première, la réunion avec Pauline ne dure pas. Pourquoi ?

Parce que ce n'est en fait absolument pas une fille. C'est l'*idée* d'une fille faisant semblant d'être une fille, déformant la réalité de l'impressionnable Mario grâce à la vieille tactique du leurre. Et comme le Dieu singe est aussi celui qui déforme ce qui est droit et réel, Pauline et Kong sont de mèche. Plus encore : le singe fait partie de la fille, et la fille fait partie du singe. Ce sont deux facettes de la même tromperie – c'est-à-dire, le monde déchu, celui dans lequel nous vivons.

L'illusion de Mario

Quand j'ai ramené Anya à Los Angeles, je fonctionnais sous l'illusion de Mario. Je la voyais comme une magnifique idée de la féminité. Elle ne portait pas de robe qui descendait jusqu'au sol, certes, mais en était une abstraction plus charnelle et moderne, un équilibre parfait entre vierge contemporaine et allégorie de la pécheresse. Timide et incertaine, mais possédant néanmoins une intelligence innée qu'elle portait avec plus de grâce que la plupart des Américaines tout aussi intelligentes que je connaissais – tout ce qu'il lui fallait, j'en étais certain, c'était d'être arrachée à la cage de son pays d'origine et amenée en Amérique, l'endroit dont elle rêvait et parlait tant et qui serait à coup sûr à la hauteur de ses espérances. Mes illusions étaient immenses, et elles ont tenu pendant les quelques semaines que nous avons passées à nous tenir la main, à copuler constamment et à parler sans crainte (malgré sa grammaire approximative) de l'avenir, comme si les jours radieux avaient pris de l'avance sur nous et attendaient que nous les rattrapions.

Mais, en fin de compte, l'idée que se faisait Anya de l'Amérique, comme celle que je me faisais d'Anya, a été gâchée par la fréquentation de celle-ci. L'enchantement de l'Amérique était lié à son éloignement, et la proximité d'un monde de centres commerciaux, de sourires de façade, et de ce qui lui apparaissait presque comme une bêtise délibérée (« Je suis serveuse et je lis des livres ! Cet homme, ce producteur de cinéma avec son putain de costume, il n'en lit pas ! ») a engendré un mépris rampant pour ce pays. Nos copulations se sont faites plus rares. Son enthousiasme pour mes grands projets a diminué. J'ai commencé à me sentir floué.

Mon indignation était toutefois tempérée par un certain sens de la justice. Si de mon point de vue elle semblait être de mèche avec le grand singe destructeur, de son point de vue à elle, c'était probablement le contraire qui était vrai. Elle avait placé son espoir et sa confiance dans ce sauveur étranger à la charmante pilosité faciale qui semblait si sûr de lui quand on le voyait de loin en train d'escalader des poutres et des échelles... mais tout ça, c'était juste un stratagème entre lui et le singe, un traquenard destiné à la piéger. Quand son sauveur s'était rapproché, la vérité sur son compte était devenue claire. Il n'était pas riche, du moins pas dans ce monde. Il n'était même pas graphiste (oui, je lui avais également menti), et il ne pouvait donc pas trouver d'emploi en tant que tel. Et quand il avait été à court d'argent, il n'avait même pas cherché de boulot ; il s'était retiré dans un « bureau » où il ne travaillait à rien et se gavait de pixels et de bips et de gamineries. Il parlait de ses amis, mais elle n'en avait toujours pas rencontré un seul. Il y avait quelque chose de suspect dans leurs surnoms – Sexy, Goldie, Skinny – et elle présumait souvent (avec raison) que ces amis étaient en fait l'idée en grande partie fictive qu'il se faisait d'amis, des

créatures mythiques jaillies d'un passé idéalisé avec lequel il avait depuis longtemps coupé les ponts. Ses perspectives étaient aussi limitées dans ce monde que celles d'Anyà l'avaient été à Varsovie, voire plus ; au moins, à Varsovie, il y avait toujours d'autres Américains.

Lorsque j'ai pris conscience de tout ça, elle était déjà coincée sur la plateforme du singe, trop haut pour pouvoir sauter, prise entre ses griffes avant même d'avoir pu réagir. Quand elle avait le courage de se retourner et de regarder la bête dans les yeux, nul doute que c'était moi qu'elle voyait et, comme dans le jeu, son pauvre cœur rose se déchirait en deux.

Et c'est tandis que j'observais cette évolution au fil des jours et des semaines en songeant aux innombrables heures irremplaçables que je lui avais volées sous prétexte que ça me semblait une bonne idée sur le coup, tandis que je la voyais s'éloigner de moi et se replier sur elle-même comme pour refléter mon propre repli sur moi-même, tandis que notre éloignement progressif me poussait à utiliser des parties de mon cerveau que je n'avais jamais utilisées jusqu'alors pour trouver un moyen de mettre un terme à tout ça, que la nécessité d'un catalogue et d'une analyse véritablement détaillée de l'âge d'or des jeux vidéo – de 1978 à 1984 – s'est imposée à moi, avec suffisamment de clarté pour exiger que je m'y attelle le 5/9/99.

Les jeux eux-mêmes continueraient d'exister grâce à MAME et à d'autres programmes d'émulation similaires, mais étant donné leur caractère ludique et leur simplicité louable mais trompeuse, personne n'irait creuser plus profondément – et une existence qui se limitait aux fugaces moments de nostalgie de certains n'était pas une existence. Il était important que quelqu'un commence à détacher les couches de sens sous leur surface colorée, car elles constituaient une strate cruciale du sol sur lequel toute une génération avait été bâtie. Les films hollywoodiens sont jugés suffisamment importants pour que, dans de nombreux cercles, il soit acceptable d'en discuter à n'en plus finir et de les commenter le plus sérieusement du monde. En tant que symbole ultime de l'Amérique, Las Vegas a été le sujet de nombreuses incursions sociologiques, littéraires et critiques. Pourtant, en 1981, les 5 milliards de dollars de bénéfices de l'industrie des jeux vidéo représentaient plus que ce que rapportaient Hollywood et Las Vegas combinés – et une grande partie de ces bénéfices avait été perçue en pièces de 25 cents.

Des milliards de pièces de 25 cents, à une époque où le métal contenu dans ces pièces en valait 39. Et les jeux vidéo étaient aux ordinateurs ce que la pornographie était aux magnétoscopes ; dans le langage d'aujourd'hui, c'étaient des *killer applications*, des tueries. Ils contribuaient à l'évolution des puces électroniques qui s'étaient répandues comme de joyeuses bactéries et continuent toujours de se répandre, devenant chaque année plus rapides, moins chères, plus petites et plus nombreuses, s'infiltrant dans le moindre espace disponible.

Pouvons-nous nous permettre de ne pas voir notre monde à leur façon ?

Un monstre d'égoïsme

« Tu es... tu es un *monstre d'égoïsme* ! » a hurlé Anya, et j'ai souri, et elle a grondé de rage et couru jusqu'à la chambre. J'ai bien essayé de m'expliquer, mais elle a claqué la porte.

Ce que j'ai fait pour mériter ce titre :

Le *Catalogue des jeux obsolètes* avançait bien, j'accumulais la quantité d'observations nécessaires pour percer à travers le masque du « divertissement » et atteindre les vérités qui se cachaient derrière. Je n'ai pas honte d'avouer que j'étais fier de mon travail. Voici un petit extrait de mon entrée sur le jeu Tempest, par exemple :

Si les films d'horreur peuvent être considérés comme les cauchemars de notre culture, il est logique de considérer les jeux vidéo comme nos rêves lucides, ceux dans lesquels le luxe nous est donné de prendre les armes contre l'océan transfiguré et pixélisé de nos problèmes et d'affronter les créatures qui nous attendent dans ses profondeurs.

Ma comparaison de Berzerk au *Château* de Franz Kafka était unique, je crois, de même que mon exposé sur la dialectique entre détermination et futilité dans Sinistar. Cependant, malgré ma toute nouvelle détermination, quand j'ai parcouru un aperçu avant impression du *Catalogue* et l'ai examiné d'un œil honnête, sa futilité m'a frappé. Il manquait quelque chose – et je ne parle pas d'un plan marketing, d'une stratégie de vente. Je n'avais en toute honnêteté pas réfléchi à ça. La fin était encore loin, et l'ouvrage était une fin en soi. Je n'avais aucune intention de le transformer en un moyen en le galvaudant avec des questions de commercialisation ou de public potentiel. Pourtant, il semblait curieusement informe. L'excitation que me procurait mon travail me rappelait une chose que j'avais entendue dire à la télé par un consommateur de crack : « C'est tellement bon... mais il manque toujours quelque chose. Il y a toujours ce grand vide en plein milieu. »

Un jour que je faisais une pause au milieu de mon entrée sur Frogger pour lire quelques messages sur le site alt.games.video.classic, je suis tombé sur la conversation suivante :

Sujet : LWB info De : T. Bush

Suis en ce moment en quête d'informations sur l'obscur jeu de 1983 Lucky Wander Boy. Merci de me contacter.

Sujet : Re : LWB info De : Clio

J'ai entendu dire que la Japonaise qui a conçu le vieux jeu Lucky Wander Boy doit être interviewée sur zd-tv ce soir à 20 heures, juste une rumeur.

Lucky Wander Boy.

En voyant ce nom, en le prononçant, j'ai senti ces cinq syllabes pénétrer et se répandre en moi, comme un signe.

Il était resté écarté de la fange de ma conscience pendant si longtemps – mais bon, des années de banalité peuvent si facilement faire oublier le merveilleux et l'étrange. Quoique intense, ma rencontre avec Lucky Wander Boy avait été brève. Je ne me raccroche pas éternellement à mes passions ; j'ai tendance à les laisser s'éteindre d'elles-mêmes.

Prenez ma passion pour la littérature japonaise contemporaine. Cinq ans plus tôt, elle m'avait dévoré comme un virus, puis avait disparu presque aussi vite. Tout ce qui me restait de mon obsession pour Mishima, Abe, Tanizaki, Ôe et Murakami, c'était la citation suivante tirée du *Japon moderne et l'éthique du samouraï* de Mishima, imprimée en police 24 points et scotchée à mon mur entre une carte postale représentant un portrait de Billy Dee Williams à l'aquarelle et une horloge Pac-Man récemment acquise :

On peut choisir une ligne de conduite, mais on ne peut pas toujours choisir le moment. Le moment de décision approche au loin et s'abat sur vous. Vivre ne consisterait-il donc pas à se préparer à ce moment de décision ?

Je n'avais jamais trop réfléchi aux raisons qui m'avaient poussé à accrocher cette citation précise sur mon mur. Elle m'avait sauté aux yeux, sans jamais me dire pourquoi. Si l'on m'avait posé la question, j'aurais probablement admis qu'elle représentait l'espoir vague qu'un jour quelque chose d'important m'arriverait, d'une manière ou d'une autre. Mais je n'avais aucune idée de ce que ce quelque chose pourrait être, et je n'avais jamais senti la proximité de mon « moment de décision ». Mais Lucky Wander Boy l'avait appelé, et je voyais désormais mon moment poindre à l'horizon, trop loin pour révéler le moindre détail, mais bien présent, attendant de venir à moi, ou que je vienne à lui. Si je plissais les yeux, je parvenais tout juste à le distinguer, là-bas, juste au-dessus de l'horloge Pac-Man qui indiquait 19 h 59.

J'ai foncé au salon et zappé sur la chaîne 63, ZD-TV, la chaîne du « tout-technologie-tout-le-temps ». À ma décharge, je n'ai même pas remarqué Anya qui était assise sur le canapé, jusqu'à ce qu'elle se mette à me hurler dessus. Apparemment, elle regardait une émission sur les maisons des gens célèbres, et prenait des notes sur ce que nous devrions faire pour que notre appartement ressemble un peu plus à celui de William Zabka, bien que notre appartement ait été

considérablement plus petit que le sien.

Pourquoi la colère d'Anya était déjà prête à exploser :

Après un mois d'acclimatation culturelle et d'étude de la langue, elle avait commencé à chercher un emploi et, après un mois de recherches, n'en avait trouvé qu'un seul qui payait suffisamment : serveuse chez Warsaw Gardens, un restaurant polonais de la Cinquième Rue à Santa Monica, pas loin de chez nous. Le fait qu'elle avait tourné le dos à sa patrie et parcouru près de 10 000 kilomètres pour se retrouver dans un fac-similé de cette dernière avait transformé ses crises de colère occasionnelles en une humeur maussade permanente, et le charme factice des poutres apparentes, des planchers craquants, des nappes râpées et de la moquette miteuse du restaurant était à ses yeux une insulte vu que ça n'avait rien à voir avec le Varsovie qu'elle connaissait. Pour ne rien arranger, son patron insistait pour qu'elle parle polonais à Leelee Sobieski quand celle-ci venait manger au restaurant avec son manager, agent et publiciste, sans se douter que Mme Sobieski était née et avait grandi à New York. Plutôt que d'admettre son erreur, son patron avait érigé ça en règle d'or et exigé d'Anya qu'elle parle constamment polonais à voix haute dans le restaurant même si aucun autre employé ne pouvait lui répondre dans cette langue. Pour elle qui avait espéré améliorer son anglais, c'était un sérieux revers.

Pourquoi j'ai souri :

Ce n'était pas un sourire cruel comme celui que fait James Bond dans les livres de Ian Fleming. Non, c'était un sourire tendre, un sourire plein de sollicitude, d'amour, de fierté, car je savais combien elle avait travaillé à son anglais malgré la règle du « tout polonais » au restaurant et le désenchantement que lui inspirait l'Amérique, s'initiant à la moindre occasion à la langue vernaculaire telle une véritable étudiante bien qu'elle n'ait jamais eu l'opportunité d'aller à l'université. J'avais lu un de ses exemplaires de *Vogue* aux toilettes, je savais donc que le « monstre d'égoïsme » était une expression qu'elle avait piquée à John Casablancas, le directeur de l'agence de mannequins Elite, qui s'en était servi pour décrire une ancienne cliente, la top-modèle Gisele. Ma petite amie passait de la théorie à la pratique ; et la rapidité avec laquelle elle se fondait dans la masse m'impressionnait tout en me réjouissant. En langage de jeu vidéo, elle faisait preuve d'une grande portabilité. J'étais sûr que dans un rien de temps nous serions en mesure d'avoir une conversation normale, et j'avais hâte de pouvoir discuter de tout et de rien avec elle. J'étais certain que ça nous aiderait à refermer le fossé qui s'était creusé entre nous, et que ça atténuerait nos différences.

La coupure pub de ZD-TV s'est achevée. Ce qui était fait était fait. Je me suis assis pour regarder, réservant ma pénitence pour plus tard.

L'ironie de tout ça :

La rumeur que Clio de alt.games.video.classic avait entendue n'était rien d'autre qu'une rumeur. La conceptrice de Lucky Wander Boy n'est jamais apparue sur ZD-TV. Quand l'émission a repris, j'ai eu simplement droit à un portrait du P-DG d'une quelconque société de divertissement numérique basée à Los Angeles, un certain Kurt Krickstein avec de petites boucles noires qui garnissaient les côtés de son crâne dégarni, et une façon traînante de prononcer les L qui aurait rendu dingue n'importe quel orthophoniste. Il était catégorique, sa société n'avait rien, absolument *rien* à voir avec Hollywood. Hollywood était peuplé d'intermédiaires qui n'étaient que des « blaireaux » et qui ne servaient à rien sauf à augmenter les coûts de fonctionnement. Lui se considérait comme un révolutionnaire des médias qui était positionné au croisement du cinéma, des jeux vidéo et d'Internet, avec pour projet de superviser la « convergence » des trois, et la mondialisation à venir de ce mode de consommation ultime. Il se voulait « cool ». « In ». « Top ». Il avait conservé ses traits d'enfant, mais ils avaient quelque chose de grotesque sur un homme de son âge et le faisaient plutôt ressembler à un personnage de dessin animé ou aux créatures en latex qui se trouvaient au deuxième plan derrière lui. Je savais que c'était « in » d'aimer les dessins animés, mais pas de ressembler à un de leurs personnages. Peut-être que c'était « top ». J'étais trop ignorant pour me faire une idée. Mais sa tête ne me plaisait pas, et j'ai éteint la télé après trente secondes. Quand j'ai rapporté la télécommande dans la chambre et l'ai tendue à Anya en gage de réconciliation, elle l'a saisie en me lançant un regard triste de ses yeux verts, puis elle s'est éloignée.

Avant d'entamer la rédaction d'une entrée du *Catalogue*, je commençais généralement par jouer pendant deux ou trois heures sur l'émulateur, histoire de me refamiliariser avec le jeu en question. Avec Lucky Wander Boy, cependant, c'était impossible, car malgré plusieurs heures de recherches je n'avais trouvé le ROM nulle part sur Internet. Sans me laisser décourager, avec la joyeuse témérité d'un marin embarquant à bord du *Pequod* sans se soucier des intentions du capitaine Achab, j'ai décidé de commencer l'entrée sur Lucky Wander Boy de mémoire, et de l'agrémenter de quelques bribes d'informations glanées ou déduites ici ou là. Mais il n'y avait pas grand-chose. Lucky Wander Boy était différent des autres jeux. C'était un territoire presque vierge.

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

JEU : LUCKY WANDER BOY

Format : jeu d'arcade à pièces

Fabricant : Uzumaki Corporation ; sous licence Midway

Année : 1983

Processeur : (3x) Z80X 9,232323MHz

M6802 895,000KHz (son)

M6502 1,5 MHz (vectoriel)

Son : (2x) AY-8910 2,00000 MHz

(2) TMS5520 640,000 MHz

Résolution d'écran : 800 x 600 pixels

Le seul défaut évident de Lucky Wander Boy⁶ est la traduction anglaise hâtive de son nom et de ses instructions, mais il est difficile d'en vouloir à la conceptrice Araki Itachi. Dans certains cercles, on a beaucoup glosé sur le fait qu'elle ait été la seule conceptrice de jeux renommée au Japon au début des années 1980, et peut-être également la seule femme entrepreneur du pays, mais cela a pour nous moins d'intérêt que la nature révolutionnaire de sa Grande Œuvre, ou que l'histoire tragique de cette Œuvre. Nous noterons qu'il est probable que son sexe ait joué un rôle dans le destin malheureux de Lucky Wander Boy à une époque où le terme « féministe » était principalement utilisé au Japon pour décrire les appareils de cuisine qui permettaient aux femmes de gagner du temps, sans toutefois nous attarder sur la question.

Avant de nous attaquer au jeu lui-même, il serait bon de répondre à une question que seuls quelques rares passionnés ont posée sur le site alt.games.video.classic, à savoir : « Pourquoi je trouve pas de ROM MAME pour LWB ? :-(Personne l'a ? »

Cela ne tient pas, comme on pourrait le supposer, à la rareté du jeu, même si presque toutes les machines Lucky Wander Boy ont été reconverties en d'autres jeux après leur retour à l'usine Bally/Midway et si les rares qui ne l'ont pas été ont été rapidement achetées par le genre de collectionneurs qui peuvent se permettre de payer plus de 65 000 dollars pour une vieille machine à pièces, c'est-à-dire le genre de collectionneurs qui sont très riches et souvent très possessifs à l'égard de leur collection. La vérité, c'est que Lucky Wander Boy fait partie de cette petite poignée de jeux d'arcade que ni MAME ni aucun programme similaire existant ne peut émuler. Cela est dû à la nature des programmes d'émulation eux-mêmes.

Si un émulateur d'arcade comme MAME peut imiter une variété aussi stupéfiante de jeux, c'est parce que la liste apparemment infinie de titres couvre un nombre relativement limité de plateformes hardware, utilisant peut-être deux ou trois douzaines de types de CPU (*central processing units*, microprocesseurs). Par exemple, le cœur de la plupart des jeux classiques était constitué soit du Z80, soit du M6502, soit du M6809, qui battait dans leur poitrine à quelques millions de battements par seconde. Le roi de tous était le Z80, qui descendait en ligne directe du tout premier microprocesseur au monde, l'Intel 404, *via* l'Intel 4040 et l'Intel 8080.

MAME est donc par nécessité modulaire et contient de nombreux « sous-émulateurs » – un pour chaque processeur (et, de fait, pour chaque principal composant physique) utilisé dans chaque jeu qu'il peut émuler. Juergen Buchmueller (auteur des émulateurs du Z80 et du M6502) et

L. C. Benschop et John Butler (auteurs de l'émulateur du M6809) sont les héros oubliés de second ordre qui ont rendu possible le travail du héros oublié Nicolas Salmoria (auteur de MAME lui-même).

Les processeurs Z80X choisis par l'ingénieur d'Uzumaki Kobo Ôe pour être utilisés dans Lucky Wander Boy provenaient d'un petit lot d'essai fabriqué par la Zilog Corporation à Campbell, Californie. Personne ne sait comment ils ont été acquis par Uzumaki. Mais suite à une analyse de coûts et de rendements commandée par le chef comptable de Zilog, l'augmentation marginale de la fréquence d'horloge par rapport au Z80H (une augmentation de seulement 1,232323 MHz) s'est avérée insuffisante pour justifier une poursuite de la production. La fabrication de la puce a donc été interrompue, et elle est bientôt devenue obsolète avec l'arrivée de la Z180 (18,432 MHz). Lucky Wander Boy a été le seul jeu jamais programmé sur la Z80X – il a d'ailleurs été la seule utilisation pratique de cette puce. Pour programmer un « sous-émulateur » de la Z80X pour MAME ou pour tout autre émulateur, il faudrait un programmeur très doué, qui serait un véritable passionné de Lucky Wander Boy, et qui aurait en plus accès à une puce Z80X ou à ses spécifications techniques, et de toute évidence une telle personne n'existe pas, ou si elle existe, elle n'a pas eu le temps d'accomplir cette tâche.

En d'autres termes, Lucky Wander Boy est l'un des rares jeux d'arcade classiques auquel on ne peut jouer que si l'on a accès à l'une des machines originales. Il conserve donc un caractère unique, rare à notre époque de reproduction mécanique. Bien qu'il ait été à l'origine vendu comme n'importe quel autre appareil, cette combinaison d'obsolescence et de rareté fait que le jeu est extrêmement difficile à reproduire.

En 1979, Mme Itachi a quitté un emploi prometteur chez Nintendo Corporation pour lancer sa propre entreprise. Les informations relatives à sa démission sont rares, mais étant donné la singularité de sa vision personnelle, personne ne devrait s'étonner qu'elle ait pu trouver conformiste la philosophie de Nintendo, et insupportable l'autoritarisme de son président, Hiroshi Yamauchi. La diversité de Donkey Kong annonciatrice des plateformes multijeux lui tenait cependant à cœur, et elle l'a incorporée non seulement à la structure de son jeu – dont la complexité n'a jamais été surpassée malgré des progrès technologiques stupéfiants – mais également au hardware, comme en atteste la liste de processeurs ci-dessus. Cette ingénieuse architecture à plusieurs processeurs, créée par Yamantaka Fukada et le programmeur coréen expatrié Tak Yoon Han, était la condition *sine qua non* à l'existence même du jeu. À l'époque, les seules puces capables de gérer simultanément la structure multijeux de Lucky Wander Boy et son graphisme dernier cri étaient réquisitionnées par le ministère de la Défense des États-Unis et coûtaient beaucoup trop cher pour être utilisées commercialement. De fait, cette abondance de processeurs et l'utilisation de la puce Z80X signifiaient que chaque machine coûtait moitié plus

cher à fabriquer que les autres machines de jeux d'arcade, sans parler des dépenses liées au développement du jeu.

Mme Itachi a commencé à travailler sur le jeu le jour même de la fondation de la société Uzumaki à Kyoto – pendant que chez Namco, à Tokyo, Toru Iwatani était en train de développer « Puck-Man », qui est sorti trois ans avant Lucky Wander Boy. L'œuvre d'Iwatani mérite certes respect et admiration, mais quand on compare Lucky Wander Boy à Pac-Man, on est en droit de se demander si Mme Itachi n'aurait pas été formée à la conception de jeux dans les labos de l'armée américaine. En 1982, après avoir entendu parler d'un projet de « machine d'arcade sans titre » qui, pour citer le communiqué de presse d'Uzumaki, « donne au joueur des frissons d'excitation lorsqu'il voit les nombreux niveaux d'errance du jeune garçon », Midway a acheté les droits américains de Lucky Wander Boy sans l'avoir jamais vu, peut-être victime d'un excès de confiance après avoir acquis les droits de Galaxian et Pac-Man. Mais lorsque les spécifications complexes du jeu sont finalement arrivées à l'usine de montage à Chicago, l'enthousiasme des dirigeants de Midway est considérablement retombé et la production a été revue de 50 % à la baisse, le temps de s'assurer de la rentabilité de Lucky Wander Boy sur le terrain.

Les décorations impénétrables de la machine n'incitaient pas non plus vraiment à la confiance : sur les deux panneaux latéraux de la borne, un portrait de 90 centimètres de haut représentait un jeune homme, dont la plupart des gens supposaient qu'il était le personnage principal du jeu, sur un fond uniformément noir. Les traits du garçon, plus ou moins caractéristiques des films d'animation japonais, contrastaient avec son expression, ou plutôt avec son absence d'expression. Car le visage de Lucky Wander Boy était absolument dénué d'émotion. Il regardait fixement depuis chaque côté de la borne tel un Janus blond impassible, même si, quand vous aviez passé quelques centaines d'heures à jouer sur la machine, le visage subissait une transformation subtile – à moins que ce ne soit vous – et son regard commençait à vous sembler non pas impassible, mais scrutateur. Sur le chapiteau supérieur étaient représentés, de la gauche vers la droite, une gargouille, une pomme et un tournevis. À la connaissance de l'auteur, les deux premiers objets n'apparaissaient pas dans Lucky Wander Boy, et le troisième ne figurait qu'à la phase II du jeu, en même temps que divers autres articles, une fois que le joueur avait franchi l'insignifiance trompeuse des trois premiers écrans.

L'arrivée tardive du programme lui-même a été une autre source d'inquiétude, puisque Uzumaki n'a révélé le code du jeu que cinq jours avant la date prévue pour l'expédition des machines, alléguant des tests et des corrections de dernière minute. L'inquiétude s'était alors muée en panique à Chicago, et, décidant qu'un jeu risible ou défectueux serait encore pire que pas de jeu du tout, le P-DG de Midway, Sheldon Borehatch, avait décidé de repousser l'essentiel des expéditions, préférant une distribution à petite échelle de 100 machines afin de limiter ses risques. Les registres de Midway indiquent que les villes de Chicago, Atlanta, Los Angeles et Milwaukee

avaient été choisies pour tester Lucky Wander Boy sur le marché américain, avec d'autres expéditions prévues si le jeu s'avérait rentable. Le programme est finalement arrivé à Chicago sur une cassette audio apportée par un coursier japonais en gants blancs, un homme plaisant mais impassible qui ne connaissait pas un mot d'anglais hormis « bonjour », « merci » et « sucre et crème, s'il vous plaît », et qui portait une mallette en métal qu'il n'a jamais ouverte.

Il n'y avait pas assez de temps pour procéder aux tests habituels, et ce n'est qu'au prix de nombreuses heures supplémentaires que Mark Ian, le spécialiste hardware de Midway, est parvenu à charger le code sur les 100 cartes mère de Lucky Wander Boy et à effectuer les différents tests de ROM et de RAM de base (caractères, défilement, mémoire vidéo, etc.) avant que les machines ne soient chargées sur les camions et expédiées. Ian a allumé la machine, actionné le levier de réception de pièces et enfoncé la touche « 1 joueur ». Il expliquera par la suite avoir entendu cinq notes de musique et vu ce qui ressemblait à un « jeu d'arcade acceptable, avec un bon graphisme et un bon son – mais j'ai pas compris pourquoi on en faisait toute une histoire, ni à quoi servait tout ce hardware ». Puis les machines ont été expédiées, et l'une d'entre elles a atterri dès le lendemain dans le coin le plus éloigné de l'arcade du Peacock Palace à Woodhill Grove, Illinois, la ville natale de l'auteur.

(à suivre)

Penny Pincher

Quelques jours après l'incident du monstre d'égoïsme, alors que je me sentais toujours un peu coupable de m'être montré aussi insensible, j'ai consenti aux supplications d'Anya de l'emmener « hors de la maison pour voir du monde » et nous avons convenu de dîner quelque part puis d'aller au cinéma. Sur sa demande, nous avons mangé dans un restaurant japonais de la promenade de la Troisième Rue à Santa Monica dont un récent article du magazine *People* affirmait qu'il était fréquenté par un certain couple célèbre. Quand elle a passé sa commande, le serveur blond roux, qui était presque aussi mignon qu'elle, a observé qu'elle avait un superbe accent, avant de lui demander si elle avait déjà fait du cinéma. Elle a répondu qu'elle « le envisage[ait] sérieusement », puis elle m'a souri car, croyant que je la sortais pour me faire pardonner mes péchés, elle était persuadée que je ne mettrais pas en doute ses ambitions cinématographiques, surtout pas devant quelqu'un d'aussi mignon que notre serveur. Le type a ajouté qu'elle avait un type de beauté vraiment unique, et j'ai regardé ma main pour m'assurer que je n'étais pas devenu transparent. Après ça, Anya a été heureuse pendant le restant du repas, et moi aussi, sauf quand le serveur venait remplir encore et encore son verre alors qu'il était aux trois quarts plein.

À la fin du repas, j'ai réglé la note et, comme il nous restait du temps à tuer avant le début du film, nous avons marché jusqu'à une librairie trois portes plus loin. Pendant que j'attendais un *latte* dans le café de la librairie, j'ai commencé à feuilleter un roman à la typographie aventureuse que j'avais attrapé sur un étalage en pyramide, faisant semblant de songer à l'acheter – ou peut-être songeant à l'acheter et à faire semblant de le lire – lorsque quelqu'un m'a donné un coup de poing dans le bras, suffisamment fort pour que je lâche le livre. J'ai tout d'abord pensé que c'était Anya qui me punissait de l'avoir ignorée, mais elle était devant l'étalage des magazines, occupée à feuilleter le nouveau numéro de *Vogue*.

« Adam Pennyman. »

Les cheveux roux ne dansaient plus librement dans une coupe afro incontrôlée, et le corps grassouillet d'ours en peluche avait pris des proportions de gros lot dans une fête foraine, mais impossible de ne pas reconnaître les joues de Cupidon couvertes de taches de rousseur de « Sexy » Sammy Benjamin, qui lui avaient toujours donné un air trompeusement innocent, et son sourire radieux, légèrement sournois, que je n'avais pas vu depuis le lycée. À son bras se tenait une grande fille aussi mince qu'un Giacometti, avec des cheveux extrêmement fins, et un trait de maquillage net autour des yeux et des lèvres. Au cas où quiconque se serait posé la question, elle portait un tee-shirt couvert de strass sur lequel avait été inscrit au pochoir le mot « SUPERMODEL ».

« Sexy Sammy ! »

Je lui ai rendu son coup de poing, mais je ne crois pas avoir frappé assez fort. Il m'a présenté la fille comme Tuesday. Elle a souri, prononcé un « Salut » silencieux, et attiré Sexy tout contre elle. C'était *elle* qui marquait son territoire !

« Ça fait combien de temps que tu es ici ? ai-je demandé.

– Cinq ans ! Et toi, tu es arrivé quand ?

– Il y a quelques mois. Trois – non, presque quatre. »

Expliquer que, hormis mon bref intermède polonais qui s'était achevé huit mois plus tôt, j'avais passé tout mon temps à L.A. depuis la fac nous aurait tous deux placés dans une situation embarrassante, nous forçant à reconnaître la distance qui s'était installée entre nous. Nous avions été inséparables à l'école primaire. Anya s'est approchée pour voir à qui je parlais, n'ayant pas l'habitude de me voir parler à qui que ce soit. J'espérais qu'elle n'exposerait pas mon mensonge.

« Voici ma petite amie, Anya. »

Échange de politesses.

« Il m'a parlé de vous, a dit Anya à Sexy.

– Vraiment ? a fait celui-ci en arquant un sourcil. Attendez une seconde, ce n'est pas un accent de Chicago. »

Elle lui a souri avec sa bouche rose de poupée et j'ai commencé à grincer des dents. C'était le sourire qu'elle m'avait fait à *moi* le matin où elle était entrée pour la première fois dans mon appartement du 23 Chocimska, et aussi plus tard le même jour, m'invitant à refermer l'espace qui nous séparait, à l'embrasser et à commencer à dégrafer son chemisier. J'avais revu ce sourire depuis, évidemment, mais pas récemment, et voilà que Sexy l'obtenait après avoir dit une seule phrase. Tout ça grâce à son air innocent et à sa silhouette d'ours en peluche qu'on avait envie de serrer dans ses bras. J'ai essayé d'établir le même lien avec sa Tuesday, mais elle a soutenu mon regard pendant moins d'une seconde avant de se retourner vivement vers Sexy.

« Je suis polonaise, a répondu Anya.

– Nous nous sommes rencontrés à Varsovie, pendant que j'étais en vacances, ai-je expliqué.

– J'ai entendu dire que c'était très chouette là-bas », a déclaré Tuesday.

Sexy m'a envoyé un nouveau coup de poing.

« Tu ne perds pas ton temps, Penny Pincher⁷. »

C'était l'un de mes surnoms quand j'étais gosse, l'un des meilleurs, j'en ai peur. Il n'avait rien à voir avec une quelconque radinerie de ma part ; j'étais raisonnablement généreux avec l'argent sur lequel j'arrivais à mettre la main. C'était simplement que nous détestions appeler qui que ce soit par son nom de naissance. La vie était déjà assez banale sans le prénom dont vos parents vous affublaient.

Anya avait assez de bon sens pour dissimuler sa confusion quant à cette histoire de

« vacances », mais elle a décidé de ne pas s'en servir.

« Pourquoi tu dis “vacances” ? Quelles “vacances” ? »

J'ai rapidement changé de sujet pour que personne ne prête attention à sa confusion, ni à sa poitrine, qui intéressait manifestement Sexy.

« Qu'est-ce que tu deviens ? lui ai-je demandé.

– Producteur – des films et des programmes sur Internet. Je travaille pour une société nommée Portal Entertainment and Development. Tu as toujours été branché jeux vidéo, Pennyman – tu dois avoir vu le film *Eviscerator*. »

Je ne l'avais pas vu.

« C'était nous. Cent cinquante-cinq millions rien qu'aux États-Unis, et c'est pas fini.

– Oui, j'ai trouvé ça vachement bien. Super effets spéciaux, et la fille était terrible.

– Sela ? » Il a roulé les yeux d'un air concupiscent. « N'y songe même pas. »

Tuesday lui a tapé sur l'épaule et s'est éloignée. Il ne s'est pas retourné pour voir où elle allait et a poursuivi sur sa lancée. « Écoute... qu'est-ce que tu fais en ce moment ?

– Je suis écrivain.

– Sans déconner. Tu sais quoi ? J'ai toujours su que c'est ce que tu deviendrais. Ces histoires que tu écrivais, c'était en quelle classe déjà ? On se levait et on les lisait à voix haute, et les tiennes faisaient toujours rigoler tout le monde. Il y avait celle sur le vaisseau spatial qui se battait contre tous ces extraterrestres diaboliques, et deux ou trois membres d'équipage mouraient, mais ils finissaient par se poser sur la planète en question, et alors d'énormes lettres apparaissaient dans le ciel qui disaient GAME OVER – INSÉREZ UNE PIÈCE. C'était sacrément gonflé pour cet âge-là. »

J'ai haussé exagérément les épaules d'un air humble tout en essayant de me souvenir de quoi il parlait, de déterminer si son histoire avait un fond de vérité. Je me rappelais vaguement avoir écrit une histoire à l'époque et l'avoir lue à voix haute, mais je croyais me souvenir qu'elle s'intitulait *Déroulez le papier toilette rouge pour Brad Kern*, Brad Kern étant un camarade de classe qui m'avait donné un coup de poing au visage peu après ma lecture. Me passait-il de la pommade ?

« Tu travailles sur quoi en ce moment ? a demandé Sexy.

– Je suis entre deux trucs. J'ai quelques projets sur le feu. »

Comme nombre de personnes dans cette ville, je parlais par euphémismes subtils et raffinés. Nous n'étions pas du genre à affronter la honte de face.

Le type au tablier a annoncé que mon *latte* était prêt. Sexy m'a tendu sa carte de visite.

« Appelle-moi. J'ai quelque chose pour toi. Nous sommes en pleine expansion, nous avons besoin d'auteurs. »

Un peu d'assurance de ma part s'imposait. Je n'étais pas activement sur le marché de l'emploi pour le moment et pouvais donc me permettre de faire le difficile.

« Ah oui ? Et qu'est-ce que vous faites là-bas ? »

– Des millions de choses. On prépare le troisième film de la série *Eviscerator*, on a tout un tas de sites Internet, et on vient d'acquérir ce mois-ci les droits d'une demi-douzaine de jeux vidéo. Il y a *Demonic*, le jeu de tir subjectif, et *State Punk*, et *Galaxy 500 Racer*, et ce vieux jeu bizarre et génial intitulé *Lucky Wander Boy*, et *Hollywood Rampage*... »

Anya, Sexy et la librairie ont aussitôt disparu, et le Moment de décision a fait un pas dans ma direction, m'autorisant à voir sa tête et son corps aux épaules larges ; apparemment, mon Moment de décision était de sexe masculin. L'espace qui nous séparait était uniforme et vide, le genre de blancheur surexposée qui fait mal aux yeux, comme dans la deuxième phase de *Lucky Wander Boy*. Je ne distinguais aucun point de repère, mais malgré mes errements des années précédentes j'entendais des mots familiers traverser le néant devant moi. Ce n'était pas la voix de mon Moment, mais une voix féminine avec un fort accent japonais qui disait : « Je t'attends, Adam Pennyman ! »

« Pourquoi tu ne lui parles pas de ton travail en Pologne ? m'a demandé Anya après le départ de Sexy.

– C'est compliqué.

– Pourquoi tu lui dis que tu es écrivain ? Qu'est-ce que tu écris ? »

J'ai judicieusement et aisément résisté à la brève tentation de lui parler du *Catalogue*.

« Ça a marché, non ? »

Elle a regardé sa montre et fait claquer le *Vogue* contre sa cuisse, bouillant de rage.

« Oui, ça a tellement bien marché qu'on a raté le film. »

Premier contact

J'ÉTAIS AU PEACOCK PALACE LE JOUR OÙ LUCKY WANDER BOY A ÉTÉ LIVRÉ – IL S'AVÈRE QUE NOUS FÊTIONS LE SEIZIÈME ANNIVERSAIRE DE SEXY SAMMY BENJAMIN. LES PARENTS DE SEXY N'AVAIENT PAS RÉSERVÉ L'ARCADE POUR NOTRE USAGE EXCLUSIF, CE QUI N'ÉTAIT PAS PLUS MAL, VU QUE ÇA AURAIT GÂCHÉ L'ATMOSPHÈRE. ILS NOUS AVAIENT CEPENDANT FOURNI UN NOMBRE ILLIMITÉ DE JETONS POUR JOUER, ET AVAIENT INSTALLÉ UN BUFFET IMPRESSIONNANT SUR UNE TABLE DE PIQUE-NIQUE. L'IMPOSANT M. BENJAMIN, BRAS CROISÉS PAR-DESSUS SON POLO AUX COULEURS DU MAGAZINE *Soldier of Fortune*, s'assurait que personne ne touchait à notre nourriture. Encore aujourd'hui, je conserve un souvenir ému des fêtes d'anniversaire de Sexy. Ses parents étaient des hôtes bienveillants. Et contrairement à nombre de mes pairs, il invitait aussi bien des filles que des garçons. Mais il suffisait de se plonger dans les jeux vidéo pour ne pas avoir à parler aux filles si on ne connaissait pas leur langue. Et les jeux pouvaient même faire office de piètres traducteurs et vous permettre d'avoir une conversation avec l'une d'entre elles sur un nombre de sujets limité.

Comme chaque nouveau jeu, Lucky Wander Boy a intrigué les habitués. Nous avons hâte, comme disaient les instructions, de « voyager vers l'ouest pour trouver des objets “chanceux”, et intérieurement pour “zone de refuge chanceuse” ! », ou tout du moins de comprendre ce que ces instructions signifiaient. Il n'y avait jamais moins de quatre jetons en attente sur la bande au-dessus du panneau de commande, et aucun des invités de Sexy n'a pu jouer plus de deux fois, à l'exception de Sexy lui-même, qui a eu droit à trois tours. Les cinq notes d'ouverture me semblaient vaguement familières, mais j'ai mis plusieurs mois à reconnaître une permutation mélodique des cinq notes de la musique de *Rencontres du troisième type*.

Chacun d'entre nous – sans exception – a réussi à franchir le premier tableau avec sa première vie. Il semblait presque impossible de mourir au premier tableau. Lucky Wander Boy bougeait trois fois plus vite que ses quatre adversaires, les Sebiros, qui se traînaient comme les zombies de *La Nuit des morts-vivants*. Les huit plateformes horizontales du tableau étaient aussi droites que celles qu'on voyait au début de Donkey Kong avant que Kong ne les détruise, mais elles ne représentaient pas un chantier, ni quoi que ce soit de reconnaissable dans le monde réel. Leurs couleurs fluctuaient constamment, passant du noir au rouge au bleu au vert comme une bague d'humeur, et le graphisme impressionnant au deuxième plan donnait l'impression que Lucky Wander Boy courait au bord d'une bibliothèque incroyablement profonde, ou d'un meuble de

rangement dont les tiroirs auraient été enlevés. Trois cages d'ascenseur permettaient au joueur de monter ou descendre entre les plateformes. Le bouton « Jump ! » faisait ce qu'il disait, à savoir que le personnage sautait, le bouton « Drop ! » permettait au joueur de se laisser tomber à travers le sol pour atteindre la plateforme d'en dessous, et le bouton « Warp Skip ! » le projetait dans les airs puis le ramenait à une autre plateforme, déterminée de manière aléatoire, mais toujours en sécurité. Pour perdre une vie au premier tableau, il aurait fallu, dans un excès de confiance, détourner le regard de l'écran suffisamment longtemps pour confondre son personnage avec l'un des Sebiros. C'était possible vu qu'ils étaient absolument identiques à Lucky Wander Boy, sauf qu'ils avaient les cheveux noirs, bleus, violets ou rouges, au lieu des cheveux blonds du héros, et qu'ils portaient ce qui ressemblait à des costumes d'hommes d'affaires gris au lieu d'une combinaison de capitaine de vaisseau spatial d'un gris bleuté.

Tout ce que Lucky Wander Boy avait à faire pour franchir le premier tableau, c'était éviter les Sebiros et ramasser les objets qui apparaissaient de façon aléatoire à l'écran et qui s'étaient avérés être, après une inspection minutieuse, des menottes et des crayons très courts. Quand il en avait ramassé suffisamment – entre cinq et dix, ça dépendait –, une quatrième cage d'ascenseur apparaissait en haut de l'écran pour le mener au niveau suivant. Tandis qu'il pénétrait dans la cage d'ascenseur, cinq kanjis rebondissaient sur sa tête, et une voix de femme synthétisée criait leur traduction avec un accent japonais : « Je t'attends, Lucky Wander Boy ! » La synthèse vocale était à la pointe de la technologie à l'époque, bien en avance sur les pseudo-grossièretés baragouinées par Q*Bert.

À première vue, le deuxième tableau était identique au premier. Cependant, au moment où Lucky Wander Boy saisissait son premier crayon, une nouvelle espèce d'adversaire apparaissait tout près de lui sur la gauche, un Sebiro deux fois plus grand que lui avec un bec d'oiseau rattaché à une tête humaine. Ce Méga-Sebiro était plus rapide que Lucky Wander Boy, et la survie du héros dépendait uniquement de la direction que prenait le Méga-Sebiro. Au cours des semaines suivantes, j'entendrais de nombreuses ruses et astuces pour que le Méga-Sebiro tourne à chaque fois à gauche et s'éloigne de Lucky Wander Boy, mais aucune d'elles ne fonctionnait. Le comportement du Méga-Sebiro était complètement aléatoire, indépendant de toute influence humaine. Dans ce deuxième tableau, Lucky Wander Boy ne pouvait pas sauter suffisamment haut pour passer au-dessus des Sebiros comme il le faisait dans le premier, et le bouton « Drop ! » ne fonctionnait que sur les première, troisième et quatrième plateformes. L'arrière-plan était mouvant, chaque étage oscillant de façon désynchronisée par rapport aux autres, l'un penchant vers la droite, l'autre se courbant vers la gauche, l'extrémité de l'étage supérieur s'approchant puis s'éloignant. Quiconque regardait l'écran pendant plus d'une minute commençait à souffrir d'un mal de mer électrique, et pourtant il *fallait* garder les yeux rivés sur l'écran pour surveiller ce Méga-Sebiro et avoir la moindre chance d'atteindre le niveau suivant, car lui aussi pouvait utiliser la fonction « Warp

Skip ! » et se retrouver instantanément au même étage que vous. De fait, Sexy a dû abandonner une partie en cours et s'éloigner en se tenant l'estomac, même si le problème venait peut-être de la pizza et du pop-corn dont il s'était empiffré.

Ce niveau nous a tous mis K.-O., tous sauf un. Rob Nixon avait quatre ans de plus que nous et était un habitué du Peacock. La légende disait que les poches d'un côté de sa veste militaire étaient réservées à la drogue, et que celles de l'autre côté étaient pour les armes. J'avais autant envie de passer du temps avec ce garçon que mon démocrate de père avait envie d'en passer avec l'autre Nixon, mais le Peacock était un lieu public, et nos goûts communs avaient fait de lui un membre de notre groupe. Tout en jurant, en ignorant les pancartes « interdiction de fumer », et en tentant en vain de passer ses doigts dans ses cheveux emmêlés, Nixon a réussi à atteindre le troisième tableau. Il n'a pas tenu longtemps, mais ça a suffi pour me donner une idée de ce qui s'y passait.

Le caractère aléatoire du jeu enveloppait désormais la physique même de l'espace. Les variables des équations qui déterminaient les paraboles des sauts de Lucky Wander Boy, la vitesse de ses chutes d'un niveau à l'autre, le nombre de secondes qui s'écoulaient avant que l'horrible Photo-Sebiro apparaisse avec son costume de zazou et un appareil photo à la place de la tête – tout était sujet aux caprices de sous-programmes qui génèrent des nombres de façon arbitraire. Le héros assiégé pouvait toujours s'échapper grâce au bouton « Warp Skip ! », bien entendu, mais il était également de temps à autre projeté dans les airs sans prévenir, en général pour atterrir au bas de l'écran. Tous les Sebiros se déplaçaient rapidement et étaient désormais aisément identifiables grâce au sourire sinistre qui barrait leur visage.

Après environ vingt secondes, le Photo-Sebiro a rattrapé le Lucky Wander Boy de Nixon et l'a anéanti dans un flash lumineux, suite à quoi un rectangle blanc vertical est resté gravé sur mes rétines pendant au moins une minute. De fait, l'une des plaintes les plus fréquemment émises par les salles de jeu qui ont conservé la machine pendant plus de quelques semaines était que l'écran grillait particulièrement vite.

« Va te faire foutre, espèce de saloperie de merde ! C'est pas juste ! Putain de tricheur ! »

Nixon a tapé sur la machine et nous avons tous reculé, mais je souriais intérieurement.

Bien sûr que ce n'était pas juste. C'était de toute évidence le but. Ce jeu provoquait certaines attentes, mais il prenait aussi un malin plaisir à les déjouer et à se foutre de tous les Rob Nixon du monde, chiant allègrement sur tous leurs efforts obstinés. Nixon a collé quelques baffes supplémentaires à la machine, et Dave Lombardo – la cinquantaine bien sonnée, propriétaire du Peacock Palace – s'est pointé et l'a foutu à la porte.

Dans l'ensemble, Dave était content du nouveau jeu, puisqu'il inspirait chez les clients le genre de comportement qui lui permettait de rembourser son prêt immobilier et de nourrir ses enfants, mais il était loin d'être aussi content que moi. J'éprouvais une jubilation similaire à celle que j'éprouverais la première fois que je verrais *La Soupe au canard* et m'apercevrais que ce film *savait*

que c'était un film, ou que je verrais la page 12 du dix-neuvième numéro de la revue *Animal Man*, sur laquelle le héros me regardait en disant, « JE TE VOIS ! » – mais la joie que m'inspirait Lucky Wander Boy était plus pure, parce que c'était la première. À l'époque, j'éprouvais déjà une version vague du soupçon que j'éprouve toujours aujourd'hui : à savoir que la valeur intrinsèque d'une chose est directement proportionnelle à son incompréhensibilité initiale, et que les choses qui valent la peine d'être connues se dissimulent souvent derrière des absurdités trompeuses pour effrayer les dilettantes et les personnes qui cherchent juste des pépites pour entretenir la conversation. Ce que Nixon considérait comme une tricherie, je le voyais comme un défi, une invitation à décoder un jeu qui ne se contentait pas de progresser d'un niveau à un autre, mais qui se dévoilait petit à petit, regorgeant de détails occultes, promettant une révélation comparée à laquelle les mystérieux tunnels hors écran de Pac-Man n'étaient qu'une plaisanterie.

Durant la fête de Sexy, au cours de ma deuxième et dernière partie, j'ai connu une expérience que j'hésite presque à mentionner. Elle a perdu pour moi de sa substance au fil des nombreuses années, glissant vers la zone floue qui sépare les vrais souvenirs des rêves qui semblent réels, comme celui dans lequel j'avais vu une orque dans le lac Michigan. Mais je sais ce que j'ai entendu.

À la fin du premier tableau de la phase I, alors que j'avais ramassé les huit menottes et crayons nécessaires et pénétré dans la cage d'ascenseur pour monter au tableau suivant, les cinq kanjis ont dansé sur ma tête, et la voix de femme synthétisée a prononcé son exhortation avec son accent japonais mais, cette fois, ses paroles m'étaient clairement adressées :

« Je t'attends, Adam Pennyman ! »

Je me suis vivement retourné pour voir si quelqu'un d'autre l'avait entendue, mais j'ai bien vu que non. Aussi bien mon nom que le nom du jeu comportaient cinq syllabes, donc le rythme de la phrase avait été exactement le même, et cette magnifique impossibilité leur avait échappé. Tandis que je me préparais pour les rigueurs de l'écran suivant, j'ai essayé de rationaliser les choses.

D'autres jeux comportaient des secrets cachés. Quatre ans avant Lucky Wander Boy, le jeu Adventure pour la console Atari 2600 avait présenté le premier « œuf de Pâques » de ce genre, quand le programmeur mécontent Warren Robinett s'était sans autorisation rendu hommage en faisant apparaître son nom à l'écran quand le joueur pénétrait dans une pièce secrète, tel un moine fou signant de son nom un manuscrit enluminé pour se distinguer de ses collègues. Dans Mr. Do !, il était possible de transformer l'une des cerises en rose en passant à moitié au-dessus sans la manger, et en répétant cette action sur les quatre côtés de la cerise – une circumambulation rituelle. Et il y avait d'autres jeux avec d'autres astuces...

Mais aucune d'elles n'était comparable à ce qui venait de se passer. De vastes conspirations ténébreuses impliquant des technologies inconnues, une intelligence codée au sein de la machine même, attendant... moi ? Non. J'en savais assez sur les ordinateurs et avais péniblement débrouillé

assez de *Gödel, Escher, Bach* pour savoir que ça n'était même pas possible avec un super-ordinateur CRAY-1, et encore moins avec un jeu d'arcade. Aussi improbable fût-elle, la seule explication qui restait était la magie. Un fantôme dans la machine qui vivrait juste derrière l'écran, flottant au-dessus du code. Si un pentagramme ou une boule de cristal pouvaient servir de conduit magique, pourquoi pas une puce électronique ? C'était bien arrivé à Clint Howard dans *Messe noire*.

Après l'épisode de *Microsurgeon*, c'était la deuxième fois que je vivais une expérience mystérieuse grâce à un jeu vidéo. La machine m'avait appelé, et j'ai répondu à son appel. Après la fête de Sexy, j'ai décidé de devenir un disciple de ce jeu. Je vivrais dans son mystère et y resterais bien après que mes amis seraient passés à une nouvelle, mais moindre, sensation.

J'étudierais ses habitudes.

Je découvrirais le sens caché derrière son apparente absurdité, et je comprendrais.

Ou du moins telle était mon intention. Comme je l'ai dit, Dave Lombardo avait commencé par être fan de Lucky Wander Boy. Mais c'était avant que quelques joueurs, moi en particulier, ne commencent à suffisamment connaître le jeu pour franchir la phase I – à savoir, les trois premiers niveaux – avec une relative régularité. Comme 99 autres propriétaires de salles de jeux à Chicago, Atlanta, Los Angeles et Milwaukee, Dave a cessé d'aimer Lucky Wander Boy lorsqu'il a vu la phase II, ce qui était extrêmement problématique.

Pas Hollywood

Lors de mon premier jour de travail chez PE&D (Portal Entertainment and Development), avant même de découvrir mon bureau, de faire le tour des lieux ou de me voir offrir une bouteille d'eau, j'ai été mené au bureau du patron par la sempiternelle assistante blonde tout en jambes en vue des présentations.

« Salut, mec ! Kurt Krickstein ! Heureux de vous rencontrer ! »

Le nom, le « L » traînant, les frisettes clairsemées et le tee-shirt d'un rose pastel vif avec une poche de poitrine étaient tous vaguement familiers, mais le souvenir ne s'est cristallisé que lorsqu'il a cessé de tourner en rond parmi ses divers modèles de créatures fantastiques et ses affiches aux couleurs criardes peintes à l'aérographe, et qu'il a placé un bras autour d'un grotesque monstre en mousse et en latex et déclaré : « La première chose que vous devez savoir : on n'est *pas* à Hollywood. *On* n'a rien à voir avec Hollywood. Hollywood est un ramassis de blaireaux qui ne foutent rien et se font mousser, et nous avons une stricte politique anti-blaireaux. Quoi que vous sachiez ou croyiez savoir sur Hollywood, vous pouvez le foutre aux chiottes. Ça ne s'applique pas ici. OK, mec ? »

Je l'avais déjà vu. Sur ZD-TV, quand une rumeur m'avait laissé espérer quelqu'un d'autre.

Je me suis assis dans un luxueux fauteuil, au bout d'une table basse japonaise qui, à vue de nez, devait dater de la restauration de Meiji et avait probablement été construite à l'époque de la fondation de Nintendo. Sexy était assis sur le canapé de cuir à côté d'un homme qu'on était sur le point de me présenter comme étant Tom Lyme, vice-président du département Internet, et mon supérieur immédiat. J'ai lancé un coup d'œil en direction de Sexy en entendant ça. Je ne sais pas pourquoi, mais j'avais supposé que je travaillerais pour lui. Avoir un vieil ami comme patron mettrait peut-être certaines personnes mal à l'aise, mais pas moi ; le Sexy dont je me souvenais avait trop grand cœur pour jamais me virer, et la perspective d'une sécurité de l'emploi absolue me réjouissait. Mais je n'ai pas réussi à attirer l'attention de Sexy car il semblait totalement captivé par Krickstein. Je n'aurais su dire s'il était sincère ou si c'était juste une stratégie pour éviter de croiser mon regard – j'optais pour la deuxième possibilité.

« Sammy nous a dit que vous alliez être rédacteur pour le réseau de sites de portal-entertainment.com, a déclaré Lyme.

– Oui, oui », ai-je répondu après une seconde, le temps de me rappeler que Sammy était le vrai nom de Sexy.

Quoi qu'il ait pu dire à Lyme sur mon poste, il ne m'en avait pas parlé. Je ne savais pas ce que

Portal faisait exactement, et je ne savais pas ce que je ferais pour eux.

Curly, la chienne bâtarde tachetée de brun et de blanc de Krickstein, a ouvert la porte du bureau toute seule, se dressant sur ses pattes arrière et tirant sur la poignée avec ses pattes avant. Krickstein a claqué des doigts pour qu'elle approche et il lui a sèchement frotté le dessus de la tête pendant que Lyme poursuivait l'entretien.

« Et bien sûr, vous êtes probablement aussi scénariste de cinéma ?

– Non, ai-je répondu.

– Pour la télé ?

– Non. »

Confusion du côté de Lyme.

« Oh... des livres, alors ? Des histoires ?

– J'en lis parfois.

– Alors qu'est-ce que vous écrivez ? »

J'ai essayé de projeter une impression de docilité.

« J'espérais que vous me le diriez. »

Krickstein et Lyme ont échangé un bref regard. Ils ne seraient pas forcés de lire mes écrits. En n'apportant rien, je faisais gagner du temps à tout le monde. Ils ne seraient pas obligés de m'écouter pendant que je leur exposerais mes brillantes idées. Pas besoin de se casser la tête. Krickstein a esquissé un sourire presque imperceptible, et j'ai senti ma position se renforcer légèrement.

« Vous avez entendu parler d' *Eviscerator*, n'est-ce pas ? a demandé Krickstein. Lyme, donne-lui une Bible. »

Lyme a laissé tomber devant moi sur la table basse une épaisse liasse de papiers coincée entre deux couvertures pourpres brillantes. Krickstein a soulevé une hache de guerre de samouraï qui avait été utilisée dans le film en question, une arme on ne peut plus authentique qu'un accessoiriste trop zélé avait dotée de tranchants en alliage aiguisés, et il s'est mis à arpenter la pièce tout en commentant le succès phénoménal du premier *Eviscerator*. Le film était basé sur la célèbre série de jeux vidéo controversée et avait permis le développement de PE&D. Deux ans plus tôt, Portal s'était lancé dans l'Internet, qui était l'avenir du divertissement, et gérait désormais www.portal-entertainment.com, un réseau de sites de fans, de jeux en ligne et de « séries Web » en animation Flash. « Je veux que vous vous imaginiez que vous soyez embauché par la Fox en 1985, a asséné Krickstein, et que je sois Barry Diller. » Le succès du premier *Eviscerator* lui avait amplement rapporté de quoi faire tourner www.portal-entertainment.com alors que les sites similaires commençaient à être à court d'argent. Le deuxième *Eviscerator* (*Eviscerator II : L'Exsanguination*) avait été une erreur du studio qui s'était laissé dévorer par des douzaines de blaireaux d'intermédiaires d'Hollywood ; le troisième était en préproduction, et financé avec des fonds privés par une société

de capital-risque appelé D,S&A.

« Ça va exploser. Accrochez-vous bien, parce que ça va tous nous propulser dans la stratosphère.

– Ça va être énorme auprès des 17-18 ans », a surenchéri Sexy, et j’ai acquiescé d’un air entendu.

Hache en main, Krickstein a pris la pose devant un immense panneau plastifié orné du logo de Portal. Ce même logo figurait en haut à gauche de la carte de visite que Sexy m’avait donnée dans le café de la librairie la semaine précédente, et je l’avais considéré comme une vulgaire petite tache abstraite. Mais à cette échelle, j’ai reconnu la silhouette d’un homme musclé portant une arme automatique dans une main et une femme aux proportions de *playmate* dans l’autre. Krickstein a désigné d’un geste théâtral le slogan sous le logo, et l’a lu à voix haute :

« “*Ne demandez pas pourquoi – Le fun, c’est le fun !*” C’est ça, Portal, c’est ça qu’on fait ici. Notre truc, c’est ce qu’on aimait quand on était gamins, OK ? Les filles, les bagnoles, les arts martiaux, les films cool, les belles nanas, les explosions. Vous voyez le trip. On est top, on est in, on n’est *pas* Hollywood, et vous, vous devez être comme nous. OK ? »

Après le briefing sur ma mission, Sexy m’a mené à l’entrepôt surmonté d’une haute voûte qui se trouvait à l’arrière, surnommé l’Usine par la trentaine d’employés subalternes de Portal qui y travaillaient, histoire de le distinguer des bureaux à l’avant. La mousse isolante qui était apparente au plafond le faisait ressembler à un décor de caverne préhistorique pour un film à petit budget. L’Usine était maintenue dans une pénombre permanente pour protéger de la lumière les écrans des graphistes et des animateurs, et pour donner l’impression d’un mystérieux laboratoire technologique aux investisseurs de passage. Parmi tous les démons à crocs et les armes dégoulinantes de sang factice qui décoraient le lieu, j’avais l’impression d’être Dante dans la seule partie de *La Divine Comédie* à laquelle j’avais réussi à accrocher, et je songeais que j’aurais été fasciné par tout ça vingt ans plus tôt. Sexy m’a guidé à travers un labyrinthe de box jusqu’à mon bureau qui était situé dans un coin – pas un coin temporaire formé par des partitions en tweed, mais un coin non négociable. Le bureau était identique à tous les autres dans l’Usine, mais c’était le mien. Sur sa gauche, une soixantaine de monolithes IBM noirs ronronnaient sur leurs étagères en L, leurs voyants clignotant de façon énigmatique : le cœur de l’activité Internet de Portal.

Sexy semblait avoir oublié Anya, ce dont j’étais reconnaissant. Comme la seule raison qui m’avait poussé à accepter ce boulot n’avait pas été évoquée dans le bureau de Krickstein, j’ai abordé le sujet d’un ton désinvolte, dissimulant mon intérêt sincère derrière un voile de simple curiosité.

« Dis-moi, vous en êtes où avec ce projet de film sur Lucky Wander Boy ? ai-je demandé tandis que j’essayais mon fauteuil ergonomique. Vous avez un scénario ? J’adorerais y jeter un coup

d'œil.

– Lucky Wander Boy... oui, oui, on te mettra sur le coup dès que possible. Kurt veut simplement t'essayer sur d'autres trucs pour commencer, des trucs sur Internet.

– Tu veux que j'écrive ces "séries Web" animées, hein ?

– Pas encore. Au début, tu rédigeras juste des textes pour les sites des séries Web. Et tu vas peut-être devoir écrire une bio d'Amber Anthony. On vient de récupérer son site de fans. » Il m'a décoché un clin d'œil, comme s'il venait de me faire une faveur. « Dans quelque temps, on te trouvera un rôle bien défini. »

Il m'a présenté à mes voisins, Shay, le chef (et unique) programmeur, et Linda, qui était l'une des graphistes. L'apparence extérieure de Shay – tatouages sur les avant-bras, piercing à la langue, bottes de combat et allure de bagarreur – n'aurait pas dépareillé dans l'un des groupes de rock qui cartonnaient à l'époque ; seul son talent pour la programmation d'arrière-plan lui avait évité ce destin et offert un boulot à 600 dollars la semaine sans prestations sociales. Linda portait un pantalon de chantier et des bottes de chantier et avait même un paquet de cigarettes enroulé dans la manche de son tee-shirt. Sexy m'a ensuite présenté à Tamar, une productrice Web et ma supérieure immédiate, subalterne à mon supérieur immédiat officiel, Lyme, mais toujours supérieure à moi. Elle mesurait 5 centimètres de plus que moi et portait un pantalon de cuir rouge. Après m'avoir fermement serré la main, elle a déclaré avec un accent israélien : « J'ai beaucoup de choses pour toi. *Beaucoup*. » Elle s'est tapée à deux mains sur les cuisses et a braqué son doigt sur moi ; bien qu'israélienne, elle avait vu *Happy Days*. Un illustrateur grassouillet nommé Ted passait par là, et il s'est présenté de lui-même. Il avait l'air d'un type vraiment sympa.

Après quoi Sexy m'a mené à l'attraction principale de l'Usine. Nichée dans un coin près de la fontaine à eau, une machine Eviscerator sur laquelle on pouvait jouer gratuitement diffusait en silence sa boucle promotionnelle. Des démonstrations des combats d'arts martiaux à un contre un sur des arrière-plans exotiques alternaient avec des écrans affichant le nom du jeu et son scénario, dans lequel il était question d'un certain Ibn Alhrazed qui, aidé de ses acolytes extraterrestres, tentait d'asservir les Terriens avant de les transformer eux aussi en extraterrestres.

« Et voilà, a fait Sexy. Quand tu n'es pas occupé par un projet, n'hésite pas.

– Cool, très cool. Dis, vous n'auriez pas l'intention d'acquérir une machine Lucky Wander Boy ?

– On cherche. Elles sont difficiles à trouver. Hors de prix. » Il a marché jusqu'à l'Eviscerator.

« Ça te dit ? Tu te sens en veine, merdeux ?

– C'est quoi, comme Double Dragon ?

– Plus ou moins... mais ce n'est pas eux contre nous. C'est toi contre moi, a-t-il dit avec un grand sourire.

– Impossible de jouer seul ?

– Si, c’est possible. Mais, dans ce cas, c’est toi contre un personnage, puis un autre, jusqu’à arriver à Ibn Alhrazed.

– Ibn Alhrazed.

– Hum, hum, a fait Sexy. Le Big Boss.

– Quelqu’un est déjà arrivé à le battre ?

– Personne ici. »

Je me suis assis à côté de lui et ai essayé les contrôles. Il y en avait trop, cinq boutons en plus du joystick. Injustifié. J’ai décidé de ne même pas chercher à comprendre à quoi ils servaient, mais de cogner et de filer des baffes au hasard. Sexy a choisi comme personnage une mercenaire coriace avec une queue-de-cheval. Mon sens de l’équilibre me disait que, puisque Sexy mesurait environ 1 m 90 pour 110 kilos, et avait donc sur moi un avantage de 10 centimètres et 25 ou 30 kg, je devais opter pour un avatar qui me paraîtrait en mesure de foutre une raclée à sa petite mercenaire. Songeant à la citation de Mishima scotchée sur mon mur, j’ai choisi le personnage monstrueusement grand du Samouraï spectral.

Nous avons commencé à nous bourrer de coups de poing et de coups de pied. J’ai réussi une fois à arracher la tête de la mercenaire de Sexy, et elle a plus d’une fois ouvert le ventre et arraché à deux mains les tripes de mon samouraï pendant qu’une voix désincarnée beuglait : « *Éviscération ! ! !* » C’était comme au bon vieux temps, debout dans le noir, les yeux parfaitement fixes, et des douzaines d’écrans cathodiques qui scintillaient derrière nous. Je ne lui ai pas dit que je n’aimais pas ce jeu ni tous les autres de son genre. Il m’avait trouvé un boulot bien payé, et puis ça aurait gâché le moment.

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

JEU : DOUBLE DRAGON

Format : jeu d’arcade à pièces

Fabricant : Taito

Année : 1987

Processeur : M6309 3,579 MHz

HD63701 2,000 MHz

M6309 3,579 MHz

Son : 1 x YM-2151a 3,579 MHz

2 x ADPCM

Résolution d’écran : 240 x 224 pixels

Techniquement, Double Dragon sort des limites chronologiques du *Catalogue* – mais il correspond

au moment où l’auteur s’est éloigné du monde des jeux vidéo, et montre aussi bien que n’importe quel jeu les caractéristiques et les tendances qui marquent la fin de la période classique.

Avec ses cheveux blonds qui se dressent sur sa tête, l’avatar que nous sommes censés jouer dans Double Dragon ressemble à William Zabka, la star de *Karate Kid* et *À fond la fac*. Prenez ça pour une bizarrerie, mais l’idée que cette petite teigne soit à la fois le héros de l’histoire et notre représentant à l’écran semble grotesque à l’auteur, toute identification passée à Donkey Kong et aux fantômes de Pac-Man mise à part.

Mais la question essentielle – et nous atteignons là le problème central de Double Dragon –, c’est l’opposition entre surface et structure, et entre inclusion et exclusion. Double Dragon est le premier pas significatif vers un réalisme clinquant qui masque un glissement de ce que Marshall McLuhan appellerait un média « froid » à un média « chaud » : « Les médias chauds permettent moins de participation que les froids... les formes chaudes excluent et les formes froides englobent⁸ ». Enlevez le réalisme et le jeu se résume à coller des raclées à d’autres personnes, un passe-temps chimérique somme toute acceptable...

Mais dans les jeux « froids » (Tempest, Raiders of the Lost Ark, Lucky Wander Boy), le minimalisme graphique va de pair avec le sentiment d’un univers à part qui absorbe le joueur et confère toute sa singularité au jeu, et le fait est que cette qualité se retrouve dans une certaine mesure dans tous les jeux classiques, aussi rudimentaires soient-ils. Quand nous jouons à ces jeux, la pénurie de détails visuels nous force à combler les vides et, ce faisant, nous nous lions à l’univers du jeu. Plus encore, nous participons à sa création, nous sommes un *pivot*, un corédacteur essentiel pour appréhender l’univers du jeu dans sa totalité. Sans notre participation, le jeu classique n’est rien, il devient exactement ce que les amateurs de clinquant voient – et ils le voient précisément parce qu’ils refusent de fournir l’effort mental nécessaire pour combler les vides.

Ils préfèrent des jeux comme Double Dragon, des jeux qui font tout le boulot, qui mâchent les images à leur place, qui les hachent bien menu – mais en permettant ça, ils passent d’un statut *actif* à un statut *passif*, puisque le degré de détail rend toute identification au personnage impossible. Dans *L’Art invisible*, son livre inspiré par McLuhan, l’auteur et théoricien de la bande dessinée Scott McCloud fait une observation moins simpliste qu’il n’y paraît : « Moins un visage est réaliste... plus il peut prétendre *représenter* un nombre important de personnes. »

Dans Double Dragon, je ne peux pas être Zabka le casseur de gueule ; il a de gros biceps, pas moi ; il porte une combinaison bleue sans manches, pas moi, et je n’en porterai jamais. Je suis exclu, et je me sens déjà bien assez exclu comme ça, merci.

Un Pac-Man, en revanche, c’est juste une bouche.

J’ai une bouche. Vous avez une bouche. Tout le monde a une bouche.

Et le *monde* de Double Dragon est un monde de publicités pour voitures, d'avis de recherche, de bâtiments en brique – pas l'*idée* symbolique d'un bâtiment comme dans Donkey Kong, mais des bâtiments spécifiques et identifiables⁹. Les jeux classiques étaient classiques parce que, comme la musique ou l'architecture classiques, ils s'évertuaient à donner vie et poids à des idéaux d'ordre et de proportion, d'offrir un aperçu de l'éternité. Dans Double Dragon, nous voyons les fissures dans les briques, la moisissure qui envahit les gouttières, la détérioration caractéristique du monde dans lequel nous vivons. Nous sommes vulgairement renvoyés au temps présent. Quand j'insère une pièce dans une machine d'arcade ou que je lance un jeu émulé sur mon ordinateur, je le fais pour échapper au monde qui est l'esclave du temps qui détruit tout. Je n'ai jamais joué à ces jeux pour occuper mon monde.

Laissant de côté mes réticences, je jouais assez souvent sur la machine Eviscerator de l'Usine de Portal, dès que Tamar avait les yeux tournés ailleurs ; son regard avait quelque chose d'oppressant qui n'encourageait pas au divertissement, et depuis que j'avais découvert qu'elle faisait du kick-boxing, je ne pouvais m'empêcher de sentir qu'elle me méprisait de foutre des raclées à des gens par l'intermédiaire d'une machine. Mais Eviscerator était un bon moyen de tuer le temps tant que j'étais disposé à mettre en veille mes facultés critiques, et la borne exerçait en soi une sorte d'attraction rituelle, comme l'autel d'une secte à laquelle j'aurais appartenu en secret depuis de nombreuses années sans jamais assister à la moindre messe officielle. Ses deux panneaux latéraux permettaient de se concentrer plus que sur un écran d'ordinateur. Ensuite, l'Usine nous ramenait à une époque où la virtuosité aux jeux vidéo avait un véritable poids social. Le titre de champion d'Eviscerator, même si personne ne l'appelait ainsi, était un signe de prestige, comme il l'aurait été au Peacock Palace. Je commençais à l'ambitionner.

Au début, ça n'a pas empêché Shay, le détenteur actuel du titre, de dormir. Ce n'était pas mon genre de jeu, et mes premières tentatives n'étaient pas convaincantes. Lorsqu'il m'a proposé une partie le jour de mon arrivée, il m'a battu à plates coutures sans trop se fouler, lâchant même parfois les contrôles pour agiter les mains devant mon visage en me raillant avec un accent japonais : « Toi ressembler à samouraï, mais toi jouer comme petite fille, Pen-Yi-Mon ! Ha ha ! Ton kung-fu est très faible ! Ha ha ha ! » Il a eu beau se repentir et promettre de se montrer plus tolérant, j'ai insisté pour jouer la partie suivante seul.

Durant ma première partie à un joueur, je me suis fait démolir par le deuxième adversaire en à peu près vingt secondes (le seul point commun entre Eviscerator et Lucky Wander Boy était que le premier écran était un jeu d'enfant). Devant une maison de banlieue adorablement représentée, je me suis fait tailler en pièces par le tueur en série as du jiu-jitsu nommé John Wayne Gracie [*sic*] avant d'être enterré dans le jardin.

« BYYEWWWW », ai-je dit à voix haute.

« Son de la mort dans Frogger », a lancé une voix féminine derrière moi.

Ses yeux étaient grands et ronds, presque comme ceux d'un personnage de manga, ses lèvres, fines, son nez, retroussé à l'irlandaise. Elle a battu un peu trop des paupières et incliné la tête tout en attendant ma réponse, parvenant à paraître à la fois sagace et confuse, comme si son corps avait été envahi par un extraterrestre qui ne maîtrisait toujours pas totalement le maniement et la suspension de cette étrange chose dégingandée.

« Pas mal, ai-je dit.

– Bwngkabwngkabwngkabwngkabwngka. »

C’était une approximation extrêmement fidèle, beaucoup plus proche que la mienne.

« Pac-Man.

– À toi.

– Tssschhhhhrrrrw, ai-je fait.

– Tir dans Defender. Dyeu ! Dyeu, dyeu, dyeu, dyudyudydyeu ! »

C’était un petit son rond, comme un bêlement d’agneau sur un disque qui saute.

« Tir dans Asteroids. PCCCCCH... chchchchchcht.

– Mort dans Centipede, suivie du comptage des champignons. *Pwupup... pwupup ! Pwupup... pwupup !*

– Ascension dans Crazy Climber, ai-je dit sans hésitation avant d’essayer de la prendre en

défaut : SHHHHHHHHHSHHH-

HHSHHHHHSHHHHHSHHHHHHHHH.

– U.S. Ski Team Skiing.

– Plateforme ?

– Intellivision, bien sûr. »

J’ai dû me retenir de la coincer contre la fontaine à eau et de coller ma bouche à la sienne. Je ne

suis pas un homme d’action, j’attends généralement de voir ce qui va se passer, mais honnêtement,

cette fois, j’étais proche. Par chance, elle m’a demandé mon nom avant que je ne fasse une bêtise.

« Je m’appelle Adam. Salut.

– Moi, c’est Clio. Je suis graphiste.

– J’ai fait semblant de l’être par le passé.

– Ah oui ? Et tu fais semblant d’être quoi maintenant ?

– Auteur.

– Qui ne l’est pas ? »

Mon instinct me disait de lui parler du *Catalogue des jeux obsolètes*, mais je me suis retenu. J’avais

depuis longtemps appris à ne pas me fier à mon instinct. Ce n’est qu’une bonne minute après son

départ que j’ai eu la quasi-certitude que c’était cette même Clio qui avait posté le message sur

alt.games.video.classic à propos de la prétendue interview d’Araki Itachi sur ZD-TV. S’était-il agi

d’une facétie délibérée, ou était-elle comme nous autres, ou, devrais-je dire, comme *moi*, fan de

Lucky Wander Boy ? J’ai noté un message dans la poussière de mon esprit : ME RENSEIGNER

SUR CLIO.

J’allais devoir être prudent. Les passions se dissimulaient souvent derrière des défenses

complexes ; comme un bébé sanglé dans un siège auto sur la banquette arrière d’un 4 × 4, elles

constituaient un chargement précieux qu’il fallait protéger à tout prix. Prenant un chemin détourné,

j’ai effrontément et impulsivement déclaré à Kurt Krickstein lors de l’un de ses passages

occasionnels dans l'Usine que j'adorerais participer au projet Lucky Wander Boy en plus de mes autres tâches.

« C'est génial, génial, parlez-en à Sammy. J'ai des investisseurs qui débarquent, OK ? Meeeerci, mon pote. »

Dans son bureau qui ressemblait à une boutique de BD et d'objets de collection après un tremblement de terre, Sexy parlait dans un téléphone si petit qu'on ne le voyait pas derrière ses deux doigts.

« ... juste entre nous, j'ai *hâte* de me tirer d'ici... attends une seconde. Je te rappelle tout de suite. » Il a vivement replié le téléphone. « Penny Pincher ! Qu'est-ce que je peux faire pour toi ?

– Mets-moi sur le projet Lucky Wander Boy. En plus du reste de mon boulot. Ce sera tout bénéf pour Portal, ça ne leur coûtera absolument pas un rond.

– Bien sûr, quand tu veux, pas de problème.

– Aussi... cette Clio. C'est qui ?

– Clio *Michael* Camp – bonne graphiste, nana étrange. Elle a l'air un peu agitée. Je ne la connais pas trop. Pourquoi, tu veux te la faire ? Je pourrais probablement t'arranger le coup. »

Vingt-quatre heures plus tard, Sexy donnait son préavis de deux semaines à Krickstein ; il s'en allait pour des horizons meilleurs chez Warner Brothers. Il avait compté partir élégamment, mais Krickstein s'est mis à le regarder comme s'il était une tache sur le canapé, le qualifiant de blaireau dans des murmures suffisamment forts pour être entendus de tout le monde, avant de carrément faire comme s'il n'était pas là. Je n'ai donc pas été surpris quand Sexy a décidé d'abrégé son préavis. Son nouveau statut de paria l'empêchait de me mettre sur le projet Lucky Wander Boy, mais il m'a plusieurs fois fait part de ses regrets de ne pas pouvoir m'emmener avec lui.

Le dernier jour, il est venu à l'Usine pour faire ses adieux. N'ayant jamais eu la moindre conversation amicale avec Sexy depuis un an qu'elle travaillait pour lui, Linda ne voyait aucune raison de commencer maintenant ; elle s'est donc contentée de lui serrer la main et de lui dire au revoir avec un petit hochement sec de la tête. Tamar lui a lancé un « *Shalom* » plein d'une jalousie évidente. Ted lui a demandé de donner des nouvelles, écarquillant de grands yeux dans l'espoir que Sexy le ferait. Shay lui a serré la main.

« Fini l'esclavage, et à toi la belle vie. Espèce de putain de veinard. »

Sexy lui a donné un petit coup de poing dans le bras, puis il a fait un grand sourire et est sorti par la porte de derrière.

J'étais en plan.

Deuxième partie

WANDER

On peut recevoir un coup sur le menton comme un chien battu, ou on peut mordre le premier. La solution préférable est évidente.

Dafei Ji, *Leng Tch'e*

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

JEU : LUCKY WANDER BOY (SUITE)

[suite de l'entrée page 19] ... nul motif ou astuce pour aider le joueur à surmonter le caractère de plus en plus aléatoire et la difficulté extrême du troisième et dernier écran de la phase I. Ce n'est que grâce à une combinaison de chance, de persévérance et d'intimité presque surnaturelle avec la machine que le joueur opiniâtre se retrouve finalement à monter dans la cage d'ascenseur qui lui permet de quitter ce monde implacable et de découvrir l'incongruité de l'interlude de dix secondes qui suit.

L'arrière-plan disparaît, et Lucky Wander Boy s'approche en flottant de l'écran jusqu'à paraître deux fois plus gros que dans la phase I. De chaque côté de l'écran, deux créatures marron, rondelettes, avec des yeux en forme de soucoupes volantes, apparaissent et placent Lucky au centre d'un petit numéro grotesque : la créature rondelette de gauche lui donne un coup de pied au cul, Lucky se retourne pour voir qui a fait ça, et c'est alors la créature de droite qui lui donne un coup de pied au cul, et ainsi de suite, cinq ou six fois de suite, faisant passer Lucky moins pour un héros que pour un incroyable naïf. Le dernier coup de pied est magistral, et Lucky s'envole tout droit jusqu'en haut de l'écran, où il est aspiré par une large conduite d'égout qui est descendue à sa rencontre. L'écran devient noir.

Quand les images reviennent, le joueur émerge d'un dispositif trapu qui ressemble à une bouche d'incendie. Il n'est plus représenté sous la forme d'un homme minuscule, mais sous la forme d'une grosse touffe de cheveux blonds coupés à ras qui apparaît de dos en bas à droite de l'écran. Le reste du corps est uniquement suggéré par ses avant-bras qui entrent et sortent du cadre quand il court, et parfois par l'ombre chétive à la De Chirico qui s'étire devant lui. Quand Lucky se tourne, la scène tourne avec lui, empêchant le joueur de voir le visage de son avatar et le plongeant dans l'univers du jeu d'une manière inédite depuis *Battlezone* – mais la deuxième phase de Lucky Wander Boy est beaucoup plus accomplie que ce que les polygones vectoriels minimalistes du jeu de tank autorisaient. Lucky Wander Boy a été un important précurseur dans le domaine de la vision subjective telle qu'elle apparaît dans *Punch Out* ou dans la ribambelle de *shoot 'em up* à grand succès qui ont vu le jour dans son sillage (*Doom*, *Quake*, etc.), mais cette influence a rarement été reconnue car dans la deuxième phase il n'y a aucun coup de feu ni aucun échange de coups de poing.

À la place, Lucky erre à travers une paisible plaine beige – un paysage agréable. La première fois que j'ai atteint le deuxième niveau sur la machine du Peacock Palace après avoir échappé de justesse à la confusion du dernier écran du niveau 1, j'ai eu l'impression de me retrouver sur une

plage et d'être en vacances.

Mais après un rapide coup d'œil autour de moi, je me suis aperçu que la phase II était moins une plage qu'un désert, des nuances de beiges et bruns fluctuant à perte de vue dans toutes les directions. Pourtant, les nouveautés étaient nombreuses. La deuxième phase ne comporte presque pas d'adversaires. Les Sebiros ont disparu. Rien ne vous attaque tandis que vous cheminez à travers le sable, qui est parfaitement uniforme si l'on excepte la présence occasionnelle d'un arbre à quatre ou cinq feuilles. Toutes les une ou deux minutes, des objets que vous êtes censés ramasser apparaissent : une pelle, une robe rouge, un miroir à main, une mallette, une grande hache, un tournevis, une casquette de base-ball.

Parfois l'une des créatures marron et rondelettes de l'interlude surgit et crie en silence : « Meku ! Meku ! » (les mots sont représentés par des lettres qui jaillissent de sa bouche), avant d'effectuer une petite danse complexe autour de vous. Puis soit elle vous donne l'un des objets mentionnés ci-dessus, soit elle vous en prend un. De temps à autre, elle prend tout ce que vous possédez, mais ça ne semble avoir aucune espèce d'importance puisque les objets ne *font* rien. Ils apparaissent sur une bande au bas de l'écran à mesure que vous les ramassez mais, contrairement à *Mortal Kombat*, ni le joystick ni les boutons ne vous permettent de les utiliser. Ils semblent être un fardeau inutile.

On passe du jour à la nuit et de la nuit au jour toutes les quinze minutes. Et si vous jouez suffisamment longtemps, le sable semble subir une transformation similaire mais plus lente, s'éclaircissant petit à petit jusqu'à devenir uniformément blanc avant de retrouver progressivement une teinte brune dans un cycle qui dure plus d'une heure. Le consensus général parmi les spécialistes¹⁰ est que ce non-espace blanc et abstrait a été influencé par les scènes de *Yellow Submarine* dans lesquelles apparaît le personnage de Jeremy Hilary Boob, le *Nowhere Man*. Mais étant donné la nature hermétique du jeu et son pays d'origine, nous ferions peut-être bien d'envisager l'étrange nouvelle *Leng Tch'e*¹¹ écrite en Chine juste avant la chute de la dynastie Qing par le bourreau et poète Dafei Ji, et qui est racontée du point de vue d'une femme soumise à la torture des mille coupures pour avoir tué à la hache son cruel et perfide mari. Il y a un parallèle évident entre le sort de cette femme démembrée et celui des machines Lucky Wander Boy, qui ont été à coup sûr dépecées pour récupérer leurs composants dès leur retour à l'usine Midway. Dans *Leng Tch'e*, lorsque le bourreau commence à trancher la deuxième épaule de la narratrice, les énormes quantités d'opium qui lui ont été administrées pour atténuer la douleur commencent à altérer sa conscience.

La douleur sous-jacente se transpose du champ auditif au champ visuel ; elle cesse d'être un bourdonnement et devient une blancheur qui envahit ma vision, bien que mes yeux soient fermés... Cette absence de sensation est étrangement réconfortante, et ce qui était une douleur

n'est plus qu'une blancheur tendue comme l'écran d'un théâtre d'ombres.

Et après qu'il lui a coupé un sein... la blancheur qui était une douleur s'est répandue, arrachant un morceau de ma vie doublement vécue, le morceau tombe comme une marionnette abandonnée et là où se trouvait l'ombre de la marionnette ne reste que du blanc...

Leng Tch'e a tout d'abord été publié au Japon en 1975 dans une traduction du moine de Kyoto Kanchingai Ana, avant d'être traduit en anglais en 1980. Pour autant que je sache, l'original de Dafei Ji en chinois n'a jamais été publié en Chine ; d'ailleurs, je ne crois pas que quiconque hormis Ana prétende avoir vu le manuscrit original dans son intégralité. Lors de sa publication au Japon, *Leng Tch'e* a fait un peu de bruit, provoquant plusieurs heures de débat télévisé et donnant lieu à au moins un autodafé. Il est fort possible qu'Araki Itachi ait été en train de le lire tandis qu'elle concevait Lucky Wander Boy, et que sa lecture lui ait inspiré le fondu au blanc de la phase II. Je pense que des recherches supplémentaires en la matière démontreraient que c'est bien le cas. Pour ce qui est des influences, Lucky Wander Boy a sans aucun doute inspiré aux frères Wachowski le non-espace abstrait de *Matrix*, bien que le néant soit encore plus impressionnant sans les interminables alignements d'armes.

La deuxième phase est celle qui vaut à Lucky Wander Boy son nom. Le désert aux tons fluctuants n'a pas de plan. Après un examen exhaustif, je peux affirmer avec certitude qu'il n'y a pas de continuité de l'espace comme dans *Asteroids*, pas de motif récurrent dans la disposition des arbres qui pourrait suggérer que le joueur se déplace autour d'un globe. Pour être précis, Lucky se trouve sur un énorme plateau circulaire, comme peut le vérifier chaque joueur en marchant sans s'interrompre dans n'importe quelle direction pendant 235 secondes depuis le point d'entrée, après quoi, quelle que soit la direction choisie par le joueur, apparaît une falaise abrupte qui surplombe un abîme sans fond. La seule manière de tuer Lucky dans la deuxième phase est de le faire sauter du haut de cette falaise avec le bouton « Jump ! ». Il tombe alors, bras et jambes écartés, tournoyant comme une hélice tandis qu'il s'enfonce dans l'obscurité jusqu'à ne plus être qu'un unique pixel de lumière et disparaître. Sinon, il faut réinitialiser la machine pour pouvoir commencer une nouvelle partie.

Les stratégies concernant cette deuxième phase étaient nombreuses. Des tuyaux murmurés à voix basse les rares fois où deux passionnés se rencontraient devant la machine Lucky Wander Boy. Des plans détaillés sur lesquels apparaissaient les arbres et les divers objets étaient mis en circulation et parfois vendus aux plus crédules, mais aucun d'entre eux n'était fiable, pour la simple et bonne raison que la disposition des arbres – les seuls repères stationnaires – n'était pas constante d'une partie à l'autre, ni même au sein d'une même partie. Même si le joueur ne s'en apercevait jamais, les arbres se déplaçaient derrière son dos.

Lorsque j'ai réussi à atteindre la deuxième phase avec plus ou moins de régularité, plus personne d'autre ne voulait jouer à Lucky Wander Boy. J'étais seul, mais cela ne me décourageait pas. De fait, c'était ce qui avait repoussé les autres qui m'avait à l'origine séduit. La difficulté frénétique et le caractère à la fois onirique et angoissant de la première phase m'avaient peut-être attiré dans l'univers de ce jeu, mais c'était la deuxième phase, avec sa presque totale absence de mort, qui avait refermé la porte derrière moi. Outre les jeux d'arcade et l'écran de télé, ma seule rencontre avec la mort s'était produite peu de temps auparavant lors du décès de ma grand-mère, et j'avais décidé que je pouvais m'en passer. Dans Lucky Wander Boy, tant que ça ne vous dérangeait pas qu'une créature rondelette vous pique de temps à autre vos possessions inutiles, vous n'aviez pas à craindre d'être abattu, déchiqueté, écrasé, brûlé, mangé ou rongé par les germes et les tumeurs. Vous étiez libre d'errer en toute sécurité. De créer vous-même vos raisons d'être là.

J'ai fini par apprécier l'absence de défi et l'esprit nomade du jeu, à me sentir réconforté par son impénétrabilité. Plus je commençais à soupçonner qu'il était impossible de gagner, moins je songeais à gagner, et l'abandon de cette contrainte était un grand soulagement. Contrairement aux jeux qui l'avaient précédé, je voyais Lucky Wander Boy comme un exact équivalent de la vraie vie, où la soif de gagner à tout prix – ou peut-être mes chances de gagner – commençait à me sembler suspecte.

Au bout d'un moment, cependant, un sentiment d'étouffement s'est installé. Je pouvais aller où je voulais et faire ce que je voulais, je pouvais courir ou sauter ou faire des bonds dans les airs ou rester immobile jusqu'à ce que la salle de jeux ferme, mais cette liberté cachait une possibilité inquiétante : la possibilité que, quoi que je fasse, quoi que j'essaie, je ne quitterais *jamais* cet endroit.

Dans quoi m'étais-je embarqué ?

Il devait y avoir autre chose.

Le début de la fin

Pour la première fois depuis que nous avons quitté Varsovie, j'ai emmené Anya danser pour célébrer mon nouvel emploi. Je pensais que ça lui ferait plaisir – mon salaire était suffisant pour que, ajouté au sien, nous franchissions le seuil de la classe moyenne.

Nous sommes allés à l'un de ces endroits où l'on vous fait faire la queue dehors, qu'importe le nombre de personnes à l'intérieur, pour que ceux qui attendent crèvent d'envie d'entrer, et que ceux qui parviennent à contourner la file d'attente se sentent exceptionnels. Tout en serrant le petit doigt d'Anya, je l'ai poussée entre deux types qui vantaient leur caractère exceptionnel auprès des videurs en arguant que toute tentative de les reléguer au rang des Personnes qui faisaient la queue serait une effroyable erreur. Lorsque les videurs les ont repoussés pour entrouvrir le cordon devant Anya, celle-ci m'a entraîné à sa suite sous le nez des deux types, qui se sont mis à secouer la tête d'un air incrédule, mais ils ont été beaux joueurs.

Après un petit remontant au bar en zinc importé de Suisse, je suis parvenu à surmonter mon complexe d'imposteur et ai entraîné Anya dans l'arène. Nous avons commencé à bondir sur la piste de danse sous les stroboscopes et les lumières colorées, la plupart du temps pas en rythme, et la sueur n'a pas tardé à scintiller sur ses joues et ses omoplates découvertes. Revigorée, elle a jeté au loin ses déceptions amoureuses et existentielles en agitant sauvagement les bras et est redevenue l'Anya dont j'étais tombé amoureux. Elle était belle, vivante, avait quasiment les seins à l'air, et malgré tout ce qui s'était passé, elle était toujours à moi, non ? Je n'aurais dû avoir d'yeux que pour elle.

Mais je ne pouvais m'empêcher de regarder ailleurs. Si j'étais rapide, je pouvais les surprendre sur le vif : le type derrière elle, le bénéficiaire de ses lentes pirouettes tournoyantes. Les trois types accoudés au bar en zinc, manifestement des habitués, qui pointaient ouvertement le doigt dans notre direction et rigolaient. Le grand Noir chauve au crâne à la forme parfaite. Tous la regardaient. Et elle ne me regardait pas – elle regardait ailleurs. L'intensité des petits regards qu'elle dardait de ses yeux verts ne collait pas avec l'abandon dont elle faisait preuve sur la piste de danse. Mais si ce n'était pas moi, alors qui ? En regardait-elle un en particulier, ou alors plusieurs à la fois, ou bien parcourait-elle simplement la pièce des yeux à la recherche de quelqu'un d'autre ? J'ai commencé à suivre furtivement son regard pour voir quel homme se retournerait vivement.

Après quelques tentatives, j'ai croisé le regard du (tenez-vous bien) serveur blond roux qui travaillait dans le restaurant de la Promenade. Il ne s'était pas retourné assez rapidement. Il ne

s'était d'ailleurs pas retourné du tout ; il a croisé mon regard et a souri, parce que, comme les Habitues du bar en zinc, il savait que je savais.

La fin approchait. Je ne savais pas d'où elle viendrait, mais je savais qu'elle approchait.

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

JEU : RÉDACTEUR !

Format : emploi

Fabricant : Portal Entertainment and Development

Année : 2000

Processeur : (Connaissance insuffisante de la physique ou de l'économie pour l'affirmer avec certitude)

Son : polyphonique, de 20 à 20 000 KHz

Résolution : 11 400 x 11 400 pixels

Bien que le réalisme visuel et auditif de ce jeu soit saisissant et pourrait l'être encore plus si l'Usine n'était pas constamment plongée dans l'obscurité, le jeu en lui-même est relativement simple. Plusieurs personnages de producteurs demandent au rédacteur – soit vous – des textes nécessaires pour une ou deux douzaines de sites Internet du réseau portal-entertainment.com. Bien que ces producteurs soient dans le champ de vision du rédacteur, ils envoient toujours ces demandes par e-mail ou à travers la messagerie instantanée ICQ – l'illustration si évidente de quelque angoisse sociale qu'il est difficile de la trouver angoissante. Chaque producteur gère à sa manière le ridicule inhérent à ce mode de communication, tels des gamins qui balancent des boulettes de papier mâché pendant les cours : Bob Wilson se planque derrière son ordinateur après vous avoir envoyé une requête en espérant que vous ne vous pencherez pas par-dessus la cloison de son box pour le regarder dans les yeux. Alison Ehrlich se retourne et esquisse un sourire contrit, mais sincère ; elle déteste réellement donner des ordres. Eric Berkeley fait comme si vous et lui n'étiez même pas dans la même pièce, grignotant allègrement ses Cheetos et s'essuyant les mains sur son pull à col en V. Tamar Tzur vous fixe implacablement du regard tandis qu'elle vous envoie la « requête » pour un texte de 200 mots dont elle avait besoin cinq minutes avant qu'il ne vienne à l'esprit de son supérieur, Lyme, de lui demander par ICQ de vous demander par ICQ RE : 200 mots ASAP.

Lorsque je répondais par e-mail ou par ICQ aux producteurs, j'évitais toujours scrupuleusement de me planquer derrière mon ordinateur.

Exemple de requête :

Nous envoyons un mailing à tous les membres du site Eviscerator, 200 mots maxi, « l'appel du massacre, DÉ-Membre, tue ou fais-toi tuer », etc. etc. etc. ASAP s'il te plaît merci.

Dans le cas ci-dessus, vous faites ce qu'on vous a demandé aussi vite que possible, et vous envoyez le résultat au producteur qui a émis la demande pour correction. Peu après, la copie vous est renvoyée avec des demandes de révisions, que vous effectuez et renvoyez au même producteur. Après plusieurs allers-retours de ce type, vous recevez l'autorisation d'envoyer le texte à l'une des graphistes (Linda, Clio), qui l'incorpore à la page qu'elle est en train de concevoir, ou occasionnellement au programmeur (Shay) si une programmation est nécessaire. Globalement, le jeu ressemble beaucoup à Tapper, le jeu conçu par Budweiser et Bally, ou à sa version expurgée Root Beer Tapper, même s'il fait beaucoup plus mal aux reins.

Comme avec Tapper, Pac-Man ou n'importe quel jeu classique, la maîtrise de Rédacteur ! exige des stratégies élégantes et nuancées. Mon système était le suivant :

À mon arrivée à l'Usine le lundi, je m'asseyais à côté des imposantes étagères sur lesquelles se trouvaient les tours des serveurs, j'allumais mon ordinateur et ouvrais ma boîte de réception d'e-mails dans Netscape, où les messages entrants (principalement des requêtes de textes pour le site portal-entertainment.com) se succédaient verticalement à l'écran du plus récent au plus ancien. En cliquant sur « Date », j'inversais la liste et commençais par les plus anciens messages non lus ou par ceux que j'avais négligés, qui apparaissaient en gras pour se distinguer des autres. Je restais souvent deux ou trois jours sans consulter ma boîte de réception sans que personne s'en rende compte.

Le succès dépend souvent de la manière dont on contourne les problèmes. À mes yeux, le défi du Rédacteur ! était de se débarrasser d'autant de messages que possible sans réellement les traiter. Il y avait d'abord les jetables. Tous ceux sur lesquels j'étais en copie finissaient immédiatement dans la poubelle ; ceux qui commençaient par « Pour votre information » étaient sans importance et potentiellement nuisibles, car si vous êtes comme moi, vous possédez déjà beaucoup trop d'informations, plus qu'assez pour traverser une pénurie d'informations de sept ans sans jamais en manquer. Ce simple processus d'élimination me permettait de réduire la quantité de messages de moitié.

La plupart de ceux qui restaient pouvaient simplement être intégrés à une boucle de réponse en posant des questions comme : *Qu'est-ce que tu veux dire ? Clarifie, s'il te plaît :) OU Faut-il mettre John en copie avant de poursuivre ?* et retournées à l'expéditeur. En analysant chaque partie d'une requête, en examinant chaque mot et chaque phrase, en divisant chaque tâche en « sous-tâches » qui elles-mêmes pouvaient être divisées en « sous-sous-tâches », je pouvais transformer n'importe quelle requête simple en un bel exemple de paradoxe de Zénon, traînant infiniment les pieds vers une ligne d'arrivée qui ne serait jamais atteinte avant que Krickstein ne laisse tomber le projet.

Une autre possibilité était de refiler le boulot aux stagiaires – exclusivement des jeunes femmes – qui allaient coquettement d’un air affairé de box en box, les seules employées qui m’étaient subalternes. Mais je le faisais rarement. C’était comme les « Super Zappers » ou les « Smart Bombs » dans Tempest, mieux valait les préserver, au risque de les avoir tous épuisés quand on en aurait vraiment besoin.

Quant aux messages qui ne pouvaient pas être jetés ou intégrés dans une boucle de réponse ou refilés à une stagiaire, je les plaçais dans un dossier « en cours » sur mon bureau, dont je m’occupais une fois que j’avais fini de nettoyer ma boîte e-mail ou quand le mécontentement de mes supérieurs risquait d’atteindre un niveau dangereux. Je classais alors ces messages, ouvrant une fenêtre pour chacun sur mon bureau et les superposant par ordre d’importance. Sur le dessus se trouvait la pile « à faire », dont chaque élément comportait une requête directe ou une échéance. Nombre d’entre eux avaient déjà été intégrés dans la boucle de réponse dans une tentative de refiler la patate chaude à ceux qui se servaient de moi autant que je me servais d’eux. Après les avoir traités, je plaçais le tiers suivant des messages dont je n’avais pas envie de m’occuper immédiatement ou qui n’étaient pas urgents dans le dossier « refoulés », qui était enterré encore plus profondément dans la hiérarchie de mon disque dur. Je ne m’en occupais qu’en cas d’extrême urgence.

Mais il y avait des choses que je ne voulais tout simplement pas voir, même furtivement lorsque je parcourais la liste de dossiers de mon disque C. Elles étaient toxiques, infaisables, des tâches potentiellement interminables qu’on m’avait confiées principalement pour me mettre mal à l’aise et me déstabiliser. Celles-ci allaient direct dans le « tas de merde », qui ne se trouvait pas sur mon disque dur. Les éléments du « tas de merde » étaient imprimés, effacés de mon ordinateur, et placés dans une chemise au fond du tiroir de mon bureau, à côté de la flasque de Jim Beam dont j’aurais besoin si jamais on me forçait à mettre le nez dedans.

Exemple du déroulement d’une partie de Rédacteur !

Je reçois par ICQ la requête suivante de Tamar :

Pennyman : J’ai besoin d’une description COURTE (150-200 caractères maxi) de CHAQUE site Portal pour diverses utilisations (liens annonceurs, moteurs de recherches, etc.).

Je tente d’initier une boucle de réponse en copiant sa requête et en la collant dans un e-mail (les boucles de réponse ne fonctionnent qu’avec les e-mails ; sur ICQ, le temps de réponse est trop bref pour permettre à d’autres tâches de fragmenter celle dont vous essayez de vous débarrasser). Sous sa requête, j’écris :

Tu veux ça pour quand ? Je suis plutôt occupé. :-o

Dix minutes plus tard, mon message me revient, collé dans ICQ avec une note :

J'en ai besoin maintenant. *Kurt* le veut ASAP.

Je recopie la conversation dans un e-mail avec la question suivante :

Par quels sites je commence ? Est-ce que je procède par ordre alphabétique, ou est-ce que je commence par les sites qui ont le plus de trafic pour finir avec ceux qui en ont le moins – ou alors l'inverse, pour essayer de booster les sites les moins populaires ?

Une minute plus tard, ICQ de Tamar :

Je m'en fous ! Fais-le maintenant !

En jetant un coup d'œil derrière la cloison de mon box, je la vois qui me fixe implacablement du regard, ce qui fait directement monter sa requête sur le dessus de la pile « à faire ». Après quatre séries de révisions, je me retrouve finalement avec 26 descriptions. Quelques exemples :

1) Alien Bimbo Range : l'une de ces super nanas en bikini est en réalité une extraterrestre suceuse de sang – peux-tu découvrir laquelle et l'anéantir avant qu'elle ne te vide de ton sang ? Un fantastique nouveau jeu en ligne de Portal.

4) Eviscerator – le film : le site officiel de l'une des adaptations de jeu vidéo les plus populaires de tous les temps ! Toi seul peux t'interposer entre les impitoyables hordes d'extraterrestres d'Ibn Alhrazed et les nations sans défense de la Terre ! Photos, scènes inédites, jeux en ligne. À venir – des infos cool sur *Eviscerator III* !

8) Taco Stand : « Gare au Taco, Paco ! » Tu t'es toujours demandé ce qui se passait derrière le comptoir de la *taqueria* de ton quartier. Tu peux désormais le découvrir grâce à cette série Web hilarante et top de Portal Entertainment !

19) Bad Girl ! : venez voir Kurt Krickstein, le P-DG de Portal en personne, mettre la fessée à un mannequin en maillot de bain différent chaque jour : « On n'est jamais si bien servi que par soi-même... »

20) Invasion des HMC (Handicapés mentaux cradingues) : ils visent la domination du monde, mais leur pantalon est plein de caca ! Cette nouvelle animation hilarante et top fait un doigt d'honneur au politiquement correct ! Viens voir par toi-même... mais gare aux éclaboussures !

24) Site d'Amber Anthony : le site officiel d'Amber Anthony, l'une des déesses du sexe les plus chaudes d'Hollywood. Des photos érotiques aux calendriers en passant par le succès d'UPN *Guardian Angels*, Amber a tout fait ! Deviens membre, et regarde-la en faire encore plus.

26) Lucky Wander Boy – le film : le jeu vidéo classique le plus novateur de tous les temps. Le chef-d'œuvre surréaliste d'Araki Itachi est à la fois un jeu de quête et un questionnement profond sur les jeux de quête, ou d'ailleurs sur la quête en général. Il est désormais sur le point de devenir un film de méta-action kaléidoscopique et bourgeois grâce à Portal Entertainment ! Lis les dernières infos sur la préproduction, et consulte en exclusivité des pages de la première version du scénario sur le site Web OFFICIEL ! « Je t'attends, Lucky Wander Boy ! »

Tamar envoie alors ces descriptions à Krickstein, ce qui aboutit à une réunion, dont j'espère qu'elle sera une partie bonus qui donnera au rédacteur l'opportunité de persuader Krickstein de le mettre sur le projet de film Lucky Wander Boy. Ma description soigneusement formulée du site Lucky Wander Boy était une manœuvre dans ce sens. Les parties bonus sont rares, et elles exigent de bien jauger les innombrables humeurs et caprices de Krickstein. Je n'en ai encore jamais réussi une seule.

Il s'avère au bout du compte que la réunion n'est pas une partie bonus, mais un interlude à la Pac-Man avec le bureau de Krickstein en arrière-plan. Vous vous contentez d'écouter, de regarder, et d'acquiescer de temps à autre tandis qu'il parcourt votre travail sur son ordinateur portable.

« Ça – non. Non non non. Vous devez *accrocher* les gens. Ils peuvent aller n'importe où, il y a dix millions de sites de divertissements, vous devez leur donner envie de venir chez Portal et d'y rester. Ce que vous écrivez doit être top, mais fun, pour que les annonceurs... prenez Bad Girl !, ça peut être considéré comme fun, ou ça peut être interprété de travers. Pour le moment, c'est interprété de travers. Et vous devez avoir un point de vue *intérieur*, pas extérieur, et là vous êtes complètement à l'extérieur. Imaginez que ce soit la bande-annonce d'un film d'horreur et que vous rédigiez le texte de la voix off. En ce moment, ce que vous dites, c'est : “Ce film est effrayant, vous allez avoir une telle putain de trouille que vous allez passer plusieurs nuits sans dormir, nous vous mettons au défi de voir ce film terrifiant.” Alors que ce que vous devez dire, c'est : “Toc. Toc. TOC. *Il vous reste trois minutes à vivre.*” Vous me suivez ? Et là, avec Amber Anthony... “*l'une des déesses du sexe les plus chaudes d'Hollywood*” ? Non ! “C'est *la* déesse du sexe la plus chaude !” Lâchez-vous, allez à l'essentiel. Écrivez d'une manière sexy, de son point de vue à elle, comment

on appelle ça... “Je n’ai jamais pu supporter le contact des sous-vêtements sur ma peau nue”, ce genre de trucs. Quant à ce topo sur Lucky Wander Boy, c’est très malin et marrant et ha ha ha, mais on n’a pas le temps de rigoler, OK ? C’est sérieux, le boulot doit être fait. Je sais pas, peut-être qu’on a besoin de quelqu’un qui a une réelle expérience de la pub. Je sais pas. Peut-être. »

Assis devant un écran vert installé au fond du parking, Shay a allumé deux cigarettes et en a tendu une à Linda tandis que Clio nous regardait tous à travers le viseur d’un Caméscope Hi-8, faisant mine de filmer. Shay a secoué sa tête rasée de près, écartant sans hésiter la possibilité de mon renvoi.

« Un rédacteur de publicité compétent prend au moins 1 200 dollars par semaine. Tu es complètement à l’abri. »

Derrière moi, j’entendais le grincement laborieux de l’objectif du Caméscope tandis que Clio actionnait le zoom.

« Et un rédacteur à demi compétent ? » ai-je demandé.

Shay a une fois de plus secoué la tête, et Linda l’a imité, leurs deux têtes remuant en chœur d’un côté et de l’autre, comme si c’était une chorégraphie.

« Tu coûtes toujours beaucoup moins cher, a déclaré Shay.

– Une dépense négligeable », a ajouté Linda.

Je me suis retourné pour avoir l’opinion de Clio. Elle s’est contentée de me faire un grand sourire et de siffler énigmatiquement la mélodie entraînante du thème d’ouverture de Frogger.

« Qu’est-ce que c’est censé vouloir dire ? ai-je demandé.

– Comment ça, “vouloir dire” ? Est-ce que tout est censé “vouloir dire” quelque chose ? Tu te prends pour quoi, une sorte d’auteur ? »

Elle a lancé une pièce d’un cent dans ma direction et est retournée à l’intérieur.

De fait, la menace voilée n’a jamais rien donné. Pendant plusieurs mois, Rédacteur ! m’a semblé être un jeu acceptable qui payait correctement. Contrairement aux autres employés de Portal, je pouvais aller au travail à pied et donc dormir une heure de plus qu’eux pendant qu’ils étaient coincés dans les bouchons et avaient tout le loisir de réfléchir à ce qu’ils faisaient et pourquoi. À 8 h 40, parfois même 9 h 10, je me réveillais et me rendais sur la pointe des pieds à la salle de bains. Bien qu’Anya ait été capable de dormir comme une masse dans mon appartement de Varsovie pendant que la voisine battait ses tapis, le bruit de mes pas sur le plancher qui craquait la réveillait désormais souvent, et une fois qu’elle était réveillée elle ne pouvait pas ou ne voulait pas se rendormir. À la place, elle se vautrait sur le canapé en râlant qu’il n’était pas confortable et elle m’observait tel un faucon en attendant que j’aie fini mon bagel et mon jus de fruit et que je sois parti.

Mais même les jours où je la réveillais, la petite balade jusqu'au boulot me permettait de me vider la tête. Après avoir quitté notre trois-pièces délabré, je traversais sans me presser un quartier modeste de la très chic Santa Monica et passais devant les journaliers mexicains en pantalon crasseux qui attendaient devant l'Armée du salut en crachant et en ajustant leurs casquettes de base-ball ornées d'inscriptions telles que « Camel Light » et « Vato ». De temps à autre, je voyais un pick-up ou un 4 × 4 s'arrêter et quelqu'un marchander avec un ou plusieurs d'entre eux le prix d'une journée de corvées épuisantes. Je n'ai jamais entendu un prix supérieur à 40 dollars. Je commençais inévitablement à déchanter lorsque j'arrivais au niveau de la bouche d'incendie devant le siège de Portal Entertainment – un bâtiment en stuc gris trapu, coincé entre un atelier de carrosserie et un grossiste de fournitures de bureau. Après avoir franchi la porte d'entrée, je contournais les bureaux de devant en empruntant le couloir qui menait à la cuisine, où je me versais une tasse de café acide avant de gagner l'Usine.

Chaque page de texte que je rédigeais entraînait de nombreuses heures de programmation et de travail de conception pour Shay, Linda, Clio et l'équipe d'illustrateurs, ce qui engendrait un encombrement conséquent du système. Grâce à la calculatrice de mon ordinateur, je tenais le compte du temps que je passais à réellement travailler, à savoir une heure par jour en moyenne. Je passais le reste de la journée à discuter de tout et de rien avec Shay et Linda, qui critiquaient constamment tout ce qui se passait chez Portal, sauf leurs pauses cigarette, qu'ils prenaient très au sérieux et avec lesquelles il ne fallait pas plaisanter. Clio était plus difficile. Elle était plutôt renfermée, avec une tendance à se murer dans des silences étranges et à arborer des expressions du visage inhabituelles, et cette difficulté à communiquer se combinait à ma propre légère dyslexie sociale. Je mettais cependant un point d'honneur à lui parler au moins deux fois par jour (mais pas plus de quatre), même si nous n'échangions souvent que quelques mots et qu'elle faisait généralement peu d'efforts pour alimenter la conversation. Elle ne me fuyait pas, n'avait pas l'air dégoûtée, mais elle ne m'offrait pas non plus la moindre bribe d'encouragement ; elle écoutait simplement ce que j'avais à dire, le retournait dans sa tête pendant quelques secondes, avant de cracher une réponse concise. Parfois, elle me rappelait l'un de ces vieux logiciels d'intelligence artificielle comme Eliza ou Perry, sauf que les réponses des logiciels avaient souvent plus de sens. Chaque fois que je parvenais à entamer une conversation, je me demandais si ma conquête de Clio n'était pas simplement une tactique de diversion pour m'empêcher de penser à Anya, et la vague de culpabilité qui me submergeait alors me faisait rapidement perdre mes moyens.

Et pourtant, je persévérais malgré ces obstacles. Même si Clio ne montrait aucun intérêt pour ma personne, je devinais que la perspective d'être intéressée l'intriguait. Aucune des forces qui nous séparaient n'était assez forte pour briser le lien qui s'était formé entre nous le jour où nous nous étions rencontrés, tel un mince fil d'argent connectant nos nombrils. Je sentais qu'elle avait compris que j'avais usé d'un stratagème en prétendant être écrivain, mais, résistant à l'envie de me

justifier, je ne lui avais toujours pas parlé du *Catalogue*. Nous étions aussi, l'un comme l'autre, étrangement réticents à parler de Lucky Wander Boy, tournant autour du pot comme s'il s'était agi de l'Holocauste ou de fellations. Je lui ai plusieurs fois tendu la perche – « Chaque fois que j'essaie d'éviter tous les investisseurs en costume cravate que Kurt amène ici, je repense à cet étrange jeu vidéo japonais... comment il s'appelait ? » et je me mettais à siffler les notes d'ouverture – mais elle ne mordait pas.

Je m'acharnais par ailleurs assidûment sur la machine Eviscerator, développant une grande préférence pour le personnage du Samouraï spectral que j'avais choisi lors de ma toute première partie. Comme de nombreux loisirs nocifs, le jeu vous rendait accro dès que vous surmontiez votre dégoût initial.

Je me délectais secrètement de pouvoir effectuer mes tâches paresseuses puis déambuler librement à travers le bureau tel un *flâneur*¹² parisien, affichant avec lenteur, désinvolture, fierté, ma nonchalance et ma sérénité. Dans la conversation, j'étais mon intelligence supérieure en attirant l'attention sur les idioties bureaucratiques qui nous entouraient ; la qualité atroce des transmissions le long de la chaîne de commandement, le refus ridicule de nous confier les clés de l'Usine après tout le cinéma qu'on nous avait fait quand on nous avait solennellement révélé le code d'accès de l'alarme. Je jubilais de pouvoir éteindre mon cerveau chaque matin à 9 heures et le laisser en veille jusqu'à 17 heures sans que personne voie la différence. Vu ce que je gagnais pour chaque heure de travail effectif, j'étais payé presque autant qu'un psychologue de Beverly Hills. Cette comparaison me faisait souvent ricaner dans ma barbe. Et chaque fois que Clio entendait mes ricanements, elle riait à son tour – les seules fois où je l'ai entendue rire de bon cœur –, comme si mon incrédulité était contagieuse. Elle ne m'a jamais demandé pourquoi je riais.

Mais la plaisanterie a vite été éculée, et ma joie s'est dissipée quand j'ai commencé à me demander si une intelligence supérieure pouvait vraiment être considérée comme un avantage si vous mainteniez votre cerveau en veille toute la journée et à m'interroger sur ce qui se passerait si je le laissais allumé. J'ai commencé à ressentir viscéralement les secondes irremplaçables de ma vie qui s'écoulaient une à une telles les particules de matériel isolant cancérigène qui se détachaient du plafond chaque fois qu'un pas faisait trembler le bâtiment, tombant lentement pour finir dans mes poumons ou sur le sol de l'Usine. La claustrophobie s'est installée, une sensation de flottement nauséuse que je n'avais pas éprouvée depuis que j'avais erré à travers les plaines désertiques de la phase II de Lucky Wander Boy. J'ai commencé à supposer que, comme avec la plupart des jeux vidéo, personne ne gagnait jamais à Rédacteur !, personne n'atteignait jamais le *happy end*. Quand la partie s'achèverait-elle ? Pire, qu'est-ce qui se passerait si elle ne s'achevait jamais ? Clio était-elle une nouvelle Pauline de mèche avec un gorille de 400 kilos qui m'attirait vers une nouvelle ascension vaine, une nouvelle série de poutres ? Mon anxiété croissait...

Jusqu'à ce que je me souviene d'une chose importante.

Dans Lucky Wander Boy, la deuxième phase n'était pas la fin.

Rumeurs

J'ai pour la première fois entendu la rumeur quand j'avais 13 ans, à peu près à l'époque où la graisse autour de ma taille a Dieu merci commencé à disparaître, de la bouche d'un gosse du catéchisme que je ne connaissais que par son nom de catéchisme, Schlomo. Il était très petit, souffrant probablement de quelque trouble hormonal, et les verres de ses lunettes étaient si épais que la lumière devait mettre une seconde à les pénétrer, ce qui aurait pu expliquer sa perpétuelle expression d'ahuri bienheureux. Il portait des chemises boutonnées jusqu'au col. Quand il m'a vu jouer à Lucky Wander Boy au Peacock Palace un jour de semaine, il m'a reconnu et, devinant ma frustration face au désert interminable et aux Mekus voleurs, il m'a offert un peu d'espoir.

« Il y a une autre phase dans ce jeu, tu sais. Une troisième, après le désert.

– Qu'est-ce que t'en sais ? »

J'avais hâte qu'il s'en aille. Mon statut social était déjà limite. Si quelqu'un me voyait parler à Schlomo, ça n'arrangerait rien.

« C'est le cousin de quelqu'un qui me l'a dit. »

J'ai poussé un petit grognement méprisant. Il est resté à côté de moi un peu plus longtemps, attendant que la conversation se développe, mais j'ai continué de simuler une concentration profonde et silencieuse et ai finalement vu son reflet s'éloigner de l'écran tandis qu'il s'enfonçait vers l'arrière du Peacock Palace.

Au cours des semaines suivantes, d'autres sont venus me dire la même chose que Schlomo. Personne ne prétendait avoir atteint la phase III, mais certains disaient qu'ils avaient vu quelqu'un d'autre y parvenir, ou qu'ils connaissaient quelqu'un qui y était arrivé, ou qu'ils connaissaient quelqu'un qui connaissait quelqu'un qui y était arrivé.

Je suis demeuré sceptique jusqu'au moment où j'ai moi-même failli l'atteindre.

J'étais à la fin d'une longue partie, sur le point de me jeter du haut de la falaise et d'abandonner quand je suis tombé sur le miroir à main et l'ai ramassé. Au lieu de rejoindre la pelle, la robe rouge et les autres objets que j'avais acquis sur la bande d'inventaire au bas de l'écran, le miroir s'est mis à flotter devant les yeux de mon avatar, s'inclinant à un angle tel que je pouvais tout juste distinguer le haut de la tête de Lucky. J'ai essayé de le saisir, mais le miroir maintenait ses distances, m'entraînant vers l'avant. Je me suis mis à lui courir après, poussant le joystick presque au point de le briser ; je m'étais trouvé exactement au bon endroit à l'instant précis que le destin avait désigné, et maintenant le jeu allait m'accorder une vision. Pour souligner la nature biblique du moment, le désert s'est élevé autour de moi comme les eaux de la mer Rouge, les murs de sable

se dressant telles de gigantesques ailes, et la pointe des ailes se recourbant au-dessus de ma tête comme si je voguais sur le dos d'une gigantesque raie manta. Les ailes se sont rejointes au-dessus de moi, formant un tunnel, et soudain l'image a disparu, il n'est plus resté qu'un point de lumière arc-en-ciel au centre de l'écran, et tout est devenu noir...

... Dave Lombardo avait débranché la machine.

« Qu'est-ce qui se passe ? »

Je brûlais de fureur, comme si l'on venait de m'arracher un privilège de naissance.

« Ce qui se passe, c'est que je dois manger, et cette machine ne rapporte rien. Je dois faire de la place pour en installer une qui rapportera quelque chose. Tiens... » Il m'a donné deux jetons. « Va jouer à des jeux normaux. »

Il a chargé la borne de contreplaqué sur un chariot et l'a poussée hors de la salle de jeux, et je n'ai jamais revu la machine Lucky Wander Boy.

Bien des années plus tard, des rumeurs persistantes sur la phase III continueraient de circuler sur alt.games.video.classic et sur d'autres forums confidentiels, et je les parcourais parfois pendant mes heures de travail. Mais elles avaient toutes la résonance creuse d'une poterie antique – miraculeusement intactes après tant d'années, et pourtant vidées de leur contenu. Le seul détail sur la phase III qui subsistait était la possibilité de son existence.

J'ai pour la première fois entendu la rumeur de la bouche d'un type nommé Brad Kern, un joueur de basket. Brad était un des mâles alpha à Woodhill Glen High, où les activités de quelques juifs pas très costauds et d'un grand Noir sur le terrain de basket pouvaient générer un intérêt excessif. Nous n'étions pas à proprement parler amis, mais il m'a abordé gentiment. S'il se rappelait m'avoir donné un coup de poing au visage à l'école primaire, il n'en a montré aucun signe.

« Hé, Adam, mec, tu sors avec Mandy Cline ? »

Mandy Cline était la chanteuse du groupe Putain, le meilleur de Woodhill Glen High. D'aucuns disaient qu'ils allaient devenir célèbres. Aussi mince que Marianne Faithfull avec une allure un peu cradingue, malsaine... Parmi mon petit cercle d'amis, elle était autant un sujet de conversation qu'un objet de désir. Je lui ai répondu que Mandy Cline et moi ne sortions pas ensemble. Il a paru surpris.

« Vraiment. Hmmm. J'avais entendu dire que tu lui plaisais. »

Je n'ai tout d'abord pas accordé beaucoup de foi à la rumeur, mais je l'avais entendue de la bouche d'autres personnes, des gens qui n'avaient rien à voir avec Brad, des gens qui ne savaient même pas que j'écoutais. Puis un soir que je jouais à Double Dragon dans un restaurant Bennigans, quelqu'un m'a lancé, « chouette tee-shirt », en référence à mon tee-shirt de la tournée *Life's Rich Pageant* de R.E.M. Je me suis retourné pour découvrir Mandy Cline qui se tenait à côté de moi, une

mèche blonde striant ses cheveux rouge bonbon.

« Merci.

– Adam, c’est ça ? »

J’ai acquiescé.

La sono du restaurant a annoncé : « Klein, table de quatre, K-L-E-I-N... »

« Tu devrais laisser tomber ces trucs de gamin, mec, économiser tes sous pour acheter le premier album de Putain. À la prochaine ? »

Elle s’est retournée et s’est éloignée.

Laisser tomber ces trucs de gamin. Laisser tomber ces trucs de gamin. Laisser tomber ces trucs de gamin. Au cours des jours suivants, je me suis répété encore et encore la réflexion de Mandy, comme un perroquet. Un dédain envers Double Dragon est né en moi et s’est insinué tel un ver informatique à travers mon cerveau pour finir par me faire douter de l’amour que je portais à tous ces jeux.

Il s’avérait que cette histoire de « tu plais à Mandy Cline » était une mauvaise plaisanterie. Je n’ai jamais découvert qui en était à l’origine, et je n’ai jamais su si Mandy était dans le coup ou non. J’ai songé à lui demander, mais comme je ne trouvais pas précisément la bonne manière de le faire, j’ai fait passer ma faiblesse et mon hésitation pour un calcul et une stratégie, et je ne lui ai jamais reparlé. Quoi qu’il en soit, le mal était fait. Mon intérêt pour les ordinateurs, la programmation, et les jeux vidéo s’est désintégré, et a été remplacé par...

Rien. Les passions non sportives étaient généralement vues d’un mauvais œil. Dans une piètre imitation de Putain, quelques amis et moi avons fait semblant d’avoir un groupe nommé Spark the Hooter. Jouer de la musique était considéré comme une activité valable ; nous restions assis à faire des bruits discordants et à boire de la bière bon marché dans le sous-sol de notre batteur car sa mère s’en foutait, et atténuions ainsi la douleur d’être des hommes.

J’ai pour la première fois entendu la rumeur de la bouche de Shay alors que nous jouions à Eviscerator et que son Viking était occupé à trancher le bras de mon Samouraï spectral avec une hache.

« Tu n’es pas débile au point de ne pas savoir que Clio te veut, si ? »

Sur sa droite, Linda a acquiescé solennellement avec une sucette dans la bouche. La vie est une extension du lycée par d’autres moyens. Contrairement à Brad Kern, je considérais Shay et Linda comme des amis. Et comme ils avaient probablement tous deux eu l’occasion de se frotter à des Brad Kern, ils n’étaient guère susceptibles de me faire ce genre de plaisanterie, surtout dans la mesure où ils me disaient quelque chose que je soupçonnais déjà. Ça m’a néanmoins réveillé. J’ai commencé à envisager une manœuvre d’approche. Nous n’étions pas à Varsovie. Les choses étaient compliquées ici. Ça prendrait du temps, du calcul, de la stratégie. J’essayais de ne pas

penser à Anya.

J'ai pour la première fois entendu la rumeur de la bouche de Tamar, tandis que je me perfectionnais à Eviscerator en jouant une partie seul, répétant un enchaînement de mouvements que j'avais trouvé sur un site de fans d'Eviscerator alors que je faisais semblant d'écrire un article dessus. Je ne l'ai pas vue approcher, mais les poils se sont dressés sur ma nuque juste avant qu'elle ouvre la bouche.

« Ça bosse dur ?

– Je faisais juste une pause. »

Je me suis retourné pour la regarder dans les yeux, même si ça signifiait que miss Thang allait sauter en l'air et écraser la tête de mon Samouraï spectral comme un pamplemousse bien mûr entre ses cuisses gainées de cuissardes.

« Eh bien, laisse-moi te dire une chose, il y a un paquet de gens ici qui vont avoir droit à une très longue pause. *Très* longue. Tu comprends ce que je veux dire, hein ? Je ne te menace pas personnellement, de toute manière, je ne peux renvoyer personne... mais il y a beaucoup de boîtes qui font exactement la même chose que nous. Trop. Elles ne résisteront pas toutes, et alors ce sera la grande débâcle. J'ai entendu Kurt et Lyme discuter dans le bureau de Lyme, et Kurt a entendu dire que de nombreux investisseurs allaient se retirer, et ils ont parlé de peut-être "réduire la masse salariale". Juste une rumeur, mais bon. »

Elle disait probablement la vérité. J'étais cependant le seul rédacteur chez Portal, et je ne voyais personne d'autre dans le bâtiment qui pouvait écrire des phrases grammaticalement correctes, à l'exception peut-être de Shay, qui avait une idée très précise de ce qui entraînait dans le cadre de ses fonctions et de ce qui n'y entraînait pas. J'envisageais même de demander une augmentation dans les semaines à venir. Pourquoi ne me foutait-elle pas la paix ?

Sommet de la pyramide

Les investisseurs de D,S&A avaient lancé un raid impressionnant sur le buffet que Portal avait mis à disposition pour leur visite, mais comme il y avait de quoi nourrir deux fois plus de monde, il restait un bon paquet de nourriture dans la salle d'attente après leur départ : plusieurs rouleaux de sushi, des pitas, de l'houmous, des bagels et du fromage frais, un demi-plateau de charcuterie, les restes en forme de Pac-Man d'une pizza au fromage. J'étais en train de donner un bagel avec du fromage frais à Curly, la chienne de Krickstein, quand j'ai entendu par-dessus la cloison du bureau de Krickstein un grognement du genre de ceux qu'on pousse quand on reçoit sans s'y attendre un coup dans le ventre. Les cloisons n'atteignaient pas le plafond, laissant un espace qui facilitait les communications d'un bureau à l'autre et créait une atmosphère de surveillance généralisée, si bien que même la conversation la plus banale était prononcée dans un murmure de conspirateur. Chaque fois que j'avais quelque chose à dire à quelqu'un dans cette zone de Portal, j'avais envie de faire couler un bain bruyant avant de parler.

« Lyme ! Viens ici ! Regarde ça ! »

En entendant la voix furieuse de Krickstein, Curly a laissé tomber le bagel sur le tapis persan et a détalé. Courant aussi vite que la chienne, Lyme est passé devant moi et s'est précipité dans le bureau de Krickstein.

« Personne n'est jamais satisfait ! s'est écrié Krickstein. Personne ne veut jouer son rôle, tout le monde veut être le pharaon, au sommet de la pyramide. Mais si tout le monde atteignait le sommet, alors il serait large et plat et la base serait étroite et pointue, et le sommet ne serait plus le putain de sommet ! Va chercher... va chercher... » Claquement de doigts *staccato*. « ... l'autre là, celui qui nous tanne toujours avec ça, le copain du blaireau...

– Pennyman ?

– Pennyman, amène-le ici. »

Je n'ai pas attendu Lyme et suis entré dans le bureau de ma propre initiative. Krickstein a adopté une expression plaisante et s'est appuyé sur la hache d'Eviscerator.

« Pennyman, mon pote ! On a déjà parlé de Lucky Wander Boy, exact ? Vous êtes fan.

– Oui. »

Je ne voulais pas sembler trop enthousiaste. Je me méfiais de ses pièges et de ses ruses.

« Je veux que vous jetiez un coup d'œil à ça. »

Un e-mail était ouvert au centre de l'écran de son ordinateur portable, et, simultanément, une imprimante crachait son contenu.

J'ai lu script. Pas bon. Pour premièrement, Lucky a cheveux blonds. S'il vous plaît refaites, avec insistance sur ERRANCE (wander). Et centralité du tournevis, entraînant anéantissement de notre héros. Souvenez-vous 3 actes, et le milieu est le plus long, et le milieu est aussi la phase de l'errance. Aussi, en regardant la fin de M. Finebug, je pense, « ??? » Jouer jeu est absolument essentiel pour scénariste. Peut-être trouver quelqu'un qui est connaisseur et amateur de LUCKY WANDER BOY.

Cordialement,
Araki Itachi, P-DG
S.L.S. Inc.
Kiyamachi-dori 32
Kyoto, JAPON 604
(011) 81-75-433-6252

« Et voilà, a dit Krickstein. Tout le monde a le droit de se tirer une balle dans le cul. »

Lyme a secoué la tête comme s'il partageait son incrédulité.

« Nous n'aurions jamais dû lui accorder un droit de consultation. »

Il avait récemment été promu vice-président de la production Internet et cinématographique, même si cette promotion n'avait pas dû être accompagnée d'une augmentation de salaire.

« Significative mon cul. Voici ce que je veux que vous fassiez », m'a dit Krickstein tout en fouillant dans le tiroir du milieu d'un meuble en bois brut.

Il en a tiré une liasse de feuilles retenues par deux attaches en cuivre. J'ai regardé la couverture :

LUCKY WANDER BOY : LE FILM

adapté du jeu de

Araki Itachi

scénario de

Cheops Feinberg

Et pendant un moment extrêmement fugace, j'ai eu la sensation rare de me trouver exactement au bon endroit à l'instant précis que le destin avait désigné. Mon moment de décision bondissait vers moi et, comme si je m'observais depuis un endroit situé loin au-dessus de ma tête, je me suis vu aller à sa rencontre. Les menottes de Lucky Wander Boy nous uniraient par les poignets, et plus jamais je ne serais sans ancrage, plus jamais je ne perdrais mes racines.

« Excellent, ai-je dit. Génial. Alors, vous voulez que je...

– Je veux que vous le lisiez, que vous appeliez Itachi, et que vous la persuadiez que les choses sont exactement telles qu’elles sont censées être, que ce sera le film *Lucky Wander Boy* parfait. Lâchez-vous, vendez-lui le truc, c’est top, c’est cool, c’est fun. Vous êtes l’intermédiaire. J’ai assez d’emmerdes avec les Japonais à propos d’*Eviscerator III*, je dois m’occuper de mes investisseurs, j’ai pas de temps à perdre avec ces conneries.

– On pourrait simplement laisser l’option expirer, a suggéré Lyme.

– Non ! a rétorqué Krickstein. La diversité est un élément très important de l’identité de la marque Portal. Nous possédons un portefeuille diversifié de propriétés intellectuelles, et celle-ci remplit notre quota de “conneries cultes bizarres pour geeks” – et elle *m’appartient*, et c’est pas en bazardant ce qui m’appartient que je suis arrivé là où je suis aujourd’hui ! Peut-être qu’Itachi va mourir demain, peut-être qu’elle va nous foutre la paix pendant un mois et qu’on pourra se faire un peu de fric grâce à la licence.

– Fric, fric, fric, a dit Lyme.

– Occupez-vous de ça, Pennyman. » Kurt m’a fait signe de m’en aller, et il s’est de nouveau focalisé sur Lyme. « Parlons d’un sujet japonais important : le mont Hiei, cette histoire de monastère, les démolisseurs coréens – est-ce qu’on va le faire, oui ou non ? On doit le faire, c’est crucial. Quand est-ce que je peux aller à Kyoto pour discuter avec ces gens ? »

Tandis qu’ils se mettaient à parler d’explosions, de moines bouddhistes et de réservations de billets d’avion en première classe, j’ai quitté le bureau, regagné mon box et attaqué aussitôt la lecture du scénario de *Lucky Wander Boy*. Shay a tenté d’entamer la conversation (« Tu sais ce qui lèche le cul d’un âne mort ? ») mais je lui ai fait signe de me laisser tranquille comme je l’aurais fait si j’avais été en train de lire mon propre ordre d’incorporation.

FONDU D’OUVERTURE :

EXT. JUNGLE-NUIT

ARBRES. Tordus. Branches qui gémissent comme si elles souffraient. UNE CLAIRIÈRE. BOUE. Sol fétide, marécageux. Suintant d’horribles secrets. BRUITS DE JUNGLE sinistres. UN MINCE CROISSANT DE LUNE fend le ciel nocturne... et des NUAGES NOIRS l’annihilent. Sans pitié.

Et comme si ça ne suffisait pas... il y a aussi quelques centaines de SOLDATS SEBIROS dans les parages. Dans des COMBINAISONS NOIRES CUIRASSÉES. Visages de pierre, impitoyables. Ils ressemblent aux portiers damnés de l’enfer. Ils encerclent :

UNE FILLE EXTRAORDINAIREMENT BELLE attachée à un poteau. Asiatique. La sueur luisant sur son corps brûlant, imberbe, presque nu. Son nom est **TIARA**. C'est l'heure de manger *quelque chose...* et Tiara est la pièce de résistance.

Un **PHOTO-SEBIRO** jaillit de derrière un arbre. Un **TÉLÉOBJECTIF** fin à la place de l'œil gauche. *Fusionné à sa chair.*

Son **CEIL-TÉLÉOBJECTIF CLIGNOTE**. Un signal...

Un groupe de **SEBIROS PERCUSSIONNISTES** se met à cogner. De gros tambours aux sons africains, diaboliques, sauvages...

ZOOM SUR LES YEUX DE TIARA. Si la peur était de l'argent, ce serait une nana riche...

Au loin dans la jungle, un **MOUVEMENT**. Un **BRUISSEMENT**. Quelque chose qui se **DÉPLACE**, qui approche de la clairière, quelque chose de...

Horrible.

PLONGÉE sur Tiara hurlant en direction du ciel menaçant :

TIARA
AIDE-MOI, LUCKY WANDER BOY ! ! !

Son **CRI RÉSONNE** contre le ciel menaçant...

INT. AVION DE L'ÉQUIPE DE WANDER BOY-NUIT

Ultra-high-tech. Les types du Pentagone se couperaient une couille pour un joujou comme ça. Équipé d'instruments de navigation totalement automatiques, naturellement. Mais quelqu'un pilote manuellement...

LUCKY WANDER BOY. Cheveux noirs de jais. Beauté ténébreuse, visage

taillé à la serpe. Si vous ne le cherchez pas, il ne vous cherchera pas. Si vous le cherchez, il vous taillera en pièces... et il vous rendra la monnaie.

Oh oui... il est également l'Élu. Le seul espoir de l'humanité. Et il le sait.

Mais ça ne lui plaît pas nécessairement.

À l'arrière de l'avion, le reste de l'équipe de Wander Boy :

DR. MAYA WINDSOR... blonde, d'une beauté surnaturelle, la chose la plus sexy à être sortie du labo de biophysique du MIT en un seul morceau. Mais ce n'est pas une matheuse coincée... chaque fois qu'elle fait un commentaire sur quelque chose, vous pouvez vous attendre à ce que ce soit d'un ton cool et sarcastique.

SHOUSU UMINZOKU... l'ami de confiance de Lucky Wander Boy, et un véritable maître en arts martiaux... sans ajouter que c'est un champion de formule 1 et un ancien parachutiste. Plus le frisson est grand, plus Shousu est prêt à se lancer !

MEKU... l'acolyte marron et tout mignon venu d'un univers parallèle, 60 cm de haut, jamais à court d'une espièglerie ou d'une farce... mais un fidèle serviteur en cas de besoin. C'est le boute-en-train de la bande.

LWB incline la tête. *Il entend Tiara.* Dieu sait comment, il l'entend.

LUCKY WANDER BOY

Elle est en bas.

SHOUSU

Mais comment le sais-tu, Lucky ?

MAYA

(sarcastique)

Ouais... c'est ton « sixième sens » qui te chatouille ?

LUCKY WANDER BOY
Je sais ce que je sais. On descend...

MEKU
Meku ! Meku *Meku* Meku Meku !

D'une main puissante, Lucky fait descendre l'avion...

EXT. CIEL NOCTURNE-NUIT

L'AVION PLONGE !

EXT. JUNGLE-NUIT

**Les SOLDATS SEBIROS PSALMODIENT dans une langue inconnue.
Attendant l'arrivée de leur dieu profane. LES TAMBOURS BATTENT. LES
ARBRES BRUISSSENT PLUS FORT.**

**GROS PLAN SUR TIARA, elle le voit, elle HURLE à se déchirer la gorge
tandis que**

MÉGA-SEBIRO pénètre dans la clairière !

**Sa vue suffirait à provoquer une attaque cardiaque. Six mètres de haut. De
longues DENTS métalliques en forme de SABRE déjà couvertes de sang
séché. Ses yeux brûlent d'un appétit de chair fraîche.**

Il est la laideur incarnée.

Mais il a de la compagnie.

**Lucky et son équipe atterrissent en parachute dans la clairière dans une
parfaite formation en diamant. Personne ne le fait mieux.**

Le Photo-Sebiro rit profusément.

PHOTO-SEBIRO

C'est donc toi, le « célèbre » Lucky Wander Boy.

SHOUSU

Oui, c'est lui, Photo-Sebiro... et il est ici pour t'envoyer en enfer !

Lucky s'approche, parfaitement cool :

LUCKY WANDER BOY

Et tu sais quoi ? Ça va être un aller simple.

Deux canons de mitrailleuse jaillissent des manches de la COMBINAISON de Lucky et se mettent à dégommer les Sebiros comme des mouches. Ils tentent de riposter...

Mais Maya active le CHAMP DE FORCE UNIDIRECTIONNEL fixé à sa ceinture. Les balles peuvent sortir, mais pas entrer ! Ça s'annonce bien... jusqu'à ce que...

MÉGA-SEBIRO déclenche une EXPLOSION BRÛLANTE DE SON INCANDESCENT grâce aux DÉTONATEURS SONORES qu'il tient dans ses mains. Ils sont projetés en l'air comme des poupées de chiffon. À dix mètres de haut.

MEKU

MEKU !!! MEEEH-KUUUUUU !!!

Lucky et l'équipe se relèvent...

Mais Méga-Sebiro est déjà à côté de Tiara !!!

LUCKY WANDER BOY

Attends, Méga-Sebiro !

(il s'avance courageusement)

Laisse-la tranquille. C'est moi que tu veux... alors viens me chercher, espèce de grosse *salope* métallique !

Méga-Sebiro ÉCLATE DE RIRE. Un rire cruel. Horrible. Impitoyable. Impénitent.

MÉGA-SEBIRO

Non, Lucky Wander Boy... C'est *elle* que je veux...

ou plus précisément, le cristal Khazar qui se trouve

**près de son joli petit cœur. Quand je l'aurai, il ne restera qu'un seul cristal
entre moi et l'annihilation totale de l'Univers !**

(pause)

Alors faites-vous vos adieux !

**Et sur ce, il plonge ses griffes dans la poitrine de Tiara ! Et en tire le
CRISTAL TROLOGIEN !**

LUCKY WANDER BOY

Nooooooooooooooooon !

**Lucky doit se servir de ses TALENTS DE SAUTEUR ACROBATIQUE pour
atteindre Méga-Sebiro à temps pour se venger...**

**Mais Méga-Sebiro TOURNOIE SUR LUI-MÊME comme une mèche de
perceuse stridente et s'enfonce dans le sol.**

**Tiara, inerte, est ligotée au poteau. Elle a utilisé ses TECHNIQUES
TANTRIQUES DE CONTRÔLE CORPOREL pour faire cesser presque
complètement le saignement (PG-13). Mais elle ne peut pas réparer ce
genre de dégâts. Impossible.**

Le reste de l'équipe est abasourdi.

MAYA

Merde... Qu'il brûle en enfer...

MEKU

(tristement)

M-m-meku ?

Lucky sait qu'ils n'ont pas beaucoup de temps. Il essaie d'être fort. Pour elle.

LUCKY WANDER BOY

Tiara... Tiara, je... nous avons essayé de... et je veux que tu saches...

Les yeux de Maya s'emplissent de larmes. Shousu détourne le regard.

Mais Tiara semble paisible. Elle est déjà en route. Vers l'au-delà. Un univers supérieur. Un monde meilleur.

TIARA

Je sais, Lucky... Je sais... Je... t'ai... m-m...

Tiara pousse son dernier souffle. Elle est morte.

Lucky serre les poings et hurle dans le trou laissé dans le sol par Méga-Sebiro :

LUCKY WANDER BOY

J'aurai ta peau... *Père* ! ! ! !

Manceuvre

Sur mon bureau (articles pertinents) : le scénario de *Lucky Wander Boy*. L'e-mail d'Araki Itachi imprimé. Le téléphone.

Le premier était posé sur mon tapis de souris, le nom Lucky Wander Boy étalé indûment en travers de la page de titre comme du fard sur un cadavre. Sa présence rendait l'accomplissement de ma mission impossible, alors je l'ai balancé au fond du tiroir du bas de mon bureau et j'ai refermé sèchement le tiroir. Ce qui laissait le téléphone et l'e-mail. Je me suis concentré sur ce dernier.

Araki Itachi, P-DG
S.L.S. Inc.
Kiyamachi-dori 32
Kyoto, JAPON 604
(011) 81-75-433-6252

J'ai rassemblé tout mon enthousiasme pour le *magnum opus* de Mme Itachi et essayé d'arborer un sourire qui masquerait mes véritables sentiments. Conservant mon sourire, j'ai composé le numéro. Je n'essaierai pas de retranscrire la voix de l'homme qui a répondu au téléphone, mais ce n'était pas l'idée que je me faisais de la langue japonaise. Quelque chose clochait légèrement. Je n'arrivais cependant pas vraiment à identifier quoi vu que tout ce que je savais dire en japonais, c'était *domo arigato*. Néanmoins, quand j'ai demandé à parler à Araki Itachi en anglais, il a marmonné quelque chose et je me suis retrouvé à écouter une radio japonaise pendant trois ou quatre minutes ; j'ai entendu un trio de jeunes filles chanter un jingle pop gentillet, et ce qui ressemblait à une publicité pour Cadillac. Finalement, quelqu'un a repris le combiné.

« Allô », a-t-elle dit avec un accent américain, d'une voix un peu trop courtoise et claire.

Elle me rappelait une version féminine et extrêmement plaisante de HAL. Comme je ne m'étais pas encore identifié, une telle amabilité semblait injustifiée.

« Bonjour, mon nom est Adam Pennyman, j'appelle de Portal Entertainment à L.A. Pourrais-je parler à Araki Itachi, s'il vous plaît ?

– C'est moi. »

J'ai jeté un coup d'œil à son e-mail.

Pour premièrement, Lucky a cheveux blonds. S'il vous plaît refaites, avec insistance sur ERRANCE (wander). Et centralité du tournevis, entraînant anéantissement de notre héros.

« Ne faites pas attention à ça, a-t-elle déclaré. C'était un stratagème calculé. Un homme tel que M. Krickstein s'attend à ce qu'une femme japonaise parle un anglais décousu, et donner à M. Krickstein ce à quoi il s'attend m'arrange pour le moment. Si je dois avoir affaire à lui, je ne veux pas qu'il me prenne trop au sérieux. »

J'ai frissonné. Elle avait deviné que je regarderais son e-mail sans que j'aie besoin de le lui dire. Ce n'était pas impossible.

« Pourquoi *devez-vous* avoir affaire à lui ? ai-je demandé.

– J'étais à court de liquidités, et j'avais besoin de l'argent de l'option pour une entreprise. »

Je me détournais clairement de la mission qui m'avait été confiée, mais je n'ai fait aucun effort pour revenir en arrière.

« Pour combien de temps possède-t-il les droits de Lucky Wander Boy ?

– Aussi longtemps qu'il veut – il peut renouveler l'option à perpétuité, ou jusqu'à ce qu'il fasse défaut sur les termes de l'accord.

– Ça semble plutôt cher payé de votre part, si je puis me permettre. »

Un petit gloussement contenu.

« Pas du tout. Dites-moi, l'homme qui a conçu Pac-Man...

– Toru Iwatani », ai-je déclaré en signe de respect.

Ça a fonctionné. J'ai entendu l'approbation dans sa voix.

« ... oui, Toru Iwatani. C'est correct. Dites-moi, combien M. Iwatani a-t-il gagné grâce à Pac-Man, à votre avis ? Peut-être le jeu vidéo le plus important de tous les temps. Donnez-moi votre meilleure estimation. »

Je n'avais rencontré cette information nulle part au cours de mes recherches pour l'entrée Pac-Man du *Catalogue*. J'ai opté pour une somme ronde et modique.

« Probablement environ un million, en tout. En dollars américains de 1980.

– Eh bien... a-t-elle fait avant de marquer une pause qui suggérait que j'étais tombé à côté. Les estimations varient. La rumeur affirme que le bonus de M. Iwatani pour l'hiver 1980 s'élevait à 3 500 dollars. M. Nakamura, le président de Namco à l'époque, estime que c'était moins. Mais il a probablement tout de même reçu cette somme puisque les bonus d'été et d'hiver font – ou plutôt faisaient – partie intégrante des contrats de travail au Japon. M. Iwatani lui-même ne se rappelle pas avoir reçu le moindre “bonus Pac-Man”. Il avait été embauché pour créer un jeu. En faisant bien son travail, il n'avait rien accompli de particulier. »

J'ai senti l'indignation monter en moi.

« C'est tout ? Il n'a rien reçu ?

– Il ne s’attendait à rien. Au Japon, la croyance que servir son maître de façon inconditionnelle et inflexible est une vertu qui remonte au tout début de la tradition samouraï. Vous vous imaginez donc bien que, en tant que créatrice d’un jeu vidéo infiniment moins rentable que Pac-Man, je puisse être forcée d’avoir recours à certaines mesures drastiques pour me financer. Aussi pénible que soit le fait d’avoir dû céder l’option sur Lucky Wander Boy, l’argent est à moi et j’en fais ce que je veux. Je ne suis redevable à personne. Alors que puis-je faire pour vous ?

– Ah... oui... il s’agit du scénario...

– Vous êtes censé m’embobiner, n’est-ce pas ? Dissimuler ? Simuler ? Manœuvrer ? Convaincre ?

– Oui.

– Bien, allez-y.

– Je préférerais éviter, si ça ne vous ennuie pas.

– Mais à un moment, vous serez bien forcé de simuler, n’est-ce pas, M. Pennyman ?

– Oui, vous avez raison. Sans doute. »

J’avais compté lui parler de ma passion pour son jeu et du rôle central qu’il occupait dans ma vie et dans mon travail, mais j’ai raccroché avant de penser à le faire.

La prochaine fois.

Je suis allé faire mon rapport à Krickstein et l’ai trouvé près de la porte de derrière en compagnie de son assistante, Alicia, qui l’aidait à jongler avec les arrivées simultanées d’une jeune femme à la taille de guêpe et aux seins ronds comme des melons, vêtue d’un bustier moulant et d’un livreur d’UPS qui apportait une cargaison de nouvelles tours de serveurs IBM. Quand il était question de matériel, Krickstein croyait en la nécessité d’être à la pointe de la modernité.

« Vanessa ! » s’est-il exclamé en tapant dans ses mains, et la jeune femme a semblé si ravie que la structure de son visage s’est réorganisée, ses yeux bordés de mascara se transformant en minuscules pointes joyeuses qui reflétaient le sourire de sa bouche. Les manières doucereuses de Kurt fonctionnaient beaucoup mieux sur elle que sur moi ; ils étaient de la même tribu de personnages de dessins animés. Il lui a fait signe d’attendre une minute en agitant les mains. « Je vais te demander de suivre Alicia, elle va te faire faire le tour des lieux, OK, t’expliquer un peu ce qu’on fait, t’offrir ce que tu veux à boire. Et dès que je serais sûr que cette cargaison d’un million de dollars est bien en sécurité, je te retrouverai dans mon bureau. On discutera de tes options de carrière, de la façon de jouer ta chance à fond, de comment on va faire de toi la nouvelle Amber Anthony, et tous ces super trucs. Ça te va ? »

Elle a fait un petit bond sur la pointe des pieds. « Super ! » Et Alicia l’a emmenée.

« Kurt, ai-je commencé, je viens d’avoir Araki Itachi au téléphone, et... »

Avant que j’aie le temps de finir, quelqu’un d’autre a franchi la porte ; le journalier mexicain

avec la casquette Vato avait vu le camion d'UPS arriver et abandonné ses *vatos* – ses potes – pour le suivre. Ôtant sa casquette, mais pas le bandana en dessous, il a calmement observé la scène, puis, devinant que Krickstein était le responsable, il s'est directement adressé à lui.

« *Las computadoras.* » Il a pointé le doigt en direction des cartons IBM. « *Ayudo con ellos.* » Il a bandé son biceps et tapé dessus avec sa main libre.

Pendant un moment, le livreur d'UPS a semblé reprendre espoir, mais le journalier avait choisi le mauvais moment. Kurt avait clairement hâte de retrouver son bureau et la carrière prometteuse de Vanessa, et Vato et moi étions de trop. Il n'a pas répondu au Mexicain. Il s'est tourné vers moi en l'ignorant et m'a parlé comme si je venais de lui apporter un plat qu'il n'avait pas commandé.

« Qu'est-ce qu'il fabrique ici ? Virez-le d'ici ! »

J'ai fouillé la section de ma mémoire étiquetée « *vocabulario* » et expliqué à Vato que : « Vous devriez partir. *Él está enojado.* »

Il m'a remercié d'un hochement de tête, avant de déclarer, en agitant la tête en direction de Krickstein : « *¿Él es un puto, no ? Él tiene dinero, pero no tiene ninguna alma. Personas como él, creo que alguien los enculame con un tenedor.* »

J'ai acquiescé imperceptiblement, partageant son amertume sans toutefois tout comprendre, et il est ressorti.

« Quoi ? Qu'est-ce qu'il a dit ? Qu'est-ce que vous lui avez dit ?

– Je lui ai dit que vous étiez en colère et qu'il ferait mieux de partir. Il a répondu qu'il était sincèrement désolé, qu'il ne voulait pas causer de problème. »

Krickstein a alors marmonné qu'il allait appeler la police pour qu'ils débarrassent le quartier des journaliers mexicains. Il devait y avoir une loi contre le vagabondage. Et quand le vice-président de D,S&A, la société de capital-risque de Palo Alto, a tranquillement franchi la porte avec une demi-heure d'avance sur son rendez-vous de 15 h 30, la scène a pris des tournures de sitcom. Mais Krickstein, fidèle à son personnage, n'a pas trouvé ça drôle.

« Tout le monde entre par la porte de derrière aujourd'hui ! » s'est-il exclamé avec une exaspération faussement feinte.

J'ai compris que ce n'était pas le moment d'évoquer ma conversation avec Itachi, ce qui n'était pas plus mal, car ça me laisserait un peu de temps pour réfléchir au meilleur moyen de le faire. De retour à mon bureau, je me suis mis à observer le clignotement des voyants des serveurs Internet, y cherchant un signal secret qui me dirait sous quel angle aborder le sujet avec Kurt. Mais quand j'ai entendu Krickstein approcher en compagnie du VP, je me suis mis à pianoter furieusement sur mon clavier sans tenir compte des fautes d'orthographe.

« Le plus séduisant pour nous, disait le VP/investisseur, c'est la *synergie* qu'on observe ici chez Portal. Votre branche de production cinématographique soutient votre branche Internet et lui procure une base financière solide, et la branche Internet est la plateforme idéale pour

commercialiser et développer vos propriétés cinématographiques. Il y a une véritable *convergence* à l'œuvre ici.

– Exactement, a répondu Krickstein. Avec nous, vous avez la totale, une complète autosuffisance... et pas de blaireaux, pas d'intermédiaires d'Hollywood à la con pour enrayer la machine. Ce n'est pas Hollywood. Quoi que vous sachiez ou croyiez savoir sur Hollywood, vous pouvez le balancer aux chiottes. Ça ne s'applique pas ici. »

Il s'est immobilisé juste derrière moi. J'ai senti son souffle agiter une mèche de cheveux rebelles sur ma tête, mais je n'ai pas arrêté de taper.

« Je vais vous montrer un calcul tout simple, a-t-il dit à son invité, et après je vous laisserai entre les mains de Tom Lyme, notre VP du département Internet. »

Kurt s'est mis à fouiller dans les tiroirs de mon bureau, commençant par celui du bas. Je n'ai pas réagi assez vite pour l'en empêcher, et quand j'ai vu ce qu'il faisait, je n'ai pas osé regarder. J'ai continué de fixer mon écran en écarquillant de grands yeux tel un lapin surpris par des phares et attendu qu'il découvre la flasque de Jim Beam que je conservais au cas où je serais forcé de m'attaquer au Tas de merde.

« Attendez une minute », a-t-il dit au VP. Puis, à mon intention, d'un murmure sévère tout en ouvrant sèchement le tiroir du milieu qui est venu recouvrir celui du bas : « Vous êtes auteur, où sont vos putains de stylos ? »

Tressaillant malgré moi, j'ai saisi un stylo dans le tiroir qui se trouvait juste devant moi. Puis, sentant que c'était sa chance de se débarrasser de moi pour la journée, il m'a demandé :

« Vous avez dit que vous aviez parlé à Itachi. Qu'est-ce qu'elle a dit du scénario ? »

Il fallait le reconnaître, même s'il semblait parfois à côté de ses pompes, rien ne lui échappait. Mais j'avais préparé ma repartie, et je la lui ai débitée :

« À la fin de la conversation, elle semblait plutôt réceptive. Elle fait semblant d'y réfléchir, mais je crois que je l'ai convaincue. »

Il est parti sans la moindre allusion au whisky. Confus, j'ai refermé le tiroir du milieu pour découvrir que le scénario de *Lucky Wander Boy* avait atterri pile sur la flasque de Jim Beam, la cachant de la vue de Krickstein, de même que le Tas de merde – ce qui semblait approprié, vu que Krickstein avait lui-même relégué le scénario à son Tas de merde personnel, à savoir, moi. Le scénario putride s'était transformé en un talisman protecteur.

Personne ne sait mieux y faire

INT. PLAN #1-HEURE INCERTAINE

Gros plan sur l'arrière d'une TÊTE AUX CHEVEUX BLONDS COUPÉS À RAS, tournée vers un long couloir. Il regarde à gauche, et voit un mur. Il regarde à droite.

C'est un couloir très large. D'une largeur infinie, à vrai dire.

LENT MOUVEMENT AUTOUR de la tête blonde, jusqu'à un gros plan sur le visage de LUCKY WANDER BOY. Pendant une minute (au moins), il regarde fixement sans la moindre expression la caméra, le spectateur, comme il le fait dans le jeu d'arcade.

PANORAMIQUE ABOUTISSANT À UN PLAN SUBJECTIF À TRAVERS LES YEUX DE LUCKY. Tout au bout du couloir, un SEBIRO APPARAÎT. Il est interprété par le même acteur que Lucky, mais avec une coiffure à la Gregory Peck. Il porte un costume de flanelle grise.

PANORAMIQUE SUR LUCKY, qui s'est déjà mis à courir.

J'ai acheté deux livres sur l'écriture de scénarios et les ai lus en deux jours. Tout scénario bien conçu était censé comporter trois actes, ainsi que des rebondissements, un milieu, des contextes dramatiques ; des prémisses, des contradictions, des idées-forces ; une intrigue centrale, des intrigues secondaires, des contre-intrigues. Je n'avais ni le temps ni les compétences pour discuter aucune de ces restrictions. Le plus simple était de m'y soumettre.

Rédiger ma propre version du scénario de *Lucky Wander Boy* n'avait guère de sens, j'en avais bien conscience. Il n'y avait aucune chance pour que Krickstein l'accepte ou m'encourage, quoi que je dise ou fasse. Je n'avais aucun problème à m'imaginer Kurt affublé d'un tutu rose effectuant des pirouettes et des grands jetés à travers l'Usine sous les applaudissements de trois cents investisseurs, mais quand j'essayais de me le représenter tenant mon scénario de *Lucky Wander Boy* dans une main tout en me tapant chaleureusement dans le dos de l'autre, l'image déraillait et se désintégrait devant mes yeux. Je n'avais jamais rien écrit qui pût se rapprocher d'un scénario ; de

fait, le seul scénario que j'avais lu de ma vie était l'abomination de Cheops Feinberg. Mon travail était donc inhabituellement soumis aux interférences d'Anyà – les « Pourquoi tu m'emmènes nulle part ? » qu'elle me rabâchait constamment, les émissions sur les soirées de célébrités qu'elle regardait à plein volume et dont le vacarme traversait ma porte fermée et anéantissait la concentration dont j'avais besoin pour mener à bien un tel projet.

J'étais pourtant bien décidé à aller jusqu'au bout. Grâce au film, *Lucky Wander Boy* aurait peut-être une dernière chance de survivre et d'être réintroduit dans son habitat culturel, mais une production de la version commanditée par Krickstein signifierait son extinction assurée. De plus, ce projet de scénario représentait une évolution importante de mon propre grand projet, dont je commençais à sentir qu'il était au service d'un objectif plus grand encore. Depuis les ROM des jeux vidéo jusqu'au *Catalogue* puis à *Lucky Wander Boy*, mes nouvelles passions englobaient mes passions anciennes, les digérant et les incorporant à un ensemble plus complexe, de la même manière que les organismes les plus gros et les plus agressifs du monde avaient incorporé de minuscules mitochondries quelques milliards d'années plus tôt, entamant la longue évolution vers les lézards, les mammifères, les hommes, et les jeux vidéo. Je ne savais pas comment mon Moment de décision ferait évoluer cette bête merveilleuse, de la même manière que les dinosaures n'imaginaient pas les êtres humains, ou que la fin d'un voyage est inconnue à son commencement. La centralité de *Lucky Wander Boy* devenait cependant de plus en plus évidente ; même si j'avais pris du retard avec les entrées du *Catalogue* (je n'avais même pas attaqué Galaga ou Space Invaders), je sentais que je ne pourrais pas m'en occuper tant que je n'aurais pas mis un point final à celle sur *Lucky Wander Boy*.

Mais pour y parvenir, et pour achever mon scénario, certaines informations étaient nécessaires. Je me rappelais la note d'Araki Itachi à propos du script de Feinberg.

Souvenez-vous 3 actes, et le milieu est le plus long, et le milieu est aussi la phase de l'errance. Aussi, en regardant la fin de M. Finebug, je pense, « ? ? ? » Jouer jeu est absolument essentiel pour scénariste. Peut-être trouver quelqu'un qui est connaisseur et amateur de LUCKY WANDER BOY.

Les livres sur les scénarios lui donnaient raison. Dans le plan qu'impliquait cette note, l'acte I correspondrait à la phase I de *Lucky Wander Boy*, l'acte II à la phase II...

Et l'acte III à la phase III. Le véritable connaisseur et amateur du jeu aurait atteint ce pays inconnu, ou il aurait tout du moins aperçu la Terre promise à travers le témoignage d'un autre. Une enquête s'imposait donc – mais je devais m'occuper du scénario, du *Catalogue* et de mon boulot, tout en préservant une paix fragile avec Anyà et en subvenant à mes besoins primaires. J'avais besoin d'aide sur le front de *Lucky Wander Boy*.

Espérant l'obtenir directement à la source, j'ai laissé plusieurs messages à l'intention d'Itachi à l'homme que j'avais eu au téléphone et dont je pouvais simplement supposer qu'il était son

secrétaire, mais elle ne m'a jamais répondu. Peu après, elle a commencé à appeler elle-même Portal, plus ou moins régulièrement. Chaque fois que l'assistante de Krickstein, Alicia, annonçait en criant par-dessus la cloison de son minuscule bureau qu'elle avait Mme Itachi au téléphone depuis Tokyo, Krickstein hurlait qu'il n'était pas là et lui demandait de me transférer l'appel. La première fois que ça s'est produit, je me tenais dans la salle d'attente, et Kurt escortait une magnifique Coréenne – avec une poitrine qui n'avait rien à voir avec ses gènes coréens mais provenait peut-être d'une usine coréenne – dans son bureau, où (disait-il) ils parleraient de ses options de carrière, de la façon de jouer sa chance à fond, de comment ils feraient d'elle la nouvelle Amber Anthony, de tous ces super trucs. Quand Alicia l'a informé qu'Araki Itachi était au téléphone, il lui a répondu de me transférer l'appel tout en ignorant ma présence, ce qui m'a poussé à me demander s'il avait mentalement fait le lien entre mon nom et mon visage. Je me suis dépêché de regagner la pénombre de l'Usine pour prendre l'appel, mais Itachi ne m'a pas dit un mot. Dès qu'elle a entendu ma voix – clic, la ligne a été coupée.

Inutile de dire que j'étais contrarié. Mais je ne me suis pas mis en colère et n'ai pas sombré dans le ressentiment ; au contraire, chaque fois qu'elle me raccrochait au nez, ma détermination à lui parler se renforçait. J'étais comme le collectionneur de disques dont la convoitise croît à mesure que la rareté légendaire qu'il recherche lui échappe. Ma soif de l'interroger sur Lucky Wander Boy en général et sur la phase III en particulier s'intensifiait, alors même qu'il devenait de plus en plus improbable qu'elle me donne les réponses que je cherchais.

Vingt ou trente fois elle a appelé pour me raccrocher au nez. Puis elle rappelait plus tard – après une heure, deux heures, deux jours, une semaine – et demandait à parler à Krickstein comme si c'était la première fois, mettant quiconque au défi de la rembarrer, ce que personne n'a d'ailleurs jamais fait. Son obstination lui a valu de remporter une petite bataille : Krickstein a cessé de me faire transférer ses appels. À la place, il a demandé à Alicia de dresser une liste de dix endroits très importants où il pouvait se trouver, et de dire à Itachi qu'il était soit dans l'un, soit dans l'autre les prochaines fois qu'elle appellerait.

J'allais donc devoir chercher ailleurs.

Après avoir lu les cinq entrées du *Catalogue des jeux obsolètes* que je lui avais données, Clio est venue à mon bureau et a laissé tomber les pages sur mon clavier d'ordinateur. Un long silence a suivi. Je n'avais aucune idée de ce qu'elle en pensait. C'était pile ou face.

« Tu sais ce que ça m'évoque ? a-t-elle dit. De l'archéologie – non, non, plutôt de l'urbanisme, ou – comment ça s'appelle quand on est spécialiste non pas des villes, mais des tuyaux et des égouts et des câbles téléphoniques et électriques ? Ce qu'il y a sous la surface. C'est comme naviguer sur une rivière souterraine – elle était au-dessus du sol il n'y a pas si longtemps, mais maintenant elle est en dessous, alors tout le monde se fout de savoir où elle va sauf toi, mais une

fois que tu publies le plan et que les gens voient que la rivière est comme un métro qui va direct à...

« OK, efface ça, je recommence, je recommence. Est-ce que tu as déjà vu cette image du type qui dessinait des illusions d'optique, comment il s'appelait – non, ne le dis pas, je me souviens, *Escher*, une gravure d'Escher, celle où il tient une boule réfléchissante dans une main tout en la dessinant de l'autre ? Pense à ce qu'on voit sur cette image. Il est en plein milieu, d'accord, mais on distingue presque toute la pièce, mais pas tout à fait, parce qu'on ne voit pas ce qu'il y a derrière la boule. Ce à quoi ça me fait vraiment penser, c'est à ce qu'*aurait été* la gravure d'Escher s'il l'avait faite sur une autre boule de métal, sur toute la surface. Et pas dans une pièce exiguë, mais dehors en plein air – en plein air sur une *terre plate*, avec le plus petit pinceau possible, un pinceau qui serait de l'épaisseur d'un atome. S'il avait fait *ça* sur une terre plate et qu'on pouvait observer la boule de près avec un super microscope, on verrait tout, tout y serait représenté d'une manière ou d'une autre, tordu et déformé, peut-être, mais tout serait là, avec lui au milieu. Voilà ce que ça m'évoque.

– C'est... généreux », ai-je répondu.

Même si je n'avais jamais envisagé le *Catalogue* dans ces termes, l'enthousiasme de Clio était évident. Je ne lui avais pas parlé de mon scénario de *Lucky Wander Boy*, pas encore ; je n'étais pas sûr qu'elle approuve, et il aurait été idiot de m'exposer à plus de ridicule que nécessaire. Mais même après sa comparaison flatteuse, je ne voyais aucune raison d'étendre le champ de la conversation au-delà du *Catalogue*.

« Bon, ai-je poursuivi, l'entrée sur Lucky Wander Boy...

– C'est la seule qui m'ait posé problème. Elle semble trop longue, et elle est inégale. Au début, elle a le même ton érudit que les autres – ce qui me plaît – mais vers la fin, tu commences à dire “J'ai fait ceci” et “J'ai pensé cela”. Et tu ne vas pas jusqu'au bout. Ça se finit en queue de poisson.

– Tu vois, le problème avec Lucky Wander Boy du point de vue de la recherche tient à l'utilisation de la puce Z80X...

– Oui, oui, je sais tout ça, on ne peut pas l'émuler, et il est presque impossible de trouver une machine... » Son visage s'est illuminé, elle a claqué des doigts et m'a donné un coup léger sur la poitrine. « Tu veux que je t'aide à trouver un Lucky Wander Boy ! Ou que je t'aide à te renseigner dessus, pour que tu puisses achever l'entrée. J'ai raison ? Oui. J'ai raison. »

Même s'il n'y avait que nous deux, je me sentais étranger à la conversation. Non que j'aie été à plaindre ; j'étais ravi qu'elle me parle enfin après toutes les fois où j'avais péniblement entretenu la discussion alors qu'elle l'avait depuis longtemps abandonnée. Mais je ne savais toujours pas si j'avais réellement besoin de son aide, ou si c'était juste une excuse pour l'entraîner sournoisement dans un complot secret, pour la rapprocher de moi afin de vérifier si elle me désirait vraiment comme l'avait affirmé Shay.

Percevant sur mes lèvres le signe de ma fourberie, elle a poursuivi avant que je puisse achever mon sourire bancal, passant brusquement à un soupçon exagéré à la fois affecté et parfaitement naturel, avec une pureté de comédie muette qui m’a poussé à douter de ma retenue plus conventionnelle.

« Est-ce que ça me rapportera quelque chose ?

– Comme quoi, un bon point ? »

Elle m’a donné un nouveau coup sur la poitrine. Ç’aurait pu être le signe qu’elle me draguait, si elle avait tapé un peu moins fort.

« Comme une reconnaissance de services rendus, ce genre de chose. Je ne demande pas à être co-auteur. C’est ton bébé, c’est toi qui vas te taper le sale boulot, alors ce sera ton nom sur la couverture. Mais je crois que, si je peux t’aider à trouver une machine Lucky Wander Boy, je devrais avoir quelque chose en retour.

– Quelque chose comme de l’argent ?

– Je ne suis pas une pute, je ne fais pas payer. Quelque chose de symbolique – attends, l’argent, c’est symbolique – quelque chose de plus symbolique. Quelque chose de moins concret, de moins sale. »

Ça me rappelait les discussions qui se produisent souvent quand des amis qui ne savent pas jouer d’un seul instrument envisagent de former un groupe. J’ai décidé de ne pas marchander.

« Si tu peux m’aider à découvrir ce qui se passe à la *troisième phase* de Lucky Wander Boy, après le désert infini de la deuxième phase, je te mettrai en co-auteur. “Par Adam Pennyman et Clio Michael Camp.”

– Quand est-ce que je t’ai dit mon deuxième prénom ?

– Tu ne me l’as pas dit. C’est Sammy Benjamin qui me l’a dit.

– Un jour, il a essayé de me fourrer sa langue dans la bouche.

– Est-ce que tu vas m’aider ? »

Elle a saisi ma main et l’a serrée violemment, mais elle n’a rien répondu.

« Marché conclu ? ai-je demandé.

– Marché conclu.

– Et tu l’as laissé faire, Sammy ?

– Non. »

Plus tard le même jour, en regagnant mon bureau après avoir battu à plates coutures Linda à Eviscerator, j’ai découvert quelque chose appuyé contre mon écran. C’était une photo de femme, tirée en douce sur l’imprimante couleur haute qualité, sur le papier brillant réservé aux communiqués de presse de Portal. La femme était japonaise, et elle devait avoir quelque part entre 25 et 50 ans. Il y avait en elle quelque chose d’imprécis – son visage était un mélange de perplexité, de concentration, de détermination obstinée et d’absence d’expression. Elle fixait

l'appareil et son regard semblait transpercer la photo, comme si elle m'attendait, mais c'était une attente pleine de défi, et j'ai su de qui il s'agissait avant même de lire le mot qui était posé sur mon clavier.

La voici – la seule bonne photo d'Araki Itachi qui ait jamais circulé et que tout le monde croit perdue. Elle était quelque part. Je l'ai trouvée. Ne demande pas où. Personne ne sait mieux y faire. Clio.

Ignocratie

La neige formait une couverture loqueteuse sur le sol. En plissant les yeux, on pouvait distinguer le grain des vieilles traverses en bois qui soutenaient la toiture du monastère, desséchées par des centaines d'hivers et de printemps qui avaient donné naissance à des milliers de haïkus et de peintures au pinceau de bambou. La brume semblait presque irréelle, c'est-à-dire qu'elle paraissait palpable, comme s'il avait été possible en tendant la main de la tourner et de la filer. Visuellement, la brume remplissait une fonction unificatrice, enveloppant les cèdres vierges de vingt mètres de haut, elle flottait vers les oiseaux qui planaient au milieu, offrant un aperçu de la fugacité fondamentale des choses physiques aussi bien grandes que petites, éphémères et durables, tandis qu'au premier plan mon Samouraï spectral assénait un violent coup de banzaï avec son épée, fendant nettement la boîte crânienne de Njal Njalson, le Viking *berserk* de Shay. Njal est tombé, et son sang a imprégné la neige avec une capillarité magnifiquement simulée.

« Ton kung-fu s'améliore, Pen-Yi-Mon », a observé Shay. Et c'était vrai. Nous en étions à un partout, et il sentait que mon habileté commençait à être presque égale à la sienne. « Bientôt tu vas m'abandonner dans la poussière et te lancer à la poursuite d'Ibn Alhrazed, le Big Boss. »

Le compliment était un stratagème. En me caressant dans le sens du poil et en m'emplissant la tête de rêves de victoire finale, il espérait me déséquilibrer et m'étriper, ce qui lui aurait permis de remporter la partie. Mais j'avais perçu la ruse, et quand son Viking réincarné est réapparu, je n'ai pas fait de quartier et ai bourré sans hésiter son visage d'un déluge de coups de poing à lui décrocher les dents. L'aisance avec laquelle je manipulais les jambes du Samouraï spectral, son épée, ses mains dotées de griffes, menaçait de dépasser la facilité avec laquelle je contrôlais mes membres dans le monde réel, ce qui m'avait initialement troublé. Le Samouraï spectral était pour moi l'un des piliers de la société de Krickstein – voulais-je aussi qu'il devienne l'un pilier de ma propre identité, ou Eviscerator était-il simplement une tentation infernale qui détournait mon attention de Lucky Wander Boy ? Tandis que je réfléchissais à la question, j'ai décidé qu'être capable de littéralement battre Krickstein à son propre jeu pourrait s'avérer avantageux, et je me suis rappelé qu'Itachi avait invoqué la tradition samouraï au téléphone lorsqu'elle avait décrit le sens du devoir indéfectible du créateur de Pac-Man, Toru Iwatani. Le Samouraï spectral était un point de connexion avec Itachi, et avec sa ville. Je m'étais renseigné ; avant que le shogunat Tokugawa ne déplace la capitale japonaise à Tokyo en 1600, Kyoto avait été une grande ville de samouraïs.

Ma concentration était telle que je n'ai pas entendu Lyme et l'investisseur/VP de Palo Alto

approcher jusqu'à ce qu'ils se tiennent juste derrière nous. Et quand j'ai aperçu leur faible reflet sur l'écran, plus moyen de me concentrer sur le jeu.

« ... euh, les belles nanas, les bagnoles cool – vous savez, les explosions, et – hé, écoutez ça. En théorie, je ne devrais pas vous le dire, rien n'est encore complètement sûr, mais puisque nous allons travailler avec vous – vous voyez ça ? »

Dans la façon qu'avait eue Lyme de prononcer les mots « explosions » et « complètement », j'ai perçu une trace, consciente ou non, du *L* traînant de Krickstein. Lyme a désigné l'écran, et son reflet a pointé le doigt droit sur moi. Je distinguais son grand sourire. Il avait de petites dents bien alignées.

« Pour le film, a poursuivi Lyme. Nous allons le faire sauter. »

Les sourcils de l'investisseur/VP de D,S&A se sont rapprochés l'un de l'autre comme deux minuscules asticots.

« Le jeu vidéo ?

– Non, non, pas le jeu vidéo, ce monastère à l'écran, en arrière-plan derrière les types qui se battent. C'est une reproduction parfaite du célèbre monastère du mont Hiei au Japon, et nous sommes au milieu de négociations pour faire sauter l'un de ses bâtiments en ruine pour l'apothéose d'*Eviscerator III*, en échange de la réhabilitation de l'aile principale où vivent les moines.

– N'oubliez pas d'en parler à Chad quand il viendra. C'est un grand amateur d'effets spéciaux. »

Tandis qu'ils s'éloignaient, Shay a poussé un long *pssssshhhhh*. On aurait dit un bruit de soupape de moteur à vapeur, ou du moins l'idée que je m'en faisais puisque je n'avais jamais ni vu ni entendu de moteur à vapeur ailleurs qu'au cinéma.

« *Le jeu vidéo...* Voilà les responsables aujourd'hui. Des types comme ça. Des ignocrates. Eh bien... bienvenue aux occupants, je suppose. »

J'ai demandé à Shay si ce ne serait pas préférable du point de vue des relations publiques, sans parler de la question du coût, de faire sauter une simulation de monastère bouddhiste plutôt que le vrai. Il m'a répondu que, étonnamment, la réponse était non. D'après ce qu'il avait entendu, les types du service des effets numériques avaient déniché une équipe de quatre experts démolisseurs nord-coréens que Pyongyang les avait autorisés à embaucher, des types qui avaient débuté en faisant sauter des ponts fabriqués par les Américains durant la guerre de Corée. Même en prenant en compte le coût de la réhabilitation de la partie habitée du monastère Enryaku-Ji sur le mont Hiei, les démolisseurs coûteraient beaucoup moins cher qu'une reproduction numérique haut de gamme, même s'ils utilisaient une équipe d'infographes australiens bon marché – d'ailleurs, après avoir filmé les explosions, ils les enverraient par FTP en Australie pour quelques retouches postproduction. D,S&A accueillait le projet avec beaucoup d'enthousiasme. Il sentait bon la mondialisation. Et pour ce qui était des relations publiques, Kurt n'en avait rien à cirer.

Shay a attendu la fin de son explication pour passer à l'attaque. C'était parfaitement joué. J'étais distrait, et j'ai oublié la combinaison « gauche-gauche-haut-gauche coup de poing-coup de poing en haut » pendant le quart de seconde qui a suffi à Njal Njalson pour charcuter mon Samouraï des couilles à la gorge avec sa hache de guerre. « *Éviscération ! ! !* » a hurlé la machine à travers ses enceintes stéréo. Comme au poker, une grande partie du combat était psychologique et se déroulait en dehors du jeu lui-même.

Lorsque j'ai regagné mon bureau, toujours vexé par la victoire mesquine que Shay m'avait volée de peu, Clio m'attendait en tapotant un stylo sur la seule décoration de mon box : la photo couleur d'Araki Itachi que j'avais scotchée sur la partition pour me donner du courage et me rappeler ma tâche.

« J'ai autre chose pour toi », a-t-elle annoncé.

Des effluves de proposition porno.

« Quoi ?

– Qu'est-ce que ça vaut pour toi ?

– Ça dépend de quoi il s'agit. »

Elle a lâché le morceau et m'a informé qu'Araki Itachi débarquerait en personne chez Portal, dans une semaine, pour une réunion.

« Qui t'a dit ça ?

– Plusieurs personnes du côté des bureaux, a-t-elle répondu. La rumeur circule.

– Les gens sont excités ?

– Seuls deux d'entre eux. Tu ferais bien de te préparer. »

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

JEU : LUCKY WANDER BOY (SUITE)

[suite du début de l'entrée page 34] ... et si nous considérons cette fin-qui-n'est-pas-une-fin en nous appuyant sur des métaphores religieuses, nous ferions bien de nous demander : que pouvons-nous faire, pour autant que nous puissions faire quoi que ce soit, pour l'atteindre ? Pouvons-nous agir de sorte à nous assurer que nous parviendrons à la phase III ? Ou tout du moins, pouvons-nous préparer le terrain de sorte à faire pencher la balance en notre faveur, ou bien sommes-nous prédestinés soit à y arriver un jour, soit à errer éternellement dans le désert de la phase II ?

À ma connaissance, aucune stratégie efficace pour dépasser la phase II n'a été découverte – mais cela ne signifie pas qu'il n'en existe aucune. Les seuls points de référence – les arbres – se baladent comme des coureurs de jupon dès que vous leur tournez le dos, et ce paysage changeant empêche de dresser une carte simple. Mais peut-être y a-t-il des motifs cachés dans le mouvement

des arbres ; peut-être la véritable stratégie de la phase II consiste-t-elle à identifier ces motifs et à y réagir de la façon appropriée. Et les objets : le miroir à main, la robe rouge, la casquette de base-ball, etc. Ils n'ont aucune fonction apparente ni aucune relation entre eux – mais peut-être existe-t-il des relations *secrètes*. Bien qu'individuellement inutiles, ils sont peut-être les éléments d'une mécanique plus vaste qui attend qu'une force motrice agisse sur eux, pour les arracher à leur banalité et les élever à leur rang véritable, au rôle qui leur est destiné.

Dans ce cas, la seule façon d'anticiper – voire de provoquer – le grand Moment de décision dans Lucky Wander Boy serait peut-être d'identifier le flux caché des relations entre les différents éléments du jeu. De se sensibiliser aux connexions.

L'homme souriant

Sur le sol de mon salon (il n'y avait pas suffisamment de place dans le bureau encombré), j'ai étalé mes notes pour le scénario et les informations pertinentes pour le *Catalogue* et entrepris de les organiser, histoire de me faire une idée des connaissances qui me manquaient sur Lucky Wander Boy. Anya m'observait depuis le canapé, hésitant entre confusion et dégoût, attendant en silence que je prête attention à elle. Finalement, je lui ai demandé :

« Qu'est-ce que tu regardes ? »

– Vraiment je n'en ai aucune idée. »

Ce n'était pas une mauvaise réplique, et elle l'a assénée à la perfection. Elle avait regardé un bon paquet de sitcoms dernièrement.

« Pour ta gouverne, ai-je expliqué, je prépare une réunion au travail. Une réunion importante. »

Elle a attendu que je parte bosser le lendemain matin pour repousser grossièrement les notes sur le côté sans se soucier du temps que j'avais mis à les arranger. À mon retour, j'ai réparé les dégâts qu'elle avait faits, achevant le premier cycle de ce qui s'avérerait une guerre d'usure silencieuse mais acharnée qui s'étalerait sur les quelques jours suivants. Il m'arrivait toujours d'éprouver de la tendresse pour elle. Je la voyais rentrer à 23 heures ou 23 h 30, la tête enveloppée dans la meilleure imitation d'un foulard de paysanne polonaise qu'Urban Outfitters avait à offrir, et quand elle rougissait de honte en s'apercevant qu'elle avait oublié de l'ôter et l'arrachait avec dégoût, son malheur me touchait profondément. De nombreuses fois, j'ai été sur le point de la prendre dans mes bras, de la serrer fort et de m'excuser pour tout ce gâchis – son boulot, les 10 000 kilomètres qui la séparaient de son pays, l'abîme qui s'était creusé entre nous. Tout était de ma faute. Je voulais lui dire que je le savais, que j'en assumais la responsabilité, et que j'essaierais d'être meilleur à partir de maintenant... mais alors, inévitablement, juste avant que je ne fasse un pas en vue d'une réconciliation, elle repoussait du pied une de mes piles de notes, faisant parfois voler une ou deux feuilles, et elle gâchait tout.

J'ai dressé une liste de questions à présenter à Itachi quand Kurt me la mettrait entre les pattes, puisqu'il était fort probable qu'il se débarrasse d'elle aussi vite que possible. La plupart concernaient les spécifications et le mécanisme du jeu :

– Par quel mécanisme le joueur peut-il s'assurer de passer de la phase II à la phase III ?

– Y a-t-il un entracte entre les phases II et III ?

– S'il vous plaît, décrivez en détail la première image que le joueur voit lorsqu'il atteint la phase

III.

Certaines questions étaient d'ordre biographique, tentant d'établir un lien entre la créatrice et sa création :

- Où êtes-vous née ?
- Qu'est-ce qui vous a menée à une carrière de conceptrice de jeux vidéo ? Comment avez-vous obtenu votre premier poste chez Nintendo ? Quelles décisions vous ont poussée à lancer votre propre société, Uzumaki ?
- Quel genre de pressions avez-vous ressenti en tant que femme dans un univers d'hommes, dans une société qui devait encore accepter qu'une femme avait sa place dans le monde de l'art, sans parler du monde de l'entreprise ?

Et :

- Quel genre de jeu votre société actuelle, S.L.S., est-elle en train de développer ? Continuez-vous dans la veine expérimentale de Lucky Wander Boy, ou vous orientez-vous vers quelque chose de plus grand public ?
- Avez-vous lu la nouvelle de Dafei Ji, *Leng Tch'e* ? Si oui, dans quelle mesure vous a-t-elle influencée ?

Connexions.

Quand le contingent de S.L.S. est arrivé chez Portal, j'étais à mon bureau en train de m'entraîner, posant tranquillement mes questions à la photo d'Itachi qui était accrochée à mon box, réagissant aux réponses que je m'imaginais recevoir. « Vraiment... oui, je peux concevoir que ça ait été très difficile pour vous... oh ! oui, je suis d'accord, c'est un livre magnifique, j'ai moi-même longuement écrit dessus. » Quand on m'a averti que les gens de S.L.S. étaient là, j'ai couru vers l'avant du bâtiment, mais la réunion avait déjà commencé dans le bureau de Krickstein. Malgré tous mes efforts pour écouter ce qui se disait, je n'ai pas entendu grand-chose : la voix de Lyme, principalement, puis celle d'Alicia, puis ce qui ressemblait à un homme parlant japonais. Je n'ai entendu ni Itachi ni Krickstein. Clio m'a rejoint, et nous avons attendu ensemble qu'ils sortent. J'ai songé à lui prendre la main, mais comme ni l'un ni l'autre n'étions du genre à vouloir nous retrouver au centre des commérages des autres employés, je me suis contenté de me rapprocher d'un demi-pas en estimant que ça suffirait. J'éprouvais une impatience que je n'avais pas ressentie depuis le jour où j'avais attendu Miles Davis dans les coulisses de la prestigieuse salle de concert en plein air de Woodhill Grove après avoir réussi à m'incruster grâce à la chemise du service de restauration que je portais, service de restauration dont je m'étais fait virer un an plus tôt pour

avoir volé un pack de bière bon marché. Je n'ai jamais rencontré Miles, car je me suis fait griller et mettre à la porte quand j'ai serré la main de son bassiste, Darryl Jones, qui jouait également de la basse pour Sting, ce qui avait encore un certain cachet à l'époque, des années avant que Sting ne s'abaisse à partager la scène avec le gangster du dimanche, Puff Daddy.

J'ai entendu un rire forcé de Lyme et deviné que quelque chose clochait. Quand la porte s'est ouverte, les seules personnes à sortir ont été Lyme, Alicia, et un Japonais svelte au visage inexpressif qui portait un costume gris, des gants blancs, et un attaché-case gris métallisé. Ni Krickstein ni Itachi n'étaient là.

J'avais placé trop d'espoir en Itachi, et accordé trop de crédit à Krickstein en supposant qu'il aurait au moins la politesse d'être présent, mais je n'avais aucun moyen de faire part de ma colère à l'un ou à l'autre. De rage, j'ai roulé en boule ma liste de questions.

« La prochaine fois que tu as un super tuyau sur Araki Itachi, rappelle-moi de ne pas interrompre ce que je suis en train de faire », ai-je lancé à Clio, puis j'ai suivi Lyme, Alicia et le représentant de S.L.S. jusqu'à l'Usine.

Clio ne m'a pas suivi. Elle n'appréciait pas qu'on l'envoie promener de la sorte.

« Kurt devrait revenir d'une minute à l'autre », a annoncé Lyme au Japonais.

Je savais que c'était un mensonge. Lyme n'a pas rougi de honte, mais j'ai rougi à sa place.

Le représentant de S.L.S. a souri. L'expression neutre qu'il avait arborée jusqu'alors avait semblé forcée, comme s'il avait dû fournir un gros effort pour la conserver. En revanche, son sourire était sincère, c'était son expression naturelle. Il a parlé, et même si je n'ai pas compris ce qu'il disait, j'ai reconnu sa voix. C'était l'homme sur qui je tombais chaque fois que j'appelais Itachi. L'homme dont le japonais ne ressemblait pas à l'idée que je me faisais de cette langue.

Ne sachant comment surmonter le problème de communication, Lyme s'est contenté de l'ignorer. Je suis resté quelques pas derrière eux tandis qu'il menait le représentant vers le coin que je partageais avec Linda et Shay. Linda, qui était sur le point de rejoindre Shay dehors pour fumer une clope, s'est retrouvée coincée. À la demande de Lyme, elle a montré au vice-président senior de S.L.S. Incorporated, M. Marufuku, à quoi ressemblerait le site du film *Lucky Wander Boy*, faisant apparaître sur son écran une ébauche incomplète de la page d'accueil intitulée « Bientôt sur vos écrans ! ».

Deux mois plus tôt, j'avais dit à Shay qu'il serait bon d'achever la page d'accueil ainsi que le reste du site promotionnel, tentant de lui expliquer à quel point le film serait révolutionnaire, et précisant que j'étais prêt à faire des heures supplémentaires pour travailler dessus avec lui.

« Quand tu parles de Lucky Wander Boy, ton regard devient vitreux, avait-il répliqué. Comme un scientologue. »

Il avait ajouté qu'il ne faisait d'heures supplémentaires pour personne. La page d'accueil du site *Lucky Wander Boy : le film* ne serait jamais achevée. Marufuku, qui l'ignorait naturellement, a applaudi

poliment en tapant trois fois sur le côté de son attaché-case en métal quand l'illustration qui figurait sur la borne Lucky Wander Boy est apparue. Sur l'insistance de Lyme, Linda a cliqué à quelques reprises et théâtralement exposé les tripes HTML de la page à Marufuku. En tant que graphiste, elle ne connaissait rien à la programmation, mais elle est parvenue à débiter un baratin d'une minute sur les subtilités du code dont elle ignorait tout, s'attirant des hochements de tête attentifs de toutes les personnes présentes. C'est alors que Lyme m'a vu.

« M. Marufuku, j'aimerais que vous rencontriez Adam Pennyman, notre spécialiste maison de Lucky Wander Boy. Il sera intimement impliqué dans le processus de développement, et je vous assure qu'il est *éminemment* qualifié, n'est-ce pas, Linda ?

– Je ne suis pas qualifiée pour le dire. Je suis en train de louper ma pause cigarette. »

Linda s'est éloignée, et Lyme s'est retrouvé planté là avec un air de merlan frit qui m'a fait de la peine malgré moi, mais quelque chose qu'il avait dit – probablement « Lucky Wander Boy » – a poussé Marufuku à agir. Et c'est avec un sourire radieux qu'il a vivement posé son attaché-case sur le bureau de Linda et l'a ouvert avec une économie de mouvements surnaturelle, comme s'il avait passé tout le vol depuis Kyoto à répéter ce geste. Puis, avec la même dextérité, il a enfoncé la main dans une poche sur le dessus de l'attaché-case et en a tiré une simple feuille de papier, qu'il m'a tendue avant de me gratifier d'une profonde courbette. Je me suis à mon tour incliné d'un air hésitant, et son sourire a semblé se consolider, passant d'une expression éphémère à une *chose* parfaite, permanente, figée – mais Alicia est intervenue avant que la transformation ne soit complète.

« Mon Dieu, je n'en reviens pas d'avoir oublié, Kurt me tuerait... voulez-vous quelque chose à boire ? Eau, Coca, café... »

À la mention du café, les yeux de Marufuku se sont illuminés et il s'est écrié : « Sucre et crème, s'il vous plaît ! »

Avant de partir, il m'a serré la main, et j'ai compris pourquoi il portait des gants : l'auriculaire de son gant droit était rempli d'un matériau très dur qui n'avait rien d'humain.

Il lui manquait un doigt.

Après leur départ, revigoré par cet acte de communication indéniable, j'ai examiné attentivement le papier que Marufuku m'avait donné. Un examen attentif était de rigueur car les caractères étaient affreusement petits, si petits qu'il m'a fallu longtemps, bien plus longtemps que vous ne l'imaginez, pour m'assurer que, à l'exception des chiffres, tous les caractères étaient japonais. J'ai soigneusement plié la feuille et l'ai placée dans ma poche.

Dehors, j'ai discuté de l'absence délibérée de Kurt avec Linda et Shay tandis qu'ils tiraient furieusement sur leurs cigarettes.

« C'est pas correct, ai-je dit. C'est mal, ça craint, et en plus, c'est mauvais pour les affaires. »

Linda a haussé les épaules. Elle était fataliste.

« Je suppose que c'est comme ça quand tu fais des affaires avec Kurt. Il te donne de l'argent, tu dois t'attendre à ce genre de traitement.

– Je m'en fous qu'il lui ait donné de l'argent. Il nous donne à *tous* de l'argent. Si tu ne veux pas témoigner aux gens un minimum de considération, alors ne bosse pas avec eux. C'est déshonorant. Ce genre de chose ne se produirait jamais dans la société d'Itachi et de Marufuku. L'honneur est une chose très sérieuse là-bas. Les Japonais ont beaucoup de choses à nous apprendre. »

C'était indiscutable.

Il fallait faire quelque chose.

Quand j'ai regagné mon bureau et vérifié mes e-mails, j'ai découvert que Kurt m'avait envoyé un message depuis l'endroit où il se planquait. Il y était question d'un dîner de rédacteurs Internet trois jours plus tard, le lieu étant encore à définir. Je me suis interrogé sur l'appellation « rédacteur Internet », et une vérification rapide à travers l'Usine a révélé que personne à part moi ne pouvait prétendre à ce titre.

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

ESSAI COMPLÉMENTAIRE : « DE LA CARTOUCHISATION »

Au commencement, Nolan Bushnell a créé Pong, le deuxième jeu vidéo à pièces (après avoir créé Computer Space, le premier jeu vidéo à pièces), et l'a installé dans l'Andy Capp's Tavern à Sunnyvale, Californie. Moins d'une semaine plus tard, le succès a été tel que Nolan Bushnell a compris que le principe était bon. Peu après, tandis que d'autres jeux vidéo voyaient le jour, les impératifs de l'économie d'échelle ont mené à la création de la première salle d'arcade à Colonie, New York. D'autres ont suivi.

Chaque jeu d'arcade utilisait une programmation différente qui, conjointement au cerveau et aux facultés sensorielles du joueur, créait un monde différent avec des objectifs différents, des règles différentes et (tant bien que mal) des lois physiques différentes. Dans les salles d'arcade, les jeux étaient physiquement proches, mais séparés les uns des autres, et limités à un monde par écran. Le joueur n'avait qu'à faire quelques pas pour pénétrer un monde différent grâce à un nouvel avatar et s'efforcer en vain d'atteindre un nouvel objectif – mais il fallait absolument se déplacer. Parcourir à tâtons les distances impitoyables puisqu'il était impossible de se téléporter automatiquement ou de faire des bonds dans l'hyper espace. Les quadriceps étaient mis à l'épreuve, les tendons également. Il y avait une forêt d'êtres humains à traverser. Le premier pas déchirant qui nous éloignait de l'écran lorsque apparaissaient les mots « Game Over » et que la pièce de quelqu'un d'autre attendait sur le dessus du panneau de contrôle... c'était comme être arraché à un monde merveilleux.

Simultanément, un deuxième courant : en 1976, Fairchild Camera and Instrument a sorti la console Channel F, la première machine qui permettait de jouer chez soi à des jeux qui n'étaient pas stockés sur des puces à l'intérieur du système, mais sur des puces enchâssées dans des *cartouches interchangeables* en plastique. En 1977, Atari a sorti le VCS (Video Computer System), également un système à cartouches, et le VCS a commencé à se vendre, et à se vendre, et à se vendre. Mattel s'est lancé dans la compétition avec l'Intellivision en 1980.

Les cartouches en plastique biseauté Intellivision tout comme les grosses cartouches rectangulaires Atari éliminaient le besoin de se déplacer à travers la salle d'arcade pour passer d'un monde à un autre. Il suffisait de s'asseoir en tailleur et de bouger les bras et les mains pour donner vie au Viking d'Ice Trek ou à l'antihéros de Dracula ou à la sonde qui combattait les maladies de Microsurgeon. Éteindre la machine, éjecter la cartouche, la remplacer par une autre, rallumer la machine. Éteindre, éjecter, insérer, rallumer. Éteindre, éjecter, insérer, rallumer... Un cycle semblable à un mandala qui permettait à l'esprit de fusionner avec différentes configurations, transformant la perception du joueur, qui ne s'interrompait que pour gober des gâteaux à la noix de coco bien moelleux et d'autres nourritures du même type.

Près de quinze ans plus tard, l'émulateur MAME a poussé le principe de la « cartouchisation » bien plus loin que les cartouches elles-mêmes n'auraient pu le faire. Avec MAME, plus besoin de vulgaires mouvements du bras. Désormais, le simple fait de pianoter avec ses doigts sur un clavier permet de passer d'un jeu à l'autre. C'est tellement simple que le joueur change de plus en plus fréquemment. Sur la console Intellivision, le joueur ne pouvait effectuer qu'une seule partie d'un même jeu avant de devoir passer à un autre. Avec MAME, il abandonne souvent en plein milieu d'une partie. Il peut se synchroniser avec une succession de fragments de jeux dans un état de stase presque total, observant le monde qui change devant ses yeux.

La « cartouchisation » a ses conséquences. Une exposition prolongée à cette relation fragmentée au monde inculque au joueur la croyance qu'il peut tout avoir, successivement, dans un laps de temps très court, qu'importe que deux éléments de ce tout soient contradictoires et incompatibles. Il peut être le poursuivant... et le fuyard. Il peut être en sécurité... et sous le feu. Il peut être frêle et inoffensif... et imposant et dangereux. Tandis qu'il passe d'une cartouche à une autre, d'un jeu à un autre, d'un objectif à un autre, d'une identité à une autre, la vieille promesse de sa mère qui affirmait qu'il « pourrait faire de sa vie tout ce qu'il voudrait » semble exaucée, pour autant qu'on accorde à l'expression « faire de sa vie » une interprétation suffisamment large.

Ce n'est pas totalement une mauvaise chose. La capacité à accepter tout et son contraire peut être utile... mais elle a un prix. Le processus de « cartouchisation » mène à un mode de pensée qui met l'accent sur l'inopportunité des choix. Tout choix délibéré et la ligne de conduite qu'il entraîne

placent le joueur sur une voie précise et éliminent toutes les autres possibilités. En optant pour une certaine direction, il réduit la super configuration qui contient tous les mondes possibles à un fragment d'elle-même. Combien d'avenirs radieux sont oblitérés à chaque décision, à chaque choix ? Des milliards, c'est certain. Plus il s'enfonce dans une situation donnée, plus l'arbre des possibilités est élagué. D'où son incapacité à se concentrer trop longtemps sur une seule passion, une inconstance métaphysique qui fonctionne comme un mécanisme de défense contre la mort des possibilités.

Cette oisiveté intentionnelle, ce rejet conscient de l'activité ont bien plus d'effets sur le développement de l'identité du joueur « cartouchisé » que sur ses actes éventuels. Son expérience lui parvient sous forme de bribes, d'échantillons, de segments recombines, jeu après jeu, config après config, et comme tout va de plus en plus vite, de la salle d'arcade au sous-sol de la maison, du sous-sol de la maison à l'ordinateur, comme un film 35 mm passé en accéléré, le flux devient une chose en soi, et un jour, le joueur regarde la chose et voit qu'elle est *lui*. Il glisse sur la surface d'une succession infinie de jeux, de mots, d'espoirs, d'associations. Il n'a plus d'existence hormis cette succession, cette progression. Il peut choisir de devenir deux, trois, quatre avatars ou plus... mais il ne peut pas choisir de cesser de choisir, car *il est* le choix, le changement, le devenir. Comme un requin, il doit continuer de bouger, sinon celui qu'il a appris à identifier comme lui-même cessera d'exister.

Toute cette fragmentation et cette « cartouchisation » et ainsi de suite expliquent probablement en grande partie le fait que je ne me sentais aucunement coupable vis-à-vis d'Anya – la pauvre Anya Budna avec son foulard sur la tête, forcée de parler polonais toute seule dans un restaurant de la Cinquième Rue pendant que je me tapais Clio dans la réserve de Portal durant ma pause déjeuner le lendemain de la visite de Marufuku. Ce qui ne signifie pas que je l'avais complètement oubliée. Au contraire, quand j'ai passé la main derrière Clio pour saisir son cul de lutin de sorte à pouvoir la pénétrer plus profondément, j'ai remarqué une similarité avec le cul d'Anya, et quand j'ai passé les mains sous son tee-shirt par-dessus ses seins si petits qu'on risquait de les manquer si on allait trop vite, j'ai songé qu'ils étaient bien différents de ceux d'Anya. Niveau physique, je n'avais aucune préférence, gros seins ou petits seins, c'était la même chose pour moi (même si la similarité de leurs culs m'a poussé à croire que c'était *peut-être* là que résidait mon attirance). La raison qui faisait que je m'amusais plus avec Clio, hormis le fait qu'elle acceptait de coucher avec moi, était la même raison qui faisait que je ne pouvais pas éprouver de culpabilité. Même si je m'étais senti coupable au début, quand j'en étais encore à fantasmer sur Clio, dès l'instant où nous sommes passés à l'acte, je l'ai considérée comme faisant partie d'une config complètement différente de celle d'Anya : elle était le bonus sautillant d'une chasse au trésor bien plus excitante et valable que la monotone course d'obstacles piètrement programmée à laquelle j'avais droit

chaque fois que j'insérais la cartouche « vie de couple ». Je ne mentais pas à Anya ni ne la trompais, car elle évoluait dans un univers totalement différent, aussi différent que la phase I de Lucky Wander Boy l'était de la phase II. Clio était l'endroit où je me trouvais à ce moment précis.

Comment j'en suis venu à me taper Clio dans la réserve de Portal après avoir en apparence anéanti toutes mes chances en l'envoyant cruellement et injustement promener la veille, sous prétexte que j'étais furieux que Krickstein et Itachi aient été absents d'une réunion Krickstein/Itachi :

Une fois Marufuku parti, je me suis souvenu de mon comportement et ai fait tout mon possible pour me rabibocher avec Clio. J'ai passé le reste de la journée et la matinée du lendemain à exprimer le genre de regrets sincères qui auraient rendu mes parents fiers de m'avoir bien élevé, s'ils avaient pu en être les témoins. Quand elle a posé les mains sur mes épaules à 12 h 45 et les a serrées en disant : « C'est presque l'heure du déjeuner », j'ai eu le bonheur de m'apercevoir que, dans mon empressement de réparer le tort que je lui avais fait, j'avais dépassé mon but. C'était comme avec les chaînes câblées ou les frites, il suffisait d'une infime dépense supplémentaire pour en avoir beaucoup plus. Alors j'ai payé.

Même si j'estime que le langage de la passion a été galvaudé par un usage excessif, une particularité sexuelle de Clio mérite d'être mentionnée : bien que physiquement très impliquée, voire avide, elle est restée silencieuse durant l'acte. Hors de question de pousser des hurlements et des râles, naturellement – nous étions sur notre lieu de travail et quelqu'un nous aurait entendus ; mais quand je dis silencieuse, je veux dire *rien*, pas de gémissements ni de murmures chuchotés à mon oreille, pas de ronronnement de plaisir, pas même le bruit de son souffle, même si je voyais sa poitrine se soulever et retomber violemment sous moi. Un silence complet, comme si nous avions été relégués à la partie porno secrète dissimulée après le générique d'une comédie romantique muette. Ce n'est qu'après les baisers rassurants d'après coup, alors que nous nous étions rhabillés, qu'elle a retrouvé sa langue.

« C'était bien, a-t-elle déclaré. On devrait recommencer. »

J'ai acquiescé.

« Est-ce que tu as fait traduire ce papier que le Japonais t'a donné ?

– Non, pas encore, ai-je répondu. Bientôt. »

Il était chez moi, caché pour qu'Anya ne le trouve pas. Jusqu'à présent, après avoir passé quatre heures sur un serveur de traduction japonais-anglais, j'étais seulement parvenu à identifier les kanjis qui signifiaient « bonheur », « gros/trapu » et « discipline/châtiment », disséminés à travers le document de S.L.S. Il était rapidement devenu évident que tenter de le traduire moi-même était futile.

« Comment avance le *CJO* ? »

Elle désignait déjà le *Catalogue* en utilisant une abréviation, comme une initiée. Elle était à bord, confortablement installée dans la cabine du second. Lui expliquer pourquoi le capitaine avait lancé le navire à la poursuite de sa baleine blanche personnelle aurait été inutilement compliqué, étant donné que le capitaine lui-même aurait été bien en peine d'expliquer ce que représentait exactement pour lui cette baleine blanche, et pourquoi il la poursuivait.

« Bien, parfait. Je... travaille. J'y travaille.

– Est-ce que tu as rédigé de nouvelles entrées – enfin, à part Lucky Wander Boy ?

– Oui. J'ai rédigé quelques essais complémentaires. Mais depuis hier, je suis occupé par autre chose.

– Autre chose à part moi ? »

Ne sachant quelle était la bonne réponse à cette question, j'ai aussitôt entrepris de lui décrire l'invitation au « dîner des rédacteurs Internet » qui était censé se tenir deux jours plus tard dans un lieu encore tenu secret. Je lui ai demandé si elle connaissait d'autres rédacteurs Internet chez Portal, et elle m'a répondu par la négative.

Je lui ai alors révélé que je comptais profiter de l'occasion pour rentrer dans le lard de Krickstein et lui reprocher son indifférence vis-à-vis de Lucky Wander Boy et d'Araki Itachi, m'insurger et le forcer à admettre l'inanité du scénario de Cheops Feinberg, et à vrai dire de Portal dans son ensemble. Dire la vérité au pouvoir. Agir.

« Pourquoi faire ça pendant un dîner de rédacteurs ? a-t-elle demandé.

– S'il me menace ou tente de s'en prendre à moi, je veux qu'il y ait des témoins. J'ai acheté un attaché-case Halliburton pour emporter le scénario dedans. Il m'a coûté 225 dollars, mais il est fait d'un alliage d'aluminium hyper-résistant. J'espère qu'il imposera le respect. »

L'attaché-case de Marufuku avait produit un effet sur moi. Je m'étais surpris pendant mes moments d'oisiveté à penser à son éclat doux, et à la manière dont Marufuku l'avait manipulé avec une grâce d'épéiste.

« Tu sais, tu pourrais toujours te trouver un autre boulot, a déclaré Clio. Je sais que celui-ci paie plutôt bien, mais je ne sais pas s'il est bon pour ta santé.

– Ce jeu... il signifie quelque chose pour nous, il représente... le dernier espoir d'une sorte de rédemption dans un monde de plus en plus dénué de... OK, c'est idiot, mais le fait que nous ne sachions pas ce qu'il signifie, que nous ne puissions pas le condenser dans un "résumé" ne fait qu'accroître sa signification. Et il a presque disparu. S'il disparaissait maintenant, il serait perdu pour toujours. Ce film... il ne sera jamais à la hauteur du jeu, puisqu'il est soumis aux contraintes d'une *histoire*, il ne s'en rapprochera jamais, mais il sera peut-être la dernière chance de résurrection pour Lucky. Nous devons le faire pour nous, pour tous ceux qui ont joué à Lucky Wander Boy, et encore plus pour tous ceux qui n'y ont *jamais* joué, mais nous devons par-dessus tout le faire pour Araki Itachi, qui a créé le jeu pour nous, nous devons insuffler la vie à ce projet

pour tous ces gens. C'est comme si Lucky me disait : "Aide-moi, Adam Pennyman. Je t'attends !" Tu vois ? »

Elle m'a embrassé sur la bouche, furieusement. Nos incisives se sont douloureusement entrechoquées, mais elle n'a pas reculé. Puis elle a tiré de sa poche arrière un paquet de feuilles pliées en quatre qu'elle a déplié et posé sur une boîte de rangement avant de s'écarter, tel un chat offrant une souris morte en guise de présent. Je l'ai soulevé. C'était l'accord d'option entre Krickstein et Itachi pour les droits de Lucky Wander Boy. Je l'ai ouvert au hasard.

... ladite option étant renouvelable à la discrétion du producteur pour une période de douze (12) mois pour un montant additionnel de 10 000 dollars ; et pour une période supplémentaire de dix-huit (18) mois pour un paiement additionnel de 10 000 dollars, également à la discrétion du producteur ; et pour une période supplémentaire de vingt-quatre (24) mois pour un paiement supplémentaire de 10 000 dollars, également à...

Krickstein avait Lucky Wander Boy pour aussi longtemps qu'il le souhaitait – il lui appartenait, et ce n'était pas en bazardant ce qui lui appartenait qu'il en était arrivé là où il en était aujourd'hui. C'était insoluble. J'ai ressenti de façon encore plus pressante le besoin de faire quelque chose.

« Comment t'es-tu procuré ça ?

– Motus et bouche cousue. Personne ne sait mieux y faire. »

Mon dîner avec Kurt

PERSONNAGES

KRICKSTEIN – Homme d’une petite quarantaine d’années. Le boss. Pouvoir.

PENNYMAN – Homme approchant de la trentaine. Un rédacteur. Vérité.

RÉDACTEUR CHAUBE AU COU ÉPAIS, RÉDACTEUR MAIGRE ET NERVEUX N° 1, RÉDACTEUR MAIGRE ET NERVEUX N° 2, RÉDACTEUR MAIGRE ET NERVEUX N° 3, RÉDACTRICE – Sans importance, car ils n’auront pas l’occasion de parler.

LIEU

Un restaurant à la moquette miteuse. *KRICKSTEIN, PENNYMAN, LE RÉDACTEUR CHAUBE AU COU ÉPAIS, LE RÉDACTEUR MAIGRE ET NERVEUX N° 1, LE RÉDACTEUR MAIGRE ET NERVEUX N° 2, LE RÉDACTEUR MAIGRE ET NERVEUX N° 3, et LA RÉDACTRICE* sont assis autour d’une table ronde recouverte d’une nappe élimée.

KRICKSTEIN. Bon, pourquoi on est ici. En fait, il y a plusieurs raisons. Tout d’abord, on a un paquet de projets en cours – on a des sites Internet pour lesquels vous écrivez des articles, des sites de fans, des séries Web, des jeux en ligne. Vous travaillez tous ensemble sur ces projets, seulement vous ne le savez pas, parce que vous ne vous connaissez pas, et vous travaillez souvent dans des directions opposées. J’ai décidé que ce serait le meilleur moyen de mettre tout le monde sur la même longueur d’onde, sans laisser de place aux mauvaises interprétations, ni même à la moindre interprétation – ce que je vais vous dire ici ce soir en rapport à tous les projets de portal-entertainment.com, c’est l’Évangile, OK. J’ai aussi pensé, vous savez, que ce serait sympa de nous réunir, de manger un bon repas et de boire quelques verres, de faire connaissance pour que vous puissiez devenir amis, et peut-être organiser des brainstormings pendant votre temps libre. Alors si on commençait par un tour de table pour faire les

présent...

PENNYMAN. (*Se lève, l'interrompant.*) **Bonjour tout le monde, mon nom est Adam Pennyman, et je crois que la principale question à l'ordre du jour est ceci.** (*Tire le scénario de Lucky Wander Boy de son attaché-case, le tient en l'air, le laisse tomber sur la table.*) **Lucky Wander Boy est sans nul doute le projet le plus important que nous ayons chez Portal, d'un point de vue culturel, et cette adaptation cinématographique – ne tournons pas autour du pot, mes amis –, c'est une merde, totalement dénuée de mérite.**

KRICKSTEIN. (*Se lève, s'appuie sur la table, regarde fixement PENNYMAN.*) **Excusez-moi... vous vous foutez de moi ? Vous vous foutez de ma gueule ?**

PENNYMAN. (*Lui retourne son regard.*) **Je suis on ne peut plus sérieux.**

KRICKSTEIN. **Ce scénario, c'est ce que les gens veulent voir. Ce scénario, c'est le point de départ d'un film qui coûtera peut-être 35 millions si on fait les effets spéciaux en interne, et qui rapportera deux fois plus au box-office, sans parler des diffusions sur le câble, des vidéos, et du merchandising. De l'argent qui sort, de l'argent qui rentre. C'est pour ça que j'ai acheté l'option. C'est pour ça que les gens achètent des options sur des jeux vidéo pour en faire des films, espèce de petit débile !**

PENNYMAN. **De toute évidence, c'est une surprise pour vous, mais pour certains d'entre nous, Lucky Wander Boy ne peut pas être réduit à une matière première qu'on achète, qu'on transforme et qu'on revend. Lucky Wander Boy incarne nos luttes, notre confusion, notre persévérance face à des adversaires que nous ne voyons pas et comprenons encore moins. Il signifie quelque chose. Réfléchissez-y – il a un sens.**

KRICKSTEIN. **Et ce putain de machin magnifique et plein de sens, c'est le bon Dieu qui vous l'a filé ? Est-ce que c'est ce foutu Allah qui a demandé à Moïse de le transmettre à Jésus en disant : « Voici, portez ce jeu vidéo à Adam Machinchouette » ? Non ! Une société l'a fabriqué. Des gens qui n'aimaient pas bosser chez Nintendo et qui ont fait ce que les employés mécontents qui ont des couilles font : ils ont démissionné, ils sont allés plus loin**

dans la rue et ils ont monté leur propre *société*, qui a essayé de gagner de l'argent en vendant des *matières premières*, et ils ont fait un boulot de merde, et ils se sont retrouvés sur la paille avant de comprendre ce qui leur arrivait. Est-ce que je suis sur la paille ? Non, parce que je sais ce que je fais. Je sais comment vendre...

PENNYMAN. Vous vendez des visites de la société et des présentations bidons à des investisseurs ! Vous faites quoi à part leur lécher le cul et leur parler dans une langue que seuls les gens comme eux et vous comprennent ? Quand Nolan Bushnell a lancé Atari, ils ont conçu Pong. Vous, vous faites des discours à des investisseurs !

KRICKSTEIN. (Se met à tourner autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre, puis dans le sens inverse.) OK, donc Atari, Atari avait un *sens* pour vous, « d'un point de vue culturel » ? À cette putain de bonne vieille époque, vous avez trouvé un *sens personnel* dans une console Pong ou dans un Atari 2600 ? Vous savez de quoi Atari a eu besoin pour produire la première série de consoles Pong ? De 10 millions de dollars de *capital*. Un type nommé Don Valentine a *investi* pour qu'ils aient ce *capital*, et c'est grâce à ça qu'ils ont pu foutre du *sens* dans une boîte en carton et l'expédier dans une boutique près de chez vous !

PENNYMAN. (Se rassied.) Je ne vois pas ce que l'emballage a à voir avec...

KRICKSTEIN. Plus tard, de grosses sociétés diaboliques comme Sears, Time et Warner Brothers ont craché le *capital* pour votre Atari 2600, qui était probablement juste un jeu pour vous à l'époque, mais qui en est lentement venu à symboliser votre enfance perdue ou votre émancipation personnelle ou je ne sais quelle connerie à mesure que vous avez vieilli et que vous êtes devenu un putain de loser !

PENNYMAN. J'avais une Intellivision...

KRICKSTEIN. Et Nolan Bushnell, votre héros, le type qui a eu l'idée de votre Atari 2600 – il allait balancer l'Atari 2600 aux chiottes ! Elle ne s'est pas vendue tout de suite, il en a eu marre, il voulait passer à autre chose et produire quelque chose de supérieur et de meilleur qui apporterait encore

plus de *sens* aux petites merdes de votre espèce. Voilà comment sont ces types qui fabriquent du « sens », ils bidouillent un truc, puis ils passent à autre chose sans aller au bout de leur première idée. C'est Ray Kassar, le nouveau président d'Atari installé par Warner Brothers pour remplacer ce blaireau de Bushnell, Ray Kassar, ce bouffi qui roulait en limousine et que personne pouvait blairer, il a fallu Ray Kassar, mon premier patron, et l'un de mes putains de héros, pour motiver tous ces crétins de grands penseurs fumeurs de joints d'Atari suffisamment longtemps pour que la 2600 arrive sur les présentoirs et fasse d'Atari la société à la croissance la plus rapide de toute l'histoire des États-Unis !

PENNYMAN. (*Se relève d'un bond. Pointe un doigt accusateur.*) Je m'en fous ! C'est du baratin. Vous vendez du baratin, des façades, de jolies devantures pour des boutiques vides. J'ai entendu ce que vous dites à ces investisseurs, ce que vous leur promettez – c'est comme toutes ces annonces tonitruantes que vous publiez sur portal-entertainment.com pour des séries Web et des films qui n'iront jamais au-delà de la page d'accueil. Quel pourcentage de vos promesses aboutit à quelque chose ? Quelles sont les chances que vous produisiez un film *Lucky Wander Boy*, au lieu de simplement vous assurer que personne d'autre ne le fera ?

KRICKSTEIN. (*Effectue sa démonstration en utilisant des objets qui se trouvent sur la table.*) OK – quand la maman tortue de mer (*un petit pain*) pousse tous ces adorables petits bébés tortues de mer (*arrache des miettes d'un autre pain*) à descendre la plage en direction de la mer (*fait glisser les miettes en direction d'un pichet d'eau*), elle sait pertinemment que seuls trois ou quatre y arriveront vivants. Les autres seront massacrés par les mouettes (*écrase quelques miettes avec une salière*), ou les lapins (*transperce quelques miettes avec une fourchette*), ou je ne sais quoi, et bien sûr, ça fait pleurer la maman tortue de mer, mais elle ne peut rien y faire. Ce n'est pas elle qui a créé le monde ainsi, mais il est comme ça, et c'est probablement pas plus mal, sinon je serais assis à cette table avec des putains de tortues de mer jusqu'au cou. Si tous les gens comme moi menaient à bien toutes leurs promesses, il n'y aurait plus d'espace pour respirer tellement il y aurait de bordel qui s'accumulerait partout, des tortues et des lapins et des films et tout et n'importe quoi – mais il *faut* des promesses pour que la machine continue d'avancer, pour inciter les gens à continuer de travailler pour qu'ils aient

suffisamment d'argent pour se payer les promesses qui atteignent la mer !
(*Jette une poignée de miettes dans le pichet d'eau.*) **Mon baratin est un don de Dieu !**

PENNYMAN. (*Marmonnant.*) **Comment en sommes-nous arrivés là ?**

KRICKSTEIN. **D'après vous, qui rend votre monde possible ?** (*Lance un petit pain en direction de Pennyman. Manque sa cible.*) **Qui est derrière tout, tout ce que vous aimez, tous ces putains de trucs dans lesquels vous trouvez un sens ? Des baratineurs comme moi, espèce de petite merde !** (*Lance un petit pain en direction de Pennyman. L'atteint à l'épaule.*) **Des gens qui font des choses pour que les gens comme vous puissent rester assis sur leur cul sans rien faire tout en trouvant une putain de signification profonde à leur néant.** (*Lance un petit pain en direction de Pennyman. Le touche à l'œil.*)

PENNYMAN. **Aïe !** (*Marmonnant.*) **C'est impossible, ça ne peut pas se passer comme ça...**

KRICKSTEIN. **Maintenant fermez-la et bouffez vos** *pierogi* **! Avec de la crème fraîche.**

PENNYMAN. **Mais je déteste la crème fraîche...**

Mon dîner avec Kurt (réel)

Pour la réunion des rédacteurs Internet, Krickstein avait choisi un restaurant situé à quelques rues de Portal Entertainment, un de ses repaires favoris, un endroit pittoresque avec des poutres en bois apparentes, un plancher qui craquait, des nappes élimées et une moquette miteuse où on servait de la superbe nourriture polonaise – un lieu nommé Warsaw Gardens. La première fois que j’ai croisé le regard d’Anya, j’aurais voulu m’arracher la peau et l’envelopper autour de ma chaise avant de retourner chez moi en courant. Jamais une partie de Pengo ne m’aurait autant fait plaisir – mais quand mes yeux ont croisé ses magnifiques yeux d’un vert radioactif, j’ai vu qu’elle avait répété son sourire de L.A. devant le miroir, et je me suis un peu détendu. Elle était forte. Elle avait un don pour l’imitation culturelle. C’était comme si je ne l’avais jamais vue. J’ai essayé de lui parler, de lui expliquer pourquoi j’étais là à l’humilier ainsi, mais elle ne répondait qu’en polonais, désignant son patron en agitant sa tête enveloppée d’un foulard, m’ignorant d’un haussement d’épaules.

Kurt, qui était assis directement face à moi à la table ronde, a pris la parole.

« Bon, pourquoi on est ici. En fait il y a plusieurs raisons. Tout d’abord, on a un paquet de projets en cours – on a des sites Internet pour lesquels vous écrivez des articles, des sites de fans, des séries Web, des jeux en ligne... »

Nous étions les seuls clients du restaurant. J’ignore si c’était un choix de Kurt ou une coïncidence. À ma gauche, un joufflu à la trentaine bien sonnée avec une veste en jean et un crâne brillant regardait attentivement Krickstein en plissant les yeux, ne détournant son regard que pour prendre quelques notes dans un petit carnet relié de cuir. À sa gauche se trouvait un type maigre et nerveux qui avait à peu près mon âge et arborait de longs cheveux en bataille ; à ma droite se trouvait un autre type à peu près de mon âge, tout aussi maigre et nerveux que l’autre, mais avec des cheveux bien peignés et des lunettes à montures en écaille de tortue. Le type assis à sa droite était tellement nerveux qu’il ne pouvait pas rester en place dix secondes sans changer de position. À sa droite et à côté de Krickstein était assise une femme quelconque aux traits légèrement chevalins. La vue de son tailleur fraîchement repassé m’a empli d’une tristesse inexplicable, alors j’ai détourné les yeux et passé les mains sous ma chaise pour sentir la présence rassurante de mon attaché-case hyper-résistant à l’intérieur duquel se trouvait le scénario de *Lucky Wander Boy*, que j’étais prêt à brandir lorsque je défendrais ma cause. De fait, j’aurais dû être le plus nerveux de tous, mais je ne l’étais pas. J’écoutais Krickstein d’une oreille détachée et attendais calmement une ouverture pour me présenter.

« Alors si on commençait par un tour de table pour faire les présentations. Ah... Adam. Vous

commencez. »

Je me suis levé.

« Bonjour tout le monde, mon nom est Adam Pennyman, et... »

Anya a émergé de la cuisine et s'est plantée à côté de Kurt, son carnet de commande à la main. Il a tourné la tête pour examiner sa poitrine, et lui a demandé d'attendre une minute en agitant les deux mains. Tandis que j'essayais de me rappeler où je l'avais déjà vu faire ce geste, j'ai perdu le fil de ma pensée.

« ... et je suis ravi de vous rencontrer enfin tous. »

Après nous avoir appelé ses « collègues scribes », le type sur ma droite s'est présenté comme Eric quelque chose et a lancé une plaisanterie que j'ai eu la générosité d'oublier. Puis ç'a été au tour des autres, pour finir par le chauve sur ma gauche, qui avait le ton déprimant d'un figurant lisant son unique réplique dans le rôle d'un tueur à gages de la Mafia. Après avoir demandé à tout le monde de l'appeler « A. C., comme air conditionné », il s'est écarté du protocole et a osé une suggestion. « Vous savez, Kurt, je m'disais, peut-être qu'on pourrait r'faire le tour de la table dans l'autre sens et demander à tout le monde ici de nous donner son opinion sur la direction que devrait prendre le prochain film *Eviscerator* – une sorte de brainstorming, comme vous avez dit, Kurt, parce j'sais qu'on est tous fans. Pas vrai ? Les gars, mademoiselle ? Moi, j'ai une idée. Je crois que ça devrait être une comédie.

– Une comédie, a répété Kurt.

– Ouais, vous savez, avec genre des numéros de karaté rigolos, et un tas de répliques assassines, et peut-être même une chanson. Je crois que ça pourrait être vraiment marrant. »

Il y avait une intensité froide dans le regard incrédule de Kurt, comme s'il essayait de faire disparaître Air Conditionné par la seule force de sa volonté.

« C'est complètement débile, a-t-il répondu. Complètement. Vous êtes des rédacteurs Internet, vous n'êtes pas ici pour parler des films de Portal, OK. Les films, c'est pas vos oignons. »

Silence de mort, jusqu'à ce qu'Anya désigne son carnet et informe Kurt en polonais qu'elle était prête à prendre la commande : « *Tak sluham* ». Traduit directement, ça signifiait : « J'écoute ». J'avais entendu cette phrase bien des fois lors de nos longues prises de bec après le boulot, mais jamais dite comme ça, sans une pointe de mépris. Elle écoutait *réellement* Kurt, et il était clair qu'il trouvait son polonais suffisamment charmant pour qu'elle mérite toute son attention. Se détournant de nous pour lui faire face, il a commencé à commander pour tout le monde, ce qui a pris un moment vu qu'Anya faisait semblant de ne rien comprendre. Kurt se comportait comme si leur incapacité à communiquer était la chose la plus drôle du monde, une attitude qui m'a rappelé le temps où je chassais la Kasha à Varsovie.

J'ai pris le temps de brièvement fusiller du regard Air Conditionné ; il avait donné son avis sur un projet de Portal sans qu'on lui ait rien demandé, et foutu mon plan en l'air par la même

occasion. C'était peut-être aussi bien comme ça. Je pourrais discuter en privé avec Kurt après le repas. Il serait peut-être plus réceptif à une approche moins frontale. Quand j'ai de nouveau porté mon attention sur mon patron et ma petite amie, celle-ci semblait lui murmurer quelque chose. Est-ce qu'elle enfreignait les règles de la maison ?

« Pssst ? » C'était Eric, le rédacteur à ma droite. « Adam, hé...

– Oui ?

– Ça fait combien de temps que tu travailles pour Portal ?

– Heu... je sais pas, six ou sept mois... »

Je voulais m'assurer qu'Anya ne s'était pas mise à parler anglais pour les beaux yeux de Kurt, mais Eric insistait tandis que Kurt passait commande pour tout le monde.

« Alors, hé ! mec, dis-moi une chose. Combien tu touches par page ? »

Par page.

« Et toi ?

– Je t'ai demandé en premier.

– Mais c'est toi qui as abordé le sujet. »

Il était bien forcé de s'incliner.

« OK. Je touche 30.

– Dollars.

– Ouais, par page de travail.

– Pour chaque version ?

– Non, juste la version finale, peu importe le nombre qu'il y en a eu avant. Allez, à toi. »

Par chance, dans sa soif de savoir où nous nous situions l'un par rapport à l'autre, Eric n'avait lu dans mes questions tatillonnes qu'une méfiance habituelle, plutôt qu'une incrédulité face à ses revenus misérables.

« Moi aussi. Trente. »

Il s'est un peu détendu. Nous étions logés à la même enseigne.

« Ça craint, hein ? Mais bon, garde-le pour toi. » Puis, dans un murmure hyper articulé : « Je crois qu'eux ils touchent seulement 25. »

Tandis que Kurt achevait de passer commande, j'ai entendu la porte du restaurant s'ouvrir derrière moi, et vu Kurt se lever de sa chaise suffisamment brusquement pour faire sursauter Anya. Elle a détalé vers la cuisine.

« Hector ! Mon pote ! »

Il serait excessif de dire qu'il était « aussi large que haut », mais la différence entre la taille d'Hector et sa circonférence était infime. Vêtu d'un pantalon de survêtement et d'un tee-shirt « Championnat national de lutte », il a trotté d'un pas lourd jusqu'à Kurt, qui lui a envoyé quelques petits coups de karaté qu'Hector a parés en rigolant comme si Kurt était un gamin de 7 ans.

« Tout le monde, je vous présente Hector Yusgiantoro, la *véritable* raison de notre présence ici ce soir.

– Espèce de roublard ! » a lancé Hector.

Kurt lui a fait un clin d’œil et a poursuivi :

« Hector a été lutteur olympique, médaille de bronze en 68 et, après sa carrière de lutteur, il est devenu entraîneur. Lutte. Judo. Jiu-jitsu. *Ultimate fighting*. Il a probablement entraîné plus de champions que n’importe quel entraîneur que vous rencontrerez, OK. Maintenant il est motivateur professionnel – je travaille régulièrement avec lui depuis un an, et il a totalement, complètement, changé ma vie. Donc, maintenant, vous allez tous l’écouter, et il va totalement, complètement, changer la vôtre. Je vous le promets absolument, à 100 %. À toi, Hector. Explique-leur. Faut que j’aïlle pisser. »

Kurt est parti en direction des toilettes, et Hector en a profité pour s’asseoir à sa place. Sa peau était très lisse et semblait douce, comme si son créateur avait hybridé un bébé gigantesque avec un crapaud. Après quelques profondes inspirations, il a pointé le doigt directement sur moi.

« Vous », a-t-il dit.

Puis, se tournant vers Air Conditionné :

« Et vous. »

Quatre « vous » de plus.

« Je veux que vous donniez tout ce que vous avez dans le ventre et que vous soyez des champions. On n’a pas le temps pour les losers. *Vous* êtes les champions... du monde. Chacun d’entre vous... »

Maintenant que j’avais eu droit aux confidences d’Eric, je savais où les autres rédacteurs de Portal se planquaient : chez eux. Aucun d’entre eux n’était salarié. Ils travaillaient tous en free-lance. Tous, sauf moi.

Je les ai partagés en deux groupes : les crétins et les morts. Dans cette dernière catégorie se trouvaient les trois types maigres et la femme dont le tailleur m’attristait – ensemble, ils exsudaient une défaite si palpable qu’elle leur conférait une teinte grise, un air de capitulation qui rendait pitoyable leur enthousiasme feint tandis qu’ils opinaient au hasard du chef pendant le laïus d’Hector en faisant mine de l’écouter, craignant de laisser paraître leur incrédulité même en l’absence de Kurt. Mais pour être honnête, je n’ai pas non plus laissé paraître la mienne. Et puis il y avait Air Conditionné, dont l’enthousiasme était parfaitement sincère tandis qu’il notait autant de paroles d’Hector que possible dans son élégant carnet.

« ... et vous ne pouvez pas laisser cette peur se mettre en travers de votre chemin. Parce que vous savez ce qu’est la peur ? Vous le savez ? Quelqu’un ? Je vais vous dire ce qu’est la peur : une Pseudo-Évidence Usurpatrice de Réalité. C’est tout. PEUR – Pseudo-Évidence Usurpatrice de Réalité. Je vais vous raconter une histoire. Quand j’étais jeune et que je vivais à Guam, mon

paternel était vraiment strict. Si je n'obéissais pas la première fois, j'avais droit au ceinturon. Si je n'obéissais pas la deuxième fois... c'était la boucle. »

Leur situation était pire que la mienne, bien pire. J'ai mentalement calculé, usant d'approximations quand c'était nécessaire, ce que j'aurais gagné si j'avais touché 30 dollars par page, étant donné ma charge de travail actuelle. J'obtenais environ un sixième du salaire d'un jeune cadre polonais. Je n'aurais pas pu payer mon loyer avec ça. Je n'aurais pas pu vivre avec ça.

« Donc un jour, avec des copains, on a allumé des pétards sur le terrain de foot... et on s'est fait pincer par le principal. Il a appelé ma mère, lui a demandé de venir me chercher. Et pendant tout le trajet jusqu'à la maison, tout ce qu'elle m'a dit, c'est : “Tu vas le sentir passer quand ton père apprendra ça.” Je l'ai implorée : “S'il te plaît, lui dis pas, maman”, mais elle a rien voulu savoir. “Tu vas le sentir passer. Je te jure que tu vas le sentir passer.” C'est tout ce qu'elle disait. »

Ce qui me distinguait d'eux était évident : avant de s'envoler vers de meilleurs horizons, Sexy m'avait fait entrer en douce et m'avait fait embaucher. Ma sinécure était suffisamment modeste pour ne pas s'afficher sur l'écran radar de Kurt, tant que je me tenais à carreau et que je ne le forçais pas à penser à moi pendant plus de dix secondes. Si ça se produisait, les choses risquaient de salement empirer.

« J'ai attendu dans ma chambre. Je pensais à toutes les raclées que j'avais reçues dans ma vie, et j'attendais la pire de toutes. Et alors j'ai entendu la porte de la maison s'ouvrir. Mon vieux était rentré. J'ai entendu la voix de ma mère – elle lui racontait ce que j'avais fait. Il a monté l'escalier.

Boum. Boum. Boum. Boum. Boum. Boum. Boum. Boum. »

Et si Krickstein m'avait déjà démasqué ? Si ce dîner n'était qu'un stratagème destiné à me montrer à quel point ma situation pouvait empirer, une menace voilée sous du *pierogi* et des *kielbasa* ? J'aurais voulu croiser son regard et y chercher un signe pour confirmer ou infirmer cette possibilité, mais pas moyen. Il était toujours aux toilettes. Mon seul lien à Lucky Wander Boy était Portal Entertainment. Si je me faisais virer, mon projet de le sauver de l'oubli tomberait à l'eau, et Lucky et Araki Itachi perdraient leur principal défenseur. J'ai commencé à avoir PEUR.

« Alors que mon vieux se tenait à la porte, j'ai failli... » Il s'est tourné vers la femme chevaline, a écarté les mains pour s'excuser de l'indélicatesse. « ... j'ai failli pisser dans mon froc. Il m'a regardé droit dans les yeux et il m'a dit : “Ta mère m'a raconté ce que tu as fait.” Je ne pouvais pas parler, je pouvais seulement le regarder comme un lapin effrayé.

« “Je parie que tu crois que je vais te flanquer une raclée, qu'il a dit. Je parie que tu as peur. En ce moment, tu dois avoir sacrément peur.” “Oui, j'ai répondu, j'ai peur. Ça fait deux heures que je suis assis là à avoir peur.” “Eh bien, laisse-moi te dire une chose, qu'il a dit. Aujourd'hui, tu ne recevras pas de raclée. Ces deux heures de peur... c'est *ça*, ta raclée.” »

Kurt est revenu, il a tiré une chaise et s'est assis. Hector était trop absorbé par le paroxysme de son histoire pour le remarquer.

« Alors vous pensez que je m'en suis tiré à bon compte, hein ? Mon œil ! Mon vieux avait raison. Ces deux heures de peur – de PEUR, la *pseudo-évidence* de ma raclée, c'est la pire chose qui me soit jamais arrivée. Me faire démolir la mâchoire aurait été préférable à ces deux heures de PEUR. Alors je veux que vous tous, chacun d'entre vous, je veux que vous oubliiez cette PEUR. Oubliez-la ! Parce que vous savez quoi ? Vous êtes tous des champions, chacun d'entre vous ! »

Il s'est relevé et a tendu les deux bras en l'air comme un arbitre de foot.

Durant le moment de silence qui a suivi l'exclamation finale du Motivateur, j'ai jeté un coup d'œil à Air Conditionné et remarqué qu'il était cloué sur place, le visage figé comme s'il venait d'avoir une grande révélation. Puis Krickstein a brisé le silence avec ses applaudissements, que tout le monde autour de la table s'est empressé d'imiter.

Oui, j'ai moi aussi applaudi, mais à peine. Je me sentais soudain très fatigué et dénué de volonté, comme si je venais de subir une torture psychologique et étais bien trop faible pour brandir l'étendard Lucky Wander Boy parmi les vents contraires. Au fil du discours motivationnel d'Hector, j'avais perdu toute motivation. Une douleur sourde a commencé à battre derrière mes yeux, et je n'avais qu'une envie, rentrer chez moi.

Le reste du dîner est flou, une brume bleuâtre. L'odeur du beurre roussi et la vue du filet de crème fraîche sur les *pierogi* me donnaient la nausée, et la texture vaguement craquante des *kielbasa* a failli me faire vomir. J'ai mangé aussi peu que possible. À la première occasion, je suis parti sans parler à Kurt ni dire au revoir à Anya et suis rentré à pied, inspirant avidement l'air propre qui soufflait de l'océan à un kilomètre de là. Mon mal de tête avait commencé à se dissiper lorsque je me suis engagé dans la rue qui reliait Portal à mon appartement.

La nuit était depuis longtemps tombée, mais Vato, le journalier qui avait failli s'attirer les foudres de Krickstein quelques semaines plus tôt, se tenait toujours à l'angle. Je l'ai salué de la tête, et il a fait de même. Le sentiment de supériorité injustifié et rassurant que j'éprouvais vis-à-vis de lui et de ses *vatos* quand je passais devant eux en allant au travail avait disparu. La survie de Vato comme la mienne dépendaient du caprice d'autrui, nous étions tous deux largement ignorés, hormis en tant qu'outils de productivité – mais lui n'éprouvait aucune PEUR. Ça, c'était clair. Il n'était que confiance et maîtrise de soi. Et qu'est-ce qui était préférable : un salaire, ou une absence de PEUR ?

« ¿Cómo está el puto ? a-t-il demandé, faisant allusion à Krickstein.

– Él es el jefe, como siempre. »

Il était le patron, comme toujours.

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

JEU : FROGGER

Format : jeu d'arcade à pièces

Fabricant : Konami

Année : 1981

Processeur : Z80 3,072 MHz

Son : 1 x AY-8910 1,789 MHz

Résolution d'écran : 256 x 224 pixels

Dans Frogger, le but est de faire traverser une route, une bande médiane et une rivière à sa grenouille tout en esquivant divers dangers, jusqu'à atteindre un refuge pour grenouilles en haut de l'écran. Quand vous avez rempli les cinq refuges pour grenouilles, ils se vident, vous recommencez, et le jeu devient sensiblement plus difficile, avec de nouveaux dangers qui apparaissent. C'est tout.

Tout le monde adore Frogger. Garçon ou fille, homme ou femme, riche ou pauvre, fort ou faible. Qui n'aime pas Frogger ? Le jeu tire son pouvoir de notre expérience commune de l'impuissance. Quelle que soit notre situation présente, nous avons tous à un moment ou un autre ressenti l'anxiété de la pauvre grenouille face à l'intransigeance du monde, son mépris aveugle et cruel pour notre bonheur et notre bien-être. On ne tue rien dans Frogger, sauf de temps en temps une mouche. Tout ce qu'on a à faire, c'est rester vivant, éviter les bolides, les serpents, les alligators et les blaireaux suffisamment longtemps pour rencontrer une femelle et atteindre le haut de l'écran pour notre moment de répit. Plus que tout, on aimerait pouvoir rester à jamais dans ce refuge pour grenouilles, vivre dans un état de béatitude batracienne – mais nous sommes délogés de force, et devons recommencer à zéro. La plupart de nos adversaires ne savent même pas que nous existons. Ils ne sont pas « après » nous. Nous ne sommes pas une cible. Nous sommes juste sur leur chemin.

Pauvre type

Ma voiture s'est approchée en cahotant de Portal, ce qui en soit n'avait rien de remarquable, sauf que je n'étais pas à l'intérieur à ce moment précis. Shay, Linda, Ted, Clio et moi étions assis sur l'herbe, adossés au mur, en train de déjeuner. Je conduisais rarement la Honda de 89 ; j'allais au travail et à l'épicerie à pied, et comme j'étais certain qu'une panne était imminente, le bus semblait toujours un meilleur pari quand je m'éloignais de plus d'un kilomètre de chez moi. La dernière fois que je m'étais trouvé derrière le volant, c'était pour donner une leçon de conduite à Anya plusieurs semaines auparavant – une tentative de rapprochement qui avait échoué. Nous ne nous étions pas beaucoup vus dernièrement. Elle disait qu'elle faisait beaucoup d'heures supplémentaires au travail et « voyait des amis », que je n'avais toujours pas rencontrés. Mais l'encombrement récent de son meuble à chaussures suggérait qu'elle faisait plus que gagner de l'argent.

Et maintenant, elle était là à bringuebaler dans la rue, avançant par à-coups chaotiques et aléatoires, grimpant sur le trottoir, évitant de peu d'emboutir une bouche d'incendie, reproduisant à la perfection le style de conduite de la plupart des gens du coin. Elle a lancé un coup d'œil en direction de la porte de Portal, puis s'est tournée vers moi, puis de nouveau vers la porte. Puis elle m'a adressé un sourire, m'a mollement salué de la main, a ridiculement levé le pouce, un comportement complètement incongru, comme si elle ne contrôlait plus ses gestes. Je me suis préparé à la voir descendre de voiture, et mon cœur s'est mis à cogner tandis que je cherchais en vain un moyen de la présenter à Clio sans provoquer d'esclandre et *vice versa*. Mais le destin m'a souri – un 4 × 4 BMW a klaxonné bruyamment derrière elle, et elle s'est éloignée en zigzaguant dans la rue comme un écureuil effrayé.

« Qui c'était ? a demandé Clio.

– Juste une ancienne collègue. Quand je bossais sur ce film, *Viking !* »

Elle a plissé les yeux d'un air exagérément soupçonneux, si manifestement ironique qu'il semblait masquer quelque chose de sincère.

Le 4 × 4 a déposé un journalier vêtu d'un anorak en vinyle vert et est reparti. Le journalier, plein aux as avec le billet de 20 dollars qu'il tenait dans sa main, a fait signe à Vato de l'autre côté de la rue et hurlé en espagnol qu'il l'invitait à déjeuner. Mais quand il a voulu traverser en direction de la camionnette « Tacos-Burritos-Mariscos », la circulation s'est déchaînée contre lui, envoyant un flot continu de voitures qui roulaient à vive allure, le forçant à rester un bon moment de notre côté de la rue. Lorsqu'il a finalement atteint la double ligne jaune, un semi-remorque chargé de troncs d'arbres est sorti du dépôt de bois, bloquant son chemin suffisamment longtemps

pour permettre à un nouveau convoi de camions de le rattraper. L'appel d'air provoqué par l'un des camions a aspiré son anorak comme s'il essayait de l'arracher, repoussant le journalier de notre côté de la rue. Il a évité de peu de se faire tailler un short par un autre 4 × 4, qui l'a klaxonné six ou sept fois, et il s'est de nouveau retrouvé à son point de départ sur l'herbe.

« Ça vous rappelle quelque chose ? a demandé Ted.

– Le pauvre type, a fait Clio.

– Ne demande jamais pour qui sonne le klaxon, ai-je dit, parodiant John Donne. Il sonne pour toi.

– Tu as été comme ça toute la journée, a observé Clio. Ça a dû être quelque chose, ce dîner de rédacteurs. »

J'ai senti l'infâme BYYEWwww de la défaite gronder dans mes tripes en songeant à la soirée de la veille, mais je ne voulais pas entrer dans les détails. Je leur ai brièvement parlé du Motivateur qui avait trouvé l'inspiration là où d'autres n'auraient vu que de la maltraitance infantile, et ai évoqué un léger effondrement de mon sentiment de sécurité au travail. Shay n'a pas eu besoin de plus.

« Krickstein est un putain de crocodile ! » s'est-il bruyamment exclamé. Nous nous sommes tous instinctivement retournés, nous attendant à trouver Kurt debout juste derrière nous tel un monstre de cinéma, mais Shay regardait devant lui d'un air dédaigneux, allant jusqu'à s'étirer les bras en bâillant pour bien montrer sa totale indifférence. « Vous êtes sur son dos et il ne vous remarque pas, mais dès que son cerveau de dinosaure prend conscience de votre présence, il vous projette en l'air et il vous coupe en deux avec ses dents pointues. Nous sommes tous à cent putain de pour cent remplaçables. »

Tandis que nous regardions Anorak tenter de nouveau sa chance parmi la circulation en nous demandant quelle part de vérité il y avait dans les paroles de Shay, Tamar est sortie en trombe de Portal. Elle entrait toujours partout en trombe et en ressortait de la même manière, ce qui ne provoquait plus en moi qu'une gêne modérée. Elle a sèchement rappelé à Shay (d'un ton qui rappelait subtilement mais indéniablement Kurt) que nous avions de toute urgence besoin d'une nouvelle page d'accueil pour *Eviscerator III*, car les investisseurs allaient bientôt revenir, demain à vrai dire, et que la page devait être finie à leur arrivée.

« Impossible, a répondu Shay. De toute manière, je n'étais pas au courant.

– Eh bien moi, c'est Lyme qui vient de me mettre au courant, et maintenant je viens de te mettre au courant. Amène-toi. »

Elle a claqué des doigts.

« Merde, a fait Ted, saisissant le cheeseburger à moitié fini que Shay avait abandonné. Il en a vraiment rien à foutre. Dans un sens, j'aimerais bien m'en foutre moi aussi. »

Linda a haussé les épaules, convenant tacitement qu'il était dommage que Ted ne puisse pas s'en foutre comme Shay. J'ai ressenti le besoin d'intervenir ; Ted était un type magnifique, mais ce

n'était pas exactement quelqu'un qu'il fallait imiter si vous aviez un projet à mener à bien.

« Je vais te dire, la seule raison pour laquelle je ne m'en fous pas, c'est à cause de Lucky Wander B... »

Clio a coupé la dernière syllabe de ma phrase en me fusillant du regard comme si je l'avais trahie, me faisant clairement comprendre que notre passion secrète lui était chère et qu'elle la protégerait avec une jalousie maternelle. À ses yeux, j'étais sur le point de commettre une grande infidélité. C'est à ce moment, je crois, tandis que je ravalais mes paroles et haussais les épaules d'un air penaud pour la rassurer, qu'il m'est soudain venu à l'esprit que Clio était amoureuse de moi – ce qui signifiait que ce ne serait qu'une question de temps avant que je commence à moi aussi tomber amoureux d'elle. Ça tombait mal. Je ne savais pas trop où j'en étais ; je portais le fardeau d'une multitude de choses à faire mais n'avais pour le moment aucune idée de ce qu'étaient ces choses. Ça faisait un nouvel élément à prendre en compte – et je n'avais jamais été très doué pour mener plusieurs tâches de front – mais il était impossible de prévoir ou de contrôler ce genre de sentiment. Il faudrait faire avec du mieux possible.

Abandonnant Ted et Linda sans achever ma révélation cryptique, j'ai détourné le regard juste à temps pour voir Anorak atteindre l'autre côté de la rue, triomphant, tandis que Vato et ses copains lui tapaient dans le dos en rigolant.

Champion

« Attends un peu, a dit Shay. C'est qu'un début, mon pote, mon "insubordination" était juste une excuse. Ça devait arriver, parce que tout ça, c'est une structure pyramidale, et les structures pyramidales sont instables par nature. Portal Entertainment est juste un outil dans le petit numéro d'enculeur de Krickstein, une carotte qu'il agite pour inciter d'autres enculeurs à lui filer du fric. L'en-CU-LÉ... »

J'ai arraché la tête de Shay et plongé mon épée dans sa trachée.

« Je sais pas, ai-je répondu. Tu aimes bien jouer à ce jeu, non ?

– C'est ma raison de vivre – *crève*, salope ! »

Shay m'a enfoncé les deux cornes de son casque de Viking dans les yeux, et je me suis mis à agiter la tête pendant quelques secondes, tentant de comprendre pourquoi je ne voyais plus rien à travers mes nouvelles jumelles avant d'abandonner.

« Donc, pour développer et produire ce jeu, quelqu'un a dû *investir* du *capital*. Quelqu'un qui comprend cet aspect des choses », ai-je déclaré.

Mais *pourquoi* est-ce que je suis allé dire ça ? Se faire l'avocat du diable était une expression rhétorique, pas un appel à défendre un véritable adversaire.

« Mais, Pennyman, la structure, c'est même pas une pyramide, elle n'a pas les trois dimensions nécessaires pour être qualifiée de pyramide, c'est rien qu'une façade de pyramide, et bien sûr elle finira par se casser la gueule. Qu'est-ce qu'on *fout* ici, quel service on fournit, quel produit on... *putain de merde* ! »

J'ai totalement aplati sa cage thoracique d'un coup de pied latéral, faisant jaillir des geysers de sang de ses oreilles, ses yeux, son nez, sa bouche.

« Si tous les bébés tortues de mer atteignaient la mer en un seul morceau, ai-je déclaré avec un masochisme indéniable, on aurait des tortues jusqu'au cou. »

J'avais honte de moi. Ce défaitisme, cette insécurité – je ne méritais pas le Samouraï spectral. L'analyse de Shay était lumineusement vraie, mais j'étais coincé dans l'ombre, tapi derrière des nuages de peur – la peur que si ce que Shay disait était vrai et que nos jours chez Portal étaient comptés, alors Lucky Wander Boy, le *Catalogue* et le projet vague mais important auquel je m'étais consacré tomberaient à l'eau avant d'arriver à leur terme, avant même que je puisse apercevoir leur terme de loin et percevoir les conséquences qu'il aurait pu avoir. La peur que tous mes sacrifices ne mènent à rien si ce n'était à un vague sentiment d'occasion manquée.

« Tu as choisi le mauvais reptile, a déclaré Shay. Dans son cas, il ne s'agit pas de tortues, mais

de crocodiles, tu te souviens ? Un crocodile bâtisseur de pyramides – il aurait été vénéré comme un Dieu dans l'Égypte antique, espèce de petit, petit enfoiré de *VEINARD*, qu'est-ce que tu *FAIS*... »

Il a mis une seconde à comprendre ce qui se passait. Je ne crois pas que Shay avait conscience de la capacité du Samouraï spectral à donner la mort grâce au supplice des mille coupures. Comment l'aurait-il su ? Il ne choisissait jamais le Samouraï ; la série d'actions sur le joystick et les boutons nécessaires pour y parvenir s'avéraient longs et complexes (sans ajouter que le fabricant les avait gardés sous silence) ; et pour autant que je sache, les mille coupures étaient une innovation chinoise, pas japonaise. Mais soit les concepteurs d'Eviscerator l'ignoraient, soit ils avaient choisi de passer outre. La boucherie a débuté par les sourcils de Njal, puis ç'a été au tour de ses épaules, ses tétons, ses doigts, ses orteils et ainsi de suite, chaque coupure allant deux fois plus vite que la précédente, jusqu'à ce que l'épée de mon samouraï ne soit plus qu'un nuage d'acier enveloppant un Njal Njalson qui diminuait rapidement, le réduisant bientôt à ses parties essentielles, des fragments frémissants de l'ancienne gloire de Shay. N'allez pas penser que le lien avec *Leng Tch'e* m'avait échappé ; je crois que l'enchaînement des coupures était exactement le même que dans la nouvelle. Et c'est ainsi, grâce à ce légendaire acte de démembrement, que j'ai ravi son titre à Shay lors de sa dernière partie en tant qu'employé de Portal et ai atteint le statut de champion d'Eviscerator grâce au Samouraï spectral.

Shay a fini sa cigarette en tirant une longue taffe. Il a laissé tomber sa cendre sur le sol de l'Usine, écrasé sa cigarette sur le panneau frontal d'Eviscerator et balancé le mégot au milieu de la zone commune. Il m'a serré la main.

« Bien joué, bien joué. C'est toi contre la machine maintenant, Pen-Yi-Mon. Toi contre Ibn Alhrazed, le Big Boss. Je me tire. »

J'ai répondu que je ferais de mon mieux pour mériter cet honneur, et promis de battre la machine un jour. Shay a alors soulevé la boîte pleine des articles qu'il avait arrachés aux cloisons de son box. La veille à 21 h 30, Shay s'était levé épuisé pour rentrer chez lui – mais Lyme, qui était resté chez Portal précisément pour l'en empêcher, lui avait annoncé qu'il ne pourrait pas partir tant que la programmation complexe de la page d'accueil d'*Eviscerator III* ne serait pas achevée pour la venue des investisseurs. Shay avait répondu que s'ils savaient que les investisseurs venaient et qu'ils avaient besoin que la page d'accueil soit achevée avant le lendemain matin, quelqu'un aurait dû le prévenir avant cet après-midi, ajoutant qu'il ne resterait pas à moins que toutes ses heures supplémentaires soient payées comme telles. Lyme avait répliqué qu'il était payé à la semaine, pas à l'heure, Shay avait objecté que ça ne faisait pas de lui un esclave sous contrat, Lyme avait appelé Krickstein chez lui depuis son portable pour lui expliquer la situation, Krickstein avait demandé à parler à Shay, et quand ce dernier avait répété ce qu'il avait déjà dit à Lyme, il s'était fait sommairement renvoyer. Maintenant il partait, et il me transmettait la cape d'Eviscerator sous les yeux de Clio et Linda. Je voyais bien que Clio était

fière.

Shay a fait ses adieux.

« Adieu, monde cruel ! Bye-bye, tout le monde ! Bye-bye, Tamar – torture un Palestinien pour moi ! Bye-bye, Clio – continue de te taper Pennyman, un rédacteur usé est un rédacteur docile ! [Je lui ai fait comprendre par un haussement d'épaules que je ne lui avais rien dit.] Bye-bye, Ted – reste toi-même, reste gras ! »

Il a posé son carton d'effets personnels le temps de serrer Linda dans ses bras et de lui taper dans le dos, puis il a repris son carton. Tandis qu'il franchissait le seuil de la porte de derrière et retrouvait la lumière du jour, il a jeté un dernier coup d'œil en arrière, m'a vu qui le regardais, et a lancé :

« Adieu, Pen-Yi-Moon. Garde le pharaon à l'œil. »

Shay est parti. Linda l'a regardé s'éloigner, mâchouillant une sucette avec l'expression désespérée d'une pauvre orpheline. Je lui ai tapoté l'épaule – un peu maladroitement, j'en suis sûr, mais l'intention était là – et Clio est venue se poster à côté de moi et a saisi ma main. Ensemble, nous nous sommes vautrés un moment dans la mélancolie de ceux qui restent. Puis Clio et Linda sont retournées travailler, mais j'ai continué à me vautrer un peu plus longtemps, regardant à travers l'entrebâillement de la porte le parking où s'était trouvée la voiture de Shay. Tamar m'a vu en train de rêvasser, clignant des yeux à cause des rectangles de lumière qui flottaient dans mon champ de vision. Toujours furieuse à cause de la pique anti-Israël de Shay, elle m'a ordonné de me remettre au travail.

Correspondance

Le lundi qui a suivi le départ de Shay, j'ai écouté en douce une réunion de cadres qui se tenait dans le bureau de Krickstein tout en mâchonnant un bagel dur qui restait du vendredi précédent.

« Nous devons parler à ces gens ! disait Kurt. Alicia, où sont mes billets d'avion, au juste ? Ils ne sont pas ici, ils ne sont nulle part. Cette explosion du mont Hiei doit être arrangée avant qu'on attribue un budget définitif à ce putain de film, et il nous faut un budget définitif avant que D,S&A débloque le putain de *financement* final pour le film, et chez D,S&A, ils aiment les explosions ! Je veux ces billets sur mon bureau. Chad de D,S&A débarque en personne le 5 et je veux être dans un avion pour Kyoto le 7. Trouvez-moi un bon interprète, je sais comment convaincre ces foutus bouddhistes.

– Kurt, est intervenu Lyme, puisque nous parlons de Kyoto, j'ai consulté tes e-mails, et Araki Itachi t'a envoyé un nouveau, heu, mémo, à propos du projet *Lucky Wander Boy*...

– Ouais, je vais te dire ce que tu vas faire, Tom. Je veux que tu trouves une pelle, une putain de grosse pelle, je veux que tu ailles dans le désert de Mojave et que tu enterres ce mémo, que tu enterres tous les exemplaires du putain de scénario de *Lucky Wander Boy*, et que tu enterres une putain de machine Lucky Wander Boy si tu en trouves une ! Pourquoi tu viens me parler de ça maintenant ?

– Je pensais juste que puisque le contrat lui donne un droit de consultation significative...

– Une *pelle* ! Le projet est mort et enterré !

– Donc, on le rend à...

– Lyme ! Il m'appartient, je ne donne pas ce qui m'appartient à des femmes que je n'ai jamais rencontrées, il va rester ici et pourrir dans les putains d'oubliettes, sujet suivant ! »

Je n'ai guère eu de mal à obtenir de Lyme qu'il me transfère le mémo d'Itachi ; il m'a suffi de quelques questions innocentes sur le projet Lucky Wander Boy. C'était une patate chaude dont il voulait désespérément se débarrasser et, en m'envoyant le mémo, il avait l'impression que quelqu'un s'en occuperait. La stratégie de Krickstein vis-à-vis d'Itachi avait évolué de façon magistrale, atteignant de nouveaux niveaux de dissimulation.

Pour M. Kurt Krockstain :

Les progrès sur scénario LUCKY WANDER BOY attendus avec grande hâte, mais invisibles ? Espérons que Finebug est renvoyé, nouvel auteur embauché, auteur qui a principalement beaucoup joué au jeu et en excellente forme. S'IL VOUS PLAÎT, mettre l'accent sur les objets de centralité à

part tournevis (bien sûr !), mais aussi pelle, robe rouge, miroir, mallette, hache, casquette de baseball. En attendant, voir : discussion précédente.

Je vous attends !

Cordialement,
Araki Hitachi, P-DG
S.L.S. Inc.
Kiyamachi-dori 32
Kyoto, JAPON 604
(011) 81-75-433-6252

La dernière phrase avant la conclusion m'était plus que probablement destinée. Itachi savait certainement que le mémo finirait sur mon bureau. C'était une femme admirable, et pas seulement de la manière dont les hommes admiraient habituellement les femmes. De fait, j'avais de nombreuses fois étudié les proportions de son visage au cours des dernières semaines, observant sa photo sur la cloison de mon box, mais ce n'est qu'à cet instant que j'ai traversé le voile de qualités faiblement insinuées et perçu sa beauté. Comme son intelligence, elle l'avait bien cachée, pour ne pas s'exposer au genre de dilettantes qui s'extasiaient devant les photos sexy qui pullulaient sur www.portal-entertainment.com.

J'étais véritablement la seule personne capable de lui rendre justice. Il était de mon devoir de ne pas la trahir. Ce soir-là, j'ai donc attaqué mon scénario de *Lucky Wander Boy* avec un enthousiasme renouvelé, sifflotant les notes d'ouverture du jeu pendant que je travaillais.

Ça coulait presque tout seul. Je semblais avoir un talent pour l'écriture de scénario. Le premier acte était exceptionnellement resserré, définissant moins le caractère de Lucky qu'établissant son archétype, tout en mettant en place les « périls » et la « tension narrative » nécessaires pour entraîner le spectateur jusqu'au deuxième acte, qui constituerait les deux heures de cinéma les plus exigeantes et les plus gratifiantes qu'il ne verrait jamais. Ce soir-là, pianotant frénétiquement, j'ai rédigé la scène du deuxième revirement qui ferait le lien entre l'acte II et l'acte III – une scène au cours de laquelle un Lucky brûlé par le soleil et affaibli, au bout du rouleau et privé de ses possessions, découvre une grosse *pelle* (ce scénariste connaissait suffisamment Lucky Wander Boy pour « mettre l'accent sur les objets de centralité »). Avec cette pelle, il tente de creuser à travers le désert, qui ne serait qu'une illusion, une sorte de mirage ironique qui dissimulerait la zone de refuge en dessous – c'est-à-dire le troisième acte, la partie du scénario où mes connaissances actuelles ne pouvaient m'emmener. Nous creusions tous les deux, Lucky et moi.

Et Anya aussi. Une émission de Martha Stewart sur l'art d'arranger les fleurs avait failli me

rendre dingue plus tôt dans la soirée, mais elle avait contre toute attente éteint la télé et était sortie sur la terrasse délabrée que nous partagions avec le charmant couple de gros fumeurs qui vivaient de l'autre côté du couloir et dont j'ignorais le nom. Le bruit de la bêche d'Anyà me parvenait à travers les lattes et se mêlait au cliquètement de mon clavier tandis qu'elle vidait la jardinière, qui s'était trouvée là depuis que nous avions emménagé, de la terre et des mégots qu'elle contenait. Elle a continué de creuser dans le noir jusqu'à ce que la bêche racle le bois de la jardinière comme un chat grattant à une porte fermée.

Vide ! non-sens, débile !

En dépit des différentes ondes de choc qui me secouaient tandis que je lisais son mot et prenais conscience de ce qu'elle avait fait, je n'ai pu m'empêcher de ressentir une vive pointe d'admiration pour Anya. Je ne l'avais jamais vue regarder par-dessus mon épaule pendant que j'étais sur l'ordinateur, jamais vue utiliser ni même allumer un ordinateur, mais elle avait pourtant réussi à effacer mon émulateur MAME et chacun des 1 423 jeux que j'avais assidûment collectionnés sur une période de plusieurs mois. Et elle ne s'était pas contentée de les balancer dans la corbeille puis de cliquer sur « vider la corbeille ». En soi, ç'aurait été impressionnant, mais intuitif, faisable. Non, elle avait tout balancé, vidé la corbeille, et utilisé la fonction Wipe Info de Norton Utilities pour les rendre irrécupérables, pour repaver l'espace où ils avaient été stockés sous forme de 0 et de 1. Quand je parle de son « intelligence innée », je le fais sans condescendance. Tous les jeux MAME avaient disparu, et le mot qu'elle avait imprimé ne laissait aucun doute quant à l'identité du coupable.

Même si la fin avait été brutale, il y avait eu des signes annonceurs outre les hostilités habituelles. Pour commencer, elle avait dernièrement été souvent absente. J'avais envisagé qu'elle avait peut-être rencontré quelqu'un d'autre. Plus qu'envisagé – je soupçonnais fortement que ça allait arriver, comme je l'ai déjà dit. Mais comme je ne pouvais pas vraiment lui en vouloir, j'avais préféré ne rien dire, et c'est pourquoi, si c'était bien ce qui était arrivé, je n'avais aucune idée du nom de mon rival.

Peu après avoir vidé la jardinière, elle avait abandonné la trêve et commencé à prendre l'offensive, se jetant dans le conflit au lieu de simplement lui ouvrir les bras quand il se présentait. Deux jours plus tôt, par exemple, j'avais essayé d'entamer la conversation avec elle. Me voyant chercher dans les Pages Jaunes un service de traduction japonais-anglais abordable avec la feuille couverte de kanjis de Marufuku posée à côté de moi, elle m'avait demandé ce que je faisais. J'avais essayé de lui expliquer Lucky Wander Boy – rien de trop détaillé, juste un bref résumé du jeu et de la façon dont il se distinguait de tous les autres jeux vidéo – mais je n'avais pas eu le temps d'évoquer les Méga-Sebiros de la phase I et les divers effets du bouton « Warp Skip ! » qu'elle avait explosé :

« Tu parles vide ! Non-sens, débile ! »

Elle avait agité sa lèvre inférieure avec ses doigts pour produire des sons absurdes, et quitté l'appartement comme une furie.

Ce n'était pas le fait qu'elle était sortie comme une furie qui m'avait affecté – ce n'était pas la première fois qu'elle le faisait. Mais le choix de ses mots, combiné à son geste avec ses lèvres,

avait fait resurgir des souvenirs. Tout était remonté d'un coup – le nombre de fois où je lui avais parlé longuement de choses dont elle se foutait, des choses qui ne faisaient pas plus partie de sa vie que les files d'attente chez les commerçants, les privations et les pères alcooliques qui buvaient de la vodka sans marque ne faisaient partie de la mienne – et dans une langue qu'elle comprenait à peine par-dessus le marché. Anya et moi avions vécu dans deux mondes parallèles, ne partageant qu'un tout petit espace commun. Maintenant, l'ultime vestige de ma phase I était parti pour de bon, comme le disait clairement son mot :

Adam

Tu n'es pas bon pour moi, Adam, et moi pas bonne pour toi. Nous ne sommes pas bons. Ce n'est plus jamais très rigolo, tu sais ? Avant, oui, mais plus maintenant, plus depuis très longtemps. Je vois les 12 signes annonciateurs – nous sommes dysfonctionnels ! Surtout toi. Toujours à l'intérieur, jamais dehors. Tu as des problèmes. J'essaie de t'aider quand j'efface de ton ordinateur des choses qui ne sont pas bonnes pour toi, mais je crois qu'il n'y a rien à faire, en général.

Je suis OK. Je vais explorer mes options de carrière, et comment je vais jouer ma chance à fond, et peut-être devenir une actrice célèbre et d'autres super trucs. N'essaie pas de me retrouver, *prosze*. Je serai loin de l'autre côté des océans. Je m'occupe de moi, tu t'occupes de toi. Prends plus soin de ta santé, sors. Tu perds tes cheveux.

Je t'embrasse, Anya

J'ai interrompu ma lecture pour attraper une photo encadrée d'Anya et moi sur les rives de la Vistule et un miroir à main en céramique bleu pastel qu'elle avait acheté lors de l'un de nos week-ends à Cracovie, et j'ai comparé l'état actuel de mes cheveux à leur état au moment où la photo avait été prise. J'ai laissé retomber le miroir sur la table basse presque assez violemment pour le fêler.

Elle avait raison. Je commençais à me dégarnir.

Elle avait emporté presque tous ses vêtements ainsi que mon énorme sac de sport, mais avait laissé tout un tas de bibelots. Un vase miniature rempli de fleurs séchées. Un carton à chapeaux en forme de cœur. Un pichet en céramique en forme de chat que nous avions volé dans un restaurant japonais après avoir partagé une bouteille entière de saké. Un encensoir fabriqué à la main que je lui avais acheté sans raison particulière. Un chien rembourré gros comme la main qu'elle avait baptisé Pikpak. (Comment avait-elle pu abandonner le pauvre Pikpak ?) Ces objets avaient été invisibles pour moi jusqu'alors, mais je les remarquais désormais. Pour la première fois, je voyais

les signes de sa réalité qu'Anya avait superposés aux miens, alors même qu'elle venait de partir. Il restait une robe dotée de fines bretelles que je lui avais achetée, le seul vêtement que je lui avais jamais offert. Elle était posée sur le canapé comme une ombre inerte et sans vie, comme si elle avait failli l'emporter avant de se souvenir d'où elle la tenait.

Ce n'était pas le genre de chose que je me serais imaginé faire, mais j'ai passé au moins une demi-heure à penser à toutes les dernières fois : la dernière fois que nous avons fait l'amour (cinq mois plus tôt), la dernière fois que nous avons baisé (un mois et demi), la dernière fois que je l'avais vue nue (un mois), la dernière fois que j'avais tendrement touché sa main (un mois), la dernière fois que j'avais aperçu sa nuque pendant qu'elle relevait ses cheveux (une semaine), la dernière fois que je l'avais entendue rire d'un rire sincère comme elle le faisait au début (quatre mois), la dernière fois que nous étions allés au restaurant (deux semaines), la dernière fois qu'elle m'avait passé le sel (deux semaines). Rétrospectivement, chacun de ces moments revêtait une importance particulière. J'étais assis sur le canapé depuis lequel elle m'avait si souvent observé avec rancœur tandis que j'avalais mon petit déjeuner, et je me demandais à quoi ressemblerait une vie où toutes les choses susmentionnées ne seraient plus jamais possibles, du moins pas avec Anya...

Mais je ne pouvais pas m'imaginer à quoi cette vie ressemblerait. Non pas parce que j'étais trop affligé. Non, quand je m'extirpais de mes propres pensées et les examinais dans leur nudité, je devais bien avouer que je ressentais uniquement ce que ça faisait de *me demander* ce que ça ferait de vivre une vie sans ces moments avec Anya. Une espèce de blocage m'empêchait d'atteindre le sentiment en dessous... ou alors le blocage était-il une protection, une barrière qui m'empêchait de voir qu'il n'y avait en fait rien du tout, pas le moindre sentiment, pas une ombre d'amour ou de chagrin dissimulée dans ma machine mentale. Andy Warhol avait dit un jour que, une fois qu'on voyait les émotions sous un certain angle, on ne pouvait plus jamais les considérer comme réelles. Cette observation me ramenait constamment au fait que, alors même que ma petite amie venait de me larguer, je n'avais eu qu'un seul souci, examiner mes cheveux dans le miroir à main bleu. Ce souci démesuré pour ma calvitie naissante tendait à confirmer la position de Warhol. Finalement, histoire de me changer les idées, j'ai appelé Clio et lui ai dit de passer, ce qu'elle a fait. Même si je vivais tout près de Portal, elle n'était jamais venue chez moi (pour des raisons évidentes), et je n'étais allé chez elle dans North Hollywood qu'une fois (ça faisait une trotte, et je préférais éviter les autoroutes). Chaque fois que nous avons couché ensemble, c'était dans les locaux de Portal. J'ai caché les dernières traces d'Anya dans le placard et ai failli oublier la robe, que je n'ai vue qu'en pénétrant dans le salon au moment de lui ouvrir la porte. Je l'ai dissimulée à la hâte sous un plaid orné de motifs de guitares, de batteries et de notes de musique – un cadeau de crémaillère de mes parents, une façon subtile de me laisser entendre que me remettre à la musique pourrait être une façon saine et productive d'occuper mon temps libre.

Rédemption de la réalité physique

Maintenant que les jeux de MAME avaient été effacés, j'avais désespérément envie d'y jouer. Même si Pengo, Zaxxon, Kaos, Qix avaient grandement été négligés – de même que le *Catalogue* – et supplantés par des questions liées à Lucky Wander Boy, j'y repensais pour la première fois depuis des semaines. Cependant, quand je suis rentré du travail le lendemain et ai commencé à télécharger de nouveau l'émulateur MAME pour repartir de zéro, je me suis aperçu de l'énormité et de l'absurdité de la tâche. Je savais que je ne prendrais aucun plaisir à jouer au moindre jeu tant que je ne les aurais pas tous, alors à la place je suis allé chercher un film à la boutique vidéo, histoire de ne plus penser à tout ce que j'avais perdu.

J'avais l'intention de louer *Les Aventures de Buckaroo Banzai à travers la 8^e dimension*. Je ne suis pas allé chez Blockbuster, parce que personne ne devrait jamais aller chez Blockbuster, même s'ils possèdent de multiples copies de *Buckaroo Banzai*. Je suis allé chez Videonaut, une boutique gérée par de vrais gens qui avaient à cœur que leur boutique marche, des gens qui restaient après la fermeture pour peindre des illustrations amusantes sur la vitrine avec de la tempéra liquide, des gens qui pouvaient fournir des informations utiles sur les films qu'ils proposaient, des gens qui connaissaient mon nom, et qui étaient toujours contents de me voir, et qui savaient quelles nouvelles sorties étaient susceptibles de me plaire.

« Adam ! Tu aimes le Japon ? » m'a demandé Anthony, le vidéonaute de service.

Ses cheveux commençaient à être très longs. Il avait salement besoin de se raser. Il mettait un point d'honneur à voir chaque film qu'ils avaient en boutique.

Je lui ai répondu que, oui, j'aimais beaucoup le Japon.

« Bon, tu dois regarder ça, a-t-il dit. On vient de le recevoir aujourd'hui, c'est un film de Kitano Miyake, le jeune réalisateur le plus en vue au Japon, il a réalisé huit films rien que cette année. Il a tourné celui-ci en 16 mm en deux semaines. Je l'ai vu cet après-midi. C'est barré, complètement barré – disons simplement que je lui ai déjà réservé une place dans mon top 10 de l'année, et que nous ne sommes qu'en mars.

– Génial. Voyons voir ça. »

Il m'a tendu le boîtier par-dessus le comptoir. Sur la couverture faite à la main, une photo représentait une femme chinoise maigre comme un clou, ligotée à deux poteaux de bois par des bandes de peau animale. Ensemble, les deux poteaux auraient pu former le squelette d'un tipi. Une foule était massée autour de la femme, et un homme au front rasé avec une longue natte tressée qui ressortait à l'arrière de son haut chapeau à bord régulier lui pinçait un sourcil d'une main tout en

tenant un long couteau dans l'autre.

Le film s'intitulait *Leng Tch'e*.

J'ai retourné le boîtier. Le texte descriptif était trop petit pour être lisible, mais une note critique était imprimée dans une police de caractère plus grande :

« Une histoire d'amour, de perte et de rédemption de la réalité physique épouvantablement touchante. »

Film Threat Magazine

J'ai acquiescé pour lui signifier que je le prenais. J'étais presque muet de stupeur, mais pas tout à fait ; quand Anthony est revenu avec la cassette vidéo dans le boîtier orange standard de la boutique, je lui ai demandé si je pouvais emporter le boîtier original. Il me l'a tendu sans réfléchir à deux fois ; j'avais le sentiment qu'il n'était pas étranger aux requêtes singulières de la part de ses clients. Il a même refusé de me laisser payer, même si j'aurais été ravi de payer double, car dès l'instant où j'avais vu le boîtier, j'avais su que c'était important. Que c'était un signe, un présage. Les petites lettres blanches sans sérif au dos du boîtier me hurlaient non pas une simple phrase, mais une explication et un but :

LA RÉDEMPTION DE LA RÉALITÉ PHYSIQUE

Mon regard était constamment attiré par le boîtier posé sur mes cuisses tandis que je roulais vers chez moi, et je m'interrogeais sur la pertinence de ces mots, une pertinence qui devait encore me montrer son visage. Au premier feu rouge, j'ai relevé les yeux juste à temps pour ne pas emboutir le pare-chocs arrière de la vieille Coccinelle devant moi, sur lequel un autocollant disait :

« Tous ceux qui errent ne sont pas perdus. »

J. R. R. Tolkien

Des connexions se révélaient. Je ne savais pas si j'assistais à leur naissance ou si elles étaient là depuis le début mais ne m'apparaissaient que dans le calme qui suivait le départ d'Anya. Quoi qu'il en soit, je sentais que, peu à peu, je lisais la pensée de Lucky Wander Boy dans l'esprit du monde.

Le réalisme brutal des scènes de supplice du film était un peu excessif, même en noir et blanc, ou peut-être à cause du noir et blanc ; toute la violence feinte à laquelle j'avais été exposé à travers *Eviscerator* et ainsi de suite avait été délicieusement reproduite dans les couleurs du monde réel, alors qu'il était aisé de s'imaginer que les images tremblantes de démembrement du film étaient bien réelles. Je ne connaissais pas grand-chose à l'histoire des relations entre la Chine et le Japon, mais l'expression « massacre de Nankin » me revenait sans cesse à l'esprit, et je supposais que,

dans un film japonais qui parlait de violence envers une Chinoise, il devait y avoir des allusions sous-jacentes qui m'échappaient. J'ai fini par traiter le film comme de la pornographie inversée, faisant défiler en accéléré les scènes les plus graphiques pour m'attarder sur les scènes d'exposition, qui développaient poétiquement les moments essentiels de la vie de la narratrice, souvent en voix off. Les sous-titres étaient directement tirés du texte de la traduction d'Ana de la nouvelle.

Donc j'écoute tandis que mon mari transperce la jeune joueuse de flûte *hsiao*, ses gémissements faibles me rappelant les maigres soupirs de pitié que j'entendrais bientôt au milieu des railleries et des accusations lors de ma propre exécution. Lorsque mon mari a fini, j'attends, je regarde ses pieds délicats attachés par des bandes de tissu tandis qu'ils la portent dehors et par-dessus l'éminence.

J'ai aussi regardé les magnifiques gros plans extrêmement rapprochés de l'opium qui est versé goutte à goutte dans la bouche de la narratrice, la repoussant à la frontière entre ce monde et le prochain.

Après avoir visionné *Leng Tch'e*, je ne voyais pas ce que la *Rédemption de la réalité physique* avait à voir avec le film, ni avec le texte dont il était tiré, qui semblait au mieux être une histoire de rédemption par la fragmentation – mais *Leng Tch'e* avait des liens importants avec Lucky Wander Boy, et j'ai donc assumé que cette phrase aussi. Je ne tarderais pas à découvrir lesquels.

Tard ce soir-là, après que la dernière voiture était passée en pétaradant bruyamment et que les oiseaux s'étaient tus, alors que ne retentissaient plus que les hurlements de films d'horreur des chats du quartier tandis que le matou tigré de mon voisin d'en dessous affirmait sa domination territoriale, j'ai distingué dans le coin de mon écran ordinateur en veille le reflet des lattes du store qui recouvrait la fenêtre derrière moi. Lorsque je me suis approché de l'écran sombre en plissant les yeux, j'ai aperçu à travers les lattes horizontales mon Moment de décision qui me retournait mon regard, impassible, dénué d'expression. Il était japonais, ressemblait légèrement à l'acteur Toshiro Mifune, ce qui était approprié – et pourtant il n'était pas japonais. Il portait un chignon de Samouraï spectral, et pourtant il n'en portait pas. Le particulier et le général coexistaient dans son visage ; il était une image qu'on pouvait dessiner si on avait ce talent, mais il était également indifférencié, sans visage, le grand être primordial changeant. Puisqu'il n'existait que dans mon esprit à l'époque, il pouvait se permettre toutes ces contradictions, toutes ces variantes.

Il ne voulait cependant pas rester cantonné à mon esprit. Le Moment de décision ne signifie rien tant qu'il ne naît pas au monde. Et que fait-il une fois qu'il n'est plus qu'une simple possibilité ?

Eh bien, je ne peux pas parler pour le Moment de décision des autres – ce serait présomptueux – mais mon Moment à moi, quels étaient ses plans ?

La Rédemption de la réalité physique.

En même temps que le visage de mon Moment, le sens de cette phrase en relation à ma propre situation devenait apparent. J’ai posé le postulat suivant :

Dans mon attachement à MAME, dans ma fascination absolue, je ne m’étais pas aperçu qu’il manquait un élément essentiel aux émulations de jeux d’arcade. À Varsovie, j’avais été trop prompt à convenir avec Jeffrey que l’essence du jeu résidait dans l’exécution de son code, j’avais trop vite pris le parti de la config par opposition à la chose elle-même. Les jeux de MAME étaient des imitations qui reproduisaient tellement bien toutes les caractéristiques principales des originaux que je n’avais pas vu ce qui leur manquait : leur *aura*. Leur unicité, leur étincelle, ce quelque chose (ou ce rien) qui réside dans le jeu lui-même – pas juste dans les circuits imprimés mais dans la borne de contreplaqué cabossé, dans ses illustrations latérales, dans les ampoules de 10 watts derrière son chapiteau de plastique transparent, dans la synergie de toutes ces choses réunies – et qui ne se transmet pas à la copie numérique, aussi parfaite soit-elle.

Peut-être l’émulateur MAME n’était-il que la première étape dans l’établissement d’une véritable relation avec le jeu tant espérée par moi – ou par mon Moment. Car dès que vous acceptiez l’existence de l’aura, les jeux eux-mêmes devenaient des choses puissantes. Si leur aura était intacte, les jeux eux-mêmes pouvaient être mis au service d’un monde qui allait très mal, un monde qui avait besoin de *rédemption*. Ils pouvaient réunir les deux côtés opposés de l’écran – mon expérience avec Microsurgeon le prouvait – et réparer ce qui était cassé de chaque côté du verre, restaurant l’ordre et la proportion et la simplicité classiques. Par de grands actes de guérison, de magie compassionnelle, de *tikkoun*, ils pouvaient tuer tout ce qui allait mal.

Maintenant, grâce à Anya, les répliques impuissantes de MAME avaient disparu, m’incitant à chercher les jeux originaux. Ils étaient toujours quelque part, je les avais vus mis à l’écart, à moitié abandonnés, en jachère dans leur obsolescence, prenant un congé sabbatique pour se refaire une santé pendant que les dernières nouveautés proliféraient tout autour d’eux. Et s’ils existaient toujours sur le sol américain, alors Lucky Wander Boy devait lui aussi exister.

C’était une hypothèse. Mon genou a heurté le bureau, envoyant une vibration à travers le bois qui a fait bouger ma souris, réveillant l’ordinateur de son sommeil. Mon Moment de décision a disparu de l’écran, remplacé par la page d’un moteur de recherches dans lequel j’ai immédiatement saisi le mot « samouraï ». Sélectionnant aussitôt au hasard l’un des liens proposés, je me suis retrouvé sur une page de citations de samouraïs, sur laquelle le texte suivant est apparu :

« Le seigneur Naoshige a dit : “La voie du Samouraï est dans le désespoir. Dix hommes ou plus ne peuvent tuer un tel homme. Le bon sens n’accomplira pas de grandes choses. Devenez

simplement fou et désespéré.” »

Yamamoto Tsunetomo,
Hagakure : le livre secret des samouraïs

Mon Moment de décision s’était manifesté afin de me désigner une ligne de conduite, et de me libérer de la PEUR qui m’empêchait d’agir. Je découvrais une nouvelle façon de penser, une config flambant neuve. Depuis des jours, je trimballais partout où j’allais – Portal Entertainment, les diverses pièces de mon appartement – le boîtier de la vidéo de *Leng Tch’e* que j’aurais déjà dû retourner à la boutique, méditant sa signification et son message dès que j’avais un moment de libre.

Après une heure de recherches, je suis tombé sur Re-Play à Costa Mesa, à quarante-cinq minutes au sud par la voie express 405. « Des dizaines de jeux classiques... à des prix classiques. » Ils avaient Pac-Man, Ms. Pac-Man, Tempest, Robotron 2084, Frogger, et « de nombreux autres jeux ». Ça semblait être ce que je cherchais...

... mais il s’est avéré que Re-Play avait tout faux. La salle d’arcade était vivement éclairée, avec une ambiance qui aurait mieux correspondu à un supermarché. Pour parvenir à la zone des jeux classiques, il fallait passer devant les machines véritablement lucratives : des jeux de tir modernes qui imitaient jusqu’au mouvement de recul des pistolets automatiques, des simulateurs de jet-skis et de motocross avec des manettes sensibles à l’inclinaison, des jeux de danse interactifs qui permettaient à des enfants de se dandiner comme des marionnettes maladroites sur des plateformes sensibles au poids, des simulateurs de batterie, un paquet de jeux de bagarre à deux joueurs. La cacophonie m’a tout d’abord semblé familière, mais elle était composée du mauvais type de sons : des musiques funk ringardes en MIDI avec une orchestration surchargée, des explosions assourdissantes, des voix tonitruantes qui n’étaient pas synthétisées, mais enregistrées par des acteurs puis numérisées. Plutôt que de se combiner harmonieusement les uns aux autres pour créer une ambiance sonore, chaque son se battait bec et ongles pour établir sa suprématie, et le résultat était bien trop riche, une distraction, comme un kilo de safran dans du riz.

Dans la zone des jeux classiques, il n’y avait pas de machine Lucky Wander Boy. Je ne m’attendais pas vraiment à en trouver une, mais j’ai tout de même ressenti un léger abattement, le petit coup au moral qui survient à chaque ticket de loto perdant. Bien décidé à faire contre mauvaise fortune bon cœur, j’ai marché jusqu’à la machine Tempest et me suis mis à jouer, mais les gamins qui grouillaient à travers la salle rendaient toute concentration impossible. Ils avaient tout faux. Des filles en tenue *baggy*... les garçons pouvaient porter des vêtements *baggy*, mais les filles ? N’importe quelle fille dans une salle d’arcade devrait porter un jean noir moulant. Point

final. Qu'importe sa silhouette. Et tout le monde obéissait bien sagement aux pancartes « Interdiction de fumer » sans comprendre qu'elles étaient précisément là pour être ignorées.

Le passé n'était plus ce qu'il avait été. Et pour mon acte de rédemption, j'allais devoir trouver un environnement plus contrôlé. Pour revenir aux fondamentaux, j'allais devoir retourner au sous-sol. Métaphoriquement, bien sûr.

Fétiche

Acquérir les consoles de jeux domestiques originales était facile ; si MAME ne m'avait pas tant préoccupé, je l'aurais fait plus tôt. Les jeux vidéo *vintage* étaient aisément accessibles sur eBay à condition d'être le meilleur enchérisseur, ce que j'étais à chaque fois. Au bout de deux semaines, je possédais une Intellivision, une Atari 2600, un joystick Atari supplémentaire pour remplacer celui qui était arrivé cassé avec la 2600, et environ 50 cartouches pour chaque système. Dépense totale : 155 dollars.

À force de vivre seul, j'ai commencé à comprendre la raison qui m'avait jusqu'alors poussé à passer du temps avec les autres depuis ma scolarisation, outre la satisfaction de mes besoins animaux primaires. Un minimum de cohérence personnelle était probablement nécessaire pour fonctionner dans le monde des hommes, qui est le monde dans lequel nous sommes bien obligés de vivre, pour le meilleur et pour le pire. Et ce n'était qu'à travers ma fréquentation des autres que j'avais maintenu cette cohérence. Singeant leurs gestes, les utilisant comme des bibliothèques dans lesquelles je piochais des expressions et des normes, j'étais demeuré relativement proche de l'individu lambda et avais pu évoluer dans le monde sans trop me faire remarquer.

Asservir Anya pour qu'elle me serve de miroir et de bibliothèque, la piétiner pour préserver mon statut social, avait été incroyablement égoïste, et je regrettais de l'avoir fait. Mais aussi déplaisant que cela ait pu être pour elle, elle n'était plus là. Et c'était une bonne chose. Avec l'arrivée de l'Atari et de l'Intellivision, j'ai abandonné le monde des hommes et pénétré dans un espace différent – un espace d'expérience, de rituel, de diverses formes de comportements asociaux, cherchant à retrouver l'aura de ces vieux jeux à travers des consoles et des câbles audio et l'écran de la télé, des étincelles d'un temps oublié qui répareraient tout ce qui avait été cassé et me libéreraient suffisamment pour que je puisse enfin faire quelque chose. Anya n'aurait pas apprécié ces rituels *ad hoc*. Pas du tout. Son absence était probablement préférable.

Après avoir acheté et assemblé tout un tas de matériel qui me permettrait d'alterner aisément entre l'Atari et l'Intellivision, j'ai disposé par terre toutes les cartouches en état de fonctionnement de sorte à former un mandala complexe à trois niveaux. Son cercle extérieur mesurait exactement 8 pieds de diamètre et était constitué de 34 cartouches. Son cercle médian mesurait exactement 5 pieds de diamètre et était constitué de 21 cartouches. Le cercle intérieur du mandala mesurait exactement 3 pieds et était composé de 13 cartouches. Je me suis assis au centre du mandala avec

l'Atari à exactement 1 pied sur ma gauche et l'Intellivision à exactement 1 pied sur ma droite. 1 (moi), 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55 – les neuf premiers nombres de la suite de Fibonacci étaient présents. Cette suite apparaissait partout, que ce soit dans les pyramides égyptiennes, dans les tournesols, l'élevage des lapins, la Bourse, l'électronique. Le logo de l'association Fibonacci, dont le but était de promouvoir les recherches sur la suite de Fibonacci et les sujets connexes, était un pentagramme enchâssé dans un cercle qui ressemblait beaucoup aux symboles utilisés lors des invocations rituelles.

En commençant à 12 heures sur le cercle extérieur et en progressant vers l'intérieur, j'ai passé en revue toutes les couches du mandala dans le sens des aiguilles d'une montre puis dans le sens inverse, effectuant une partie de chaque jeu. Je pourrais énumérer les jeux dans l'ordre, mais ce serait fastidieux. J'ai commencé par Raiders of the Lost Ark (Atari), Ice Trek (Intellivision), Kaboom ! (Atari) ; et j'ai fini par Dracula (Intellivision), Yar's Revenge (Atari), Microsurgeon (Intellivision). Avant chaque partie, je me suis piqué un doigt avec une épingle à nourrice stérilisée à la flamme d'un briquet puis à l'alcool, faisant apparaître une goutte de sang que j'essuyais sur le rebord de la cartouche ; à la fin, le bout de mes doigts me faisait très mal, mais un rituel qui n'inclut pas de verser son sang n'est pas un rituel. Celui-ci m'a pris cinq heures et demie, durant lesquelles j'ai écouté en boucle l'album *2112* de Rush sept fois et un tiers.

« Ainsi je reçois la vie une deuxième fois, dans un mouvement de va-et-vient, morceau par morceau... »

Leng Tch'e

Des morceaux de ma vie que j'avais considérés comme perdus à jamais étaient de nouveau là, bien réels, tels des souvenirs ressuscités. Je les traversais de nouveau, les vivais de nouveau, mais ils étaient désormais sous contrôle. Sous mon contrôle. Ma vie avait été confuse et dépourvue de centre mais, en retournant à ce point de départ et en recommençant tout avec lenteur et volonté, je pouvais le trouver. Ce qui avait été enterré pour moi et moi seul, ce qui avait été perdu. Le solide peut se désintégrer, mais l'intangible peut aussi recevoir une forme.

Au moyen d'un cutter X-Acto, j'ai découpé un carré dans la moquette devant la télé et essuyé avec un chiffon humide le plancher poussiéreux et écaillé en dessous. J'ai ensuite fixé à la colle forte un joystick Atari sur le sol, et scotché la photo d'Araki Itachi que Clio m'avait donnée juste au-dessus de la télé. Après avoir ôté mon pantalon et mes sous-vêtements, mais pas ma chemise ni mes chaussettes, je me suis assis en tailleur devant le joystick et ai inséré la cartouche Adventure (l'un des jeux les plus proches de Lucky Wander Boy que j'avais sous la main, avec ses objets à acquérir, sa quête du Graal de substitution, et son errance potentiellement infinie à travers les

pièces et les couloirs du château). Mon regard oscillait calmement toutes les secondes entre Itachi et le jeu – quand mes yeux étaient sur elle, j’essayais de percer la surface de la photo pour atteindre la femme en dessous – et je jouais avec ma main droite tout en me masturbant avec la gauche. Ce n’était pas facile, car il n’y a rien d’ouvertement sexuel dans Adventure. Bien que le dragon aux allures de serpent ait été légèrement phallique sur le boîtier, dans le jeu, il ressemblait plus à un canard qu’à autre chose. Peut-être que c’était mieux comme ça – le fait est que j’ai joui exactement au moment de l’acquisition du calice magique, qui signifiait que j’avais gagné la partie, après quoi j’ai consacré la photo d’Itachi en lui étalant une petite goutte rituelle sur le front. Le sperme est souvent utilisé dans les véritables cérémonies magiques, c’est du moins ce que j’ai lu.

Depuis que j’avais découvert la beauté dissimulée derrière les voiles d’inscrutabilité d’Itachi, j’avais commencé à ressentir les premiers frémissements du désir que cache toujours une appréciation esthétique. Au lieu de m’y abandonner aveuglément ou de le réprimer implacablement, je voulais élever ce désir, l’harnacher et le mettre au service d’une chose plus grande. Ce n’était ni une distraction, ni un obstacle. Mon désir était une force motrice. Je la considérais comme la carotte métaphorique qui m’entraînait dans la bonne direction, vers un espace sacré où les morceaux morts du monde qui m’entourait se mettraient à briller de sa flamme.

Le week-end qui a suivi l’onction rituelle, j’ai commencé à éprouver de l’impatience face à l’absence de résultats. Je n’avais aucune idée de ce qu’un rituel improvisé était censé provoquer, c’était un coup de poker, mais je m’étais attendu à *quelque chose* – un signe, un effet tangible sur le monde, une marque de puissance. Ne voyant rien de tout ça, j’ai commencé à reconsidérer la notion d’aura. Quand des consoles comme l’Atari et l’Intellivision sont tellement familières qu’elles n’éveillent plus chez des millions de gens qu’une simple nostalgie, peut-être qu’elles ont perdu leur aura pour de bon. Peut-être celle-ci s’envole-t-elle, comme la couche supérieure du sol d’une forêt rasée, laissant derrière elle un désert qui ne verra plus jamais éclore la moindre aura. J’avais beau essayer de les entraîner vers un espace sacré et étrange, je n’arrivais pas à atteindre l’essence de ces jeux. Ils étaient bien les *jeux*, et pourtant ils ne l’étaient pas – ils étaient les souvenirs que j’avais scotchés sur leur cadavre, comme la photo d’Araki Itachi scotchée au-dessus de ma télé. J’ai feuilleté *Leng Tch’e* jusqu’à un passage qui disait de façon détournée une chose importante :

Je n’en veux pas aux hommes qui répandent les parties de moi dans les cinq directions, car chaque morceau de mon corps est un obstacle à mon immortalité ; plus je m’éloigne de chacun d’eux, plus je m’approche de l’intemporalité...

Je devais oublier la véritable raison qui avait fait réapparaître ces jeux dans ma vie. Rien ne

serait changé ou racheté grâce à eux – ils n'étaient, comme MAME, qu'une étape supplémentaire sur le chemin qui me rapprochait de mon but ultime, et m'avaient faussement promis plus que ce qu'ils avaient à offrir, m'entraînant dans la voie de la difficulté, de l'indisponibilité, de l'expérience qui ne peut être répliquée, falsifiée ou reproduite.

Lucky Wander Boy, je le savais, avait conservé son aura, quelle qu'elle soit. Il avait conservé le flamboiement mythique qui naît de la rareté et du temps, et plus il s'éloignait de moi, plus sa brillance s'accroissait.

Comme pour renforcer cette révélation, j'ai eu un grand flash le samedi matin pendant que je jouais à Raiders of the Lost Ark sur Atari – ma dernière tentative de rituel. Même si on ne pouvait pas dire que c'était un jeu réussi, Raiders avait tout de même constitué un bel effort de la part du programmeur Howard Scott Warshaw, probablement le prédécesseur qui s'était le plus rapproché de Lucky Wander Boy avant l'arrivée de celui-ci. Après m'être rendu à la plage de Santa Monica où j'avais rempli une taie d'oreiller de sable en utilisant la bêche qu'Any'a avait abandonnée dans la jardinière vide, j'avais rituellement répandu un demi-cercle de sable autour de ma télé pour créer une résonance entre l'extérieur de l'écran et son intérieur, qui renfermerait bientôt la version approximative de Tanis conçue par Howard Warshaw. Puis, assis à trente centimètres de l'écran sous une couverture qui recouvrait également la télé, je me suis laissé emporter par ses images, écoutant les sons à travers un casque pour mieux me concentrer sur leur pureté simple. Emprisonné dans ma bulle d'isolement de fortune, avec pour seule compagnie la photo d'Araki Itachi, j'ai tenté de me rapprocher du désert beige immuable du jeu et des clés qui pouvaient y être enterrées, m'imaginant que je pourrais creuser une sorte de tunnel à travers l'espace du jeu qui me mènerait au désert de la deuxième phase de Lucky Wander Boy. Après avoir traversé le temple de la salle du trésor et la salle de la lumière brillante, le souk et le champ de mesas, j'ai pénétré la mesa secrète et me suis mis à utiliser ma pelle, creusant vers l'objectif final : l'Arche, qui était censée contenir les Tables de la Loi haute résolution que le Jéhovah du jeu avait données au Moïse du jeu dans les temps ancestraux de l'histoire du jeu, et alors que je touchais au but, j'ai été aveuglé par une lumière blanche...

Clio avait arraché la couverture qui me recouvrait la tête, arrachant par la même occasion la photo d'Itachi. Elle était venue à l'improviste, et même si la porte n'était qu'à 1,50 mètre de l'endroit où je me trouvais, je ne l'avais pas entendue entrer.

« Debout, a-t-elle dit. Laisse un message à Lyme, fais-toi porter pâle lundi. Si on part maintenant, on y sera ce soir.

– Où ça ? ai-je demandé en me frottant les yeux.

– On part en expédition. Emporte ce papier que Marufuku t'a donné. Je crois qu'on pourra faire d'une pierre deux coups. Allez, dépêche-toi – on n'a pas que ça à faire. »

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

ESSAI COMPLÉMENTAIRE : « DES GEEKS »

Le mot « geek » évoque aujourd'hui certaines activités et certains loisirs, comme il évoquait il y a cent ans la décapitation de poulets avec les dents¹³ : ordinateurs, bandes dessinées, science-fiction, mathématiques et sciences dures, certains genres de films et de musiques obscurantistes, jeux vidéo et, tout au bout du spectre, Star Trek et les jeux de rôles, et le *nec plus ultra* du geek, les jeux de rôles basés sur Star Trek. Et puis il y a les signes extérieurs qui permettent d'identifier un geek au premier coup d'œil, les techniques de profilage social grâce auxquelles on peut instantanément décider de harceler ou d'exclure quelqu'un. Le geek est exceptionnellement maigre, ou gras, il porte un pantalon de survêtement, des lunettes qui ne lui vont pas, il a de l'acné, et arbore un tee-shirt caractéristique (La Lanterne Verte, Rush, Atari, *Star Wars*, *Star Trek* – tout ce qui comporte le mot « star » vous place probablement dans la catégorie¹⁴). Vers 1995-2003, les barbes taillées ont aussi fait leur apparition, une tentative tardive de rejoindre un club dont le geek sera à jamais exclu – même si les relations entre le geek et le mâle alpha sont de plus en plus complexes à mesure que les magazines féminins et masculins décrètent qu'il peut être cool d'être ringard.

Toutes ces associations et identifications cherchent à masquer le cœur du problème, l'essence de ce qui définit un geek et l'éloigne de ses semblables masculins, et encore bien, bien plus de ses semblables féminins¹⁵. La définition fondamentale du geek englobe les idées ci-dessus, et beaucoup d'autres choses :

Un geek est une personne, homme ou femme, qui porte un amour éternel, obsessionnel, désocialisant, voire autodestructeur, à quelque chose outre son statut social.

Le « geek social » existe, bien sûr, mais il n'y a guère d'intérêt à en parler, car cette catégorie englobe tout le monde. Nous sommes tous conçus pour nous préoccuper de notre statut, pour rechercher l'approbation, pour faire tout ce qu'il faut pour impressionner et laisser notre empreinte¹⁶. C'est un impératif qui ne peut être contrecarré que par une déficience personnelle – ce n'est que lorsqu'un barreau manquant empêche une personne de gravir l'échelle sociale que celle-ci se retrouvera sur un sol en jachère ou d'autres intérêts plus fragiles pourront prendre racine. Je songe à tous les geeks que je connais ou dont j'ai entendu parler, et je suis certain que, durant les périodes déterminantes au cours desquelles leurs obsessions personnelles ont commencé à se développer, presque chacun d'entre eux aurait abandonné sa passion de geek en une seconde si une promesse de statut social avait semblé à portée de main (ou une promesse de sexe, ou d'argent, car tout cela est lié dans un grand cercle transitif, et impossible à démêler). La futilité héroïque du spécialiste est un cadeau de l'évolution. Ça vaut toujours mieux que le sort du mâle otarie qui,

incapable de foutre une raclée au roi de la plage plus costaud que lui, se traîne jusqu'à l'autre bout de l'île pour vivre et pêcher et mourir seul, mais ça demeure toujours au fond un lot de consolation.

Dans la lignée du raisonnement ci-dessus, ces heureux élus, cette bande de frères repus auxquels un accident génétique idiot a accordé à la fois l'intelligence nécessaire pour être un geek et le savoir-faire qui leur permet d'évoluer dans les cercles d'initiés, ne feront presque jamais le choix de l'intelligence. Ils peuvent en donner l'impression à première vue, tandis qu'ils pérorent devant un cercle de buveurs de Martini sur leur profonde admiration spirituelle pour John Coltrane, mais ce sont des amateurs. Quand la chance leur sourit, ils passent à un dilettantisme professionnel, un peu de ceci et un peu de cela, se contentant d'en apprendre juste assez pour publier des articles passables dans des magazines de voyage. Ça fait l'affaire, ça en impose, comme un colon belge du XIX^e siècle massacrant quelques douzaines de Congolais pour leur piquer leurs diamants et les présenter à sa dulcinée belge lors de son retour au pays, tout en déclarant sa flamme avec un accent dont on m'a dit que les Parisiens le trouvaient ridicule. La culture du « chic geek » est une tentative profondément cynique et pernicieuse, voire nihiliste, de piller des proies qui sont déjà le plus souvent émotionnellement démunies, de voler la seule chose à laquelle elles tiennent pour l'échanger sur le marché et se faire mousser brièvement auprès d'une cible sexuelle, pour afficher sa supériorité dans une discussion amicale, pour étaler une profondeur chimérique dans un article de magazine de voyage.

Dans le cas peu probable où il y aurait une vie après la mort gouvernée par une déité, les adeptes du « chic geek » auront ce qu'ils méritent.

En vérité, les activités typiques du geek mentionnées préalablement ne représentent que la partie visible d'un immense iceberg. Nombre de gens trouvent le moyen de se protéger des obligations déplaisantes et souvent brutales de leur espèce et parviennent à vivre une vie de geek parfaitement cloisonnée sans pour autant se voir affubler de cette étiquette infamante.

Le sport est l'un des moyens les plus astucieux. Ou le jeu. Ou le jeu sportif. Ou les voitures. Ou les vêtements : il y a des millions de geeks de fringues dans le monde qui, tel le Moïse de Michel-Ange, regardent langoureusement par-dessus la coupe et le drapé de leur idéal de magazine, tout en étant trop gras ou trop trapus ou trop mal foutus pour pouvoir espérer atteindre un jour leur Terre promise. Le geek aime *quelque chose* plus que la peur et le respect et le désir de ses congénères. Bandes dessinées, fringues, héroïne. Tout y passe.

Une grande ironie trop commune pour inspirer la moindre stupéfaction est que la plupart des grandes réalisations, celles qui survivent à leur créateur, sont nées dans cet endroit où l'on ne va que par défaut – ce havre du geek où l'on pénètre vaincu, tête baissée et traînant des pieds. L'ironie corollaire, moins évidente, est que dans cet endroit les effets ne sont pas importants. Les

moyens ne sont pas importants, les fins ne sont pas importantes. Les geeks entendent l'appel d'Heidegger à laisser de côté l'*Herausfordern* ou la « provocation » qui mettrait la nature « en demeure de livrer une énergie qui pourrait être comme telle extraite et accumulée¹⁷ ». À la place, les geeks se contentent de « veiller sur la non-occultation... de tout être qui est sur cette Terre », ou sur leur petit coin de celle-ci. Ils envisagent leurs bandes dessinées ou leurs voitures ou leurs jeux informatiques comme des quiddités pures, des essences, existant simplement pour elles-mêmes – la *Gelassenheit*, ou « libération », que Joshua Glenn analyse comme « la dépossession lente des choses de leurs meilleures potentialités¹⁸ » – sans essayer de les contrôler ou de les mettre de force en conformité avec l'utile.

De fait, la vaste majorité des geeks, comme la vaste majorité de leurs frères avides de statut social, n'accompliront rien de remarquable. Considérer le résultat final ne ferait que leur mettre des bâtons dans les roues, et s'ils considéraient le résultat final, ce ne seraient pas des geeks. Victimes de la malédiction de Moïse, ils contemplent Canaan depuis leur mont Nébo personnel sans espoir de jamais être autorisés à y pénétrer et, comme Moïse, ils acceptent cet état de fait, même si contrairement à lui ils n'ont rien fait pour mériter leur exclusion du pays du lait et du miel. Car, comme le chantait Leonard Cohen, ils sont peut-être accablés par les figures de beauté, et ils sont peut-être laids – mais ils ont la musique. Tandis que la routine hédoniste porte les autres à travers des cycles d'apaisement momentané et de lente et irritante insatisfaction, les geeks s'enfonceront de plus en plus profondément dans la musique que les autres n'entendent pas, une musique dont les notes sont indépendantes des exigences du monde qui font que les autres vont de boulot en boulot, de fête en fête, de bar en bar, en attendant la fin. Ils entendront ses accents oubliés et étudieront son évolution dans toutes ses variantes complexes et, dans le cas peu probable où il y aurait une vie après la mort, ils auront la musique pour les porter, ils ne s'en lasseront jamais, ils continueront encore et encore et encore bien après que les autres auront épuisé le maximum de plaisir imaginable et choisi l'extinction plutôt que la gueule de bois d'ennui ultime qui le suit. Leur passion est comme une étoile naine rouge – elle n'est peut-être pas aussi chaude que les autres, mais elle brûle plus longtemps. Elle brûle presque éternellement.

Convention

Clio a insisté pour conduire pendant tout le trajet. Elle insistait toujours pour conduire. Peut-être que c'était lié au fait qu'elle avait étudié dans une université réservée aux filles. Dès que nous avons atteint la route I-10, elle a mis le régulateur de vitesse sur 130 et n'y a plus touché. Nous nous sommes arrêtés deux fois pour prendre de l'essence et aller aux toilettes, et une fois pour nous acheter des hamburgers que nous avons mangés dans la voiture. À la fin de l'après-midi, nous traversons le Painted Desert, dont les striations rouge argile m'ont rappelé une version monochromatique du fond d'écran de Dig Dug (qui était plus varié que le vrai désert, il faut le dire, puisqu'il couvrait toute la partie chaude du spectre). Au coucher du soleil, nous distinguons au loin des mesas mexicaines. Vers 23 h 30, sur la route 70, nous avons contourné le désert de White Sands.

J'ai consulté l'atlas qu'on lui avait gracieusement offert avec son assurance automobile.

« On dirait que nous sommes à environ 60 kilomètres au sud de la base de lancement de missiles de White Sands. C'est là que se trouve le site de Trinity. » Pas de réaction. « Tu sais, là où ils ont fait exploser la première bombe atomique. »

Clio a émis un *hmmmm* perplexe tout en continuant de se concentrer sur la route et sur notre destination.

« Tu ne veux toujours pas me dire la raison extraordinairement secrète de ce voyage ?

– Si je te la disais, a-t-elle répondu, ce ne serait plus un secret, et si le secret n'en est plus un, alors il n'est plus extraordinaire, et tu te retrouverais avec une simple raison. Une pauvre raison à deux balles. Fais-moi confiance, c'est mieux comme ça. »

J'étais d'accord avec son raisonnement, alors je n'ai pas insisté. Je lui ai fait confiance.

Nous nous sommes arrêtés dans un Best Western à Alamogordo juste après minuit. Ce genre de voyage improvisé est censé attiser la passion, mais nous étions tous deux trop crevés pour baiser et nous sommes endormis juste après nous être glissés entre les draps douteux.

Vu de l'extérieur, le lycée d'Alamogordo était semblable à tous les autres. J'aurais dû feindre une plus grande excitation, mais le souvenir de mes années au lycée m'en empêchait.

« Allez ! a lancé Clio en me donnant une chiquenaude sur l'oreille, suffisamment fort pour me faire mal. On est arrivés ! Tu es un homme primitif moderne, et voici ta tribu !

– Je ne suis pas très amateur de tribus, ai-je répliqué. Ou alors peut-être juste une tribu de deux personnes. »

À la façon dont elle m'a donné une nouvelle chiquenaude, plus tendrement cette fois, j'ai deviné

qu'elle pensait que je faisais référence à elle et moi. Si elle avait été juive, elle m'aurait carrément forcé à le dire, mais elle venait de toute évidence d'un milieu où l'on savait qu'une simple demande de clarification pouvait faire s'écrouler le château de cartes, alors elle n'a pas insisté. J'avais cependant parlé sans vraiment réfléchir. La tribu en question aurait pu être constituée de Clio et moi – ou alors d'une machine Lucky Wander Boy et moi, dans le genre de synergie cybernétique telle que celle qui survenait entre une intelligence artificielle et la beauté indienne de Persis Khambatta dans l'adaptation cinématographique sous-estimée de *Star Trek*. Ou alors – oserais-je le dire ? D'Araki Itachi et moi ? Je crois que je pensais simultanément à toutes ces combinaisons. À ce stade, dans mon esprit, notre avenir ensemble était comme le chat de Schrödinger, dans une situation incertaine entre la vie et la mort.

Comme le lycée lui-même, le gymnase était ce à quoi on pouvait s'attendre, avec un plafond haut et une jolie bannière vert olive à la gloire des Alamogordo Tigers tendue entre deux poutres et flanquée de deux fanions de champion de l'État. La bannière blanche peinte à la main qui annonçait la HUITIÈME CONFÉRENCE ANNUELLE DES JEUX ALTERNA-CLASSIQUES faisait pâle figure en comparaison, de même que les quelque 25 participants qui semblaient perdus au milieu des hauts gradins. La plupart d'entre eux étaient également exposants et responsables de l'un des 15 ou 20 stands. Certains exposaient du matériel purement éducatif sur tel ou tel aspect des jeux vidéo classiques, mais la majorité proposait à la vente des objets de collection, et les vendeurs étaient reconnaissables à la manière dont ils tournaient constamment la tête vers leur stand pour s'assurer que rien n'avait disparu.

Il y avait quelques stands qui proposaient tout un tas de produits dérivés : 45 tours de *Pac-Man Fever*, boîte de céréales Donkey Kong comme neuve, boîte à sandwich Space Invaders, le jeu de société Q*Bert, divers tee-shirts, et même l'horloge Pac-Man que j'avais sur le mur de mon bureau, proposée à trois fois le prix que je l'avais payée. Une table était couverte de fanzines datant de 1981 à 1984 – *Electronic Games*, *Video Games*, *Videogaming Illustrated*. Les numéros d'*Electronic Games* de 1982 valaient 35 dollars l'unité, ceux de 1981, 50 dollars, et le premier numéro, 100 dollars. Un autre stand était spécialisé dans les consoles rares – une Magnavox Odyssey originale, une Atari Home Pong, une Fairchild Channel F, deux Bally Arcades, une Coleco Telstar Arcade (j'aimais particulièrement le design de cette dernière, un triangle avec différents types de contrôles agglutinés sur les côtés, un pistolet, un volant, un *paddle*), et le joyau, une GCE Vectrex ultra-rare dans sa boîte de 1982 non ouverte, exhibée fièrement avec une étiquette imprimée en 72 PPP sur une imprimante matricielle qui indiquait son prix : 450,25 dollars. Au milieu du gymnase, quelqu'un avait installé une machine Asteroids solitaire entourée sur trois côtés d'un cordon de sécurité, telle une panthère galeuse dans un zoo de campagne.

« Alors, ce grand secret ?

– Trop tôt, a-t-elle répondu en parcourant l'assistance du regard. Pourquoi tu ne vas pas te faire

des copains ? »

Nous avons chacun payé les 5 dollars de l'admission, et j'ai fait de mon mieux. Le premier type que j'ai abordé tenait l'un des trois ou quatre stands d'objets dérivés. Il portait une chemise de bûcheron malgré la chaleur croissante, et une barbe qui n'était pas sans rappeler la mienne, quoique plus fournie. Après m'être présenté, je lui ai demandé d'où il venait et ai appris qu'il vivait à Minnetonka, Minnesota, à quoi j'ai répondu par un piètre commentaire du genre : « Ça doit vous faire plaisir de trouver un temps aussi chaud et sec à cette saison.

– Je suis ici pour trois raisons », a-t-il répliqué d'un ton dénué d'humour, presque belliqueux. Avant d'ajouter, tout en comptant sur ses doigts : « Jeux. Vidéo. Classiques. »

« Il n'était pas très sympa, a observé Clio tandis que nous nous éloignions.

– Ne faites pas attention à Zach », a lancé un type vêtu d'un tee-shirt à l'effigie de La Lanterne Verte qui l'avait entendue. Il ressemblait à un mec ordinaire qui aurait été étiré dans le sens de la longueur. « Ça fait des années qu'il fait la gueule, depuis qu'eBay l'a forcé à fermer sa boutique. Moi, c'est Tom. »

Il a d'abord serré la main de Clio, puis la mienne.

« Ouais, a fait un autre type en s'approchant de nous avec une bedaine qui dépassait de sous son tee-shirt, également à l'effigie de La Lanterne Verte. Un bon paquet de joueurs ne voient plus trop de raisons de venir, sauf à cette grosse expo à Vegas qui était cool quand c'était World of Atari, mais qui craint vraiment aujourd'hui. On commence à y voir tous ces trucs dernier cri, il y a une couverture médiatique, et vous savez ce que ça signifie...

– Van Burnham, J. C. Herz, Zoe Heller – y en a plus que pour les nanas célèbres aujourd'hui, a ajouté Lanterne Verte n° 1. Sans vouloir vous vexer.

– Et le Tokyo Game Show ? a demandé Clio.

– Le Tokyo Game Show ? a répété Lanterne Verte n° 1. Vous savez combien coûte un billet pour le Japon ? Dites-moi où je peux en piquer un et j'irai.

– Les seuls qui restent ici sont les fans *purs et durs*, a déclaré Lanterne Verte n° 2. Oh ! mon nom est Jack. Je suis son frangin. »

Il a lui aussi serré la main de Clio avant de serrer la mienne.

« Et moi, c'est Charlie, *alias* GameDemon, a déclaré une troisième Lanterne Verte en serrant à son tour la main de Clio. Maintenant, vous avez eu l'honneur de tous nous rencontrer. » Puis, s'adressant principalement à Clio dans un murmure de dealer de drogue, il a ajouté : « Si vous êtes intéressés, *mes frères*¹⁹ et moi offrons une ligne complète de vieux jeux pour *adultes* à des prix très compétitifs, au stand numéro 7. Des cartouches de Custer's Revenge, Bachelor Party, et Beat 'Em Eat 'Em, chacune dans son emballage d'origine. On a même une disquette 5,25 du jeu d'aventure textuel Soft Porn pour l'Apple IIe – *si* c'est ça votre truc, votre "tasse de thé". »

Quand un sixième type est venu serrer la main de Clio, j'ai parcouru le gymnase du regard. Il

n'y avait que deux autres femmes présentes. L'une était incroyablement obèse et se tenait mollement derrière un écran qui diffusait un documentaire amateur sur la guerre publicitaire qui avait opposé Atari à Intellivision, attendant le moment où un George Plimpton vêtu de tweed assénait sa dernière critique de l'Atari 2600 pour rembobiner la cassette. L'autre femme était moins obèse et beaucoup moins résignée, tirant sur l'avant de sa salopette, levant les bras pour passer les mains dans ses cheveux blond paille dans une tentative désespérée de retenir sa cour d'admirateurs qui rétrécissait comme peau de chagrin. Lorsque deux de ses derniers prétendants se sont retournés pour voir ce qui avait fait s'éloigner les autres et se sont figés en apercevant Clio avec sa silhouette fine comme un crayon et ses cheveux colorés, les yeux de la femme se sont faits aussi tranchants que des couteaux à steak.

Malgré la compassion que m'inspirait la situation délicate de ces femmes, j'étais profondément irrité à l'idée que j'avais voyagé 1 400 kilomètres pour ça. J'ai passé un bras autour des épaules de Clio et l'ai entraînée à l'écart en lui murmurant doucement à l'oreille :

« C'est débile.

– Petit snobinard. Peut-être que c'est *toi* qui es débile. Moi, je les trouve marrants.

– C'est ton droit. »

J'ai éprouvé une colère soudaine et me suis éloigné avant de dire quelque chose que je regretterais plus tard. À l'autre bout du gymnase, loin des participants à la convention, se trouvait un rack couvert de ballons de basket, probablement un vestige de l'entraînement du samedi des Tigers. J'en ai saisi un, ai effectué quelques dribbles et me suis mis à tirer vers le panier en faisant mine de ne pas remarquer les regards que je m'attirais. En pénétrant dans le gymnase au bras de Clio, j'étais devenu le mâle alpha par défaut. Je n'avais jamais été alpha auparavant, pas dans mon pays, et je n'avais donc aucune idée de ce que j'étais censé faire pour satisfaire les attentes du public. Ignorer une femme au profit d'une démonstration physique me semblait un comportement approprié, mais je n'étais sûr de rien. Même si je n'aurais pas dû m'en soucier, la crainte de tomber de mon piédestal tout neuf me mettait mal à l'aise. Je soupçonnais également que GameDemon avait peut-être dit vrai, que tous les types présents étaient fondamentalement des *purs et durs*, de vrais fans. Je voulais croire que j'étais moi aussi de la même trempe – je devais l'être pour écrire un truc comme le *Catalogue des jeux obsolètes* – mais ils me forçaient à envisager la possibilité qu'il me restait peut-être un bon bout de chemin à parcourir, ce qui m'irritait.

Le ballon a heurté l'arceau à un angle bizarre et a rebondi par-dessus ma tête. J'ai sauté pour le rattraper, mais pas suffisamment haut. Quand je me suis retourné, j'ai vu le ballon qui filait vers le stand des Consoles rares et me suis lancé à sa poursuite.

Le type qui tenait le stand m'a regardé avec terreur et dégoût et s'est héroïquement jeté au-dessus de la boîte de la Vectrex. Je courais derrière le ballon, mais je ne gagnais pas de terrain. Au contraire, il s'éloignait de moi. L'effroi s'est emparé de moi lorsque j'ai compris que ma seule

chance d'éviter un désastre était de plonger. Ça faisait des années que je n'avais pas plongé pour rattraper quoi que ce soit. Des années que je n'avais même pas plongé dans une piscine. J'ai tenté d'analyser rapidement la situation pour déterminer ce qui risquait le plus de provoquer un désastre – plonger, ou ne pas plonger.

La femme aux cheveux blond paille et à la salopette a bondi devant moi pour saisir le ballon et s'est immobilisée dans un couinement de semelles en caoutchouc.

« Merci, ai-je dit, à bout de souffle.

– Vous tirez comme une fille », a-t-elle répliqué avant de mettre un panier depuis la ligne des 3 points.

Clio est arrivée et m'a tapé sur le torse.

« Tu veux te faire foutre à la porte avant d'avoir découvert la raison extraordinairement secrète ? » m'a-t-elle demandé.

J'ai pris une profonde inspiration.

« Je pense qu'il est temps que tu me la révèles. »

Clio a balayé des yeux l'assistance.

« Je ne crois pas, non. Tiens ! Le voilà ! C'est lui. »

Assis seul tout en haut des gradins, un type vêtu d'un long manteau noir et d'une casquette de base-ball rouge nous observait attentivement. Nos regards se sont croisés, mais il ne s'est pas approché. Ce n'est que lorsque nous avons atteint le sommet des gradins qu'il s'est levé pour nous serrer la main. Quand il a soulevé la visière de sa casquette, j'ai vu qu'il était japonais. Je confesse que ça m'a semblé de bon augure, même si son visage joufflu est resté aussi neutre et impassible que celui de mon Moment de décision lorsque je l'avais furtivement aperçu.

« Adam Pennyman, Tetsu Bush.

– Un parent du président ? ai-je tenté, histoire d'alléger l'atmosphère.

– Mon nom originel était Bushi, ce qui signifie “guerrier” ou “samouraï” en japonais. Mais mes parents ont été forcés de le raccourcir à leur arrivée aux États-Unis. On croit que ce genre de choses ne se produit plus – mais on se trompe souvent, n'est-ce pas ? »

J'ai relevé avec ravissement le lien avec les samouraïs tout en maintenant une expression aussi indifférente que la sienne.

Tetsu s'est tourné vers Clio.

« Vous avez apporté ce dont nous avons discuté ?

– Oui. C'est Adam qui l'a.

– Bien. »

Nous étions seuls sur les gradins mais, après un bref coup d'œil à la ronde façon G-man, Tetsu a décidé qu'il y avait encore trop de monde.

« Venez, a-t-il dit, je me méfie de ces réunions, même quand elles sont aussi pitoyables que

celle-ci. Elles perpétuent la marchandisation de l'unique. Allons quelque part où nous pourrions parler.

– Comme où ? » ai-je demandé.

Il a chaussé des lunettes de soleil noires.

« Votre voiture est sur le parking ? Bien. Suivez-moi. Et ne vous laissez pas semer. Je conduis vite. »

Dans la voiture, tandis que la Jetta de Clio peinait à suivre la Nissan 300ZX noire de Tetsu, j'ai écouté la chanson *Subterranean Homesick Alien* de Radiohead, dans laquelle je reconnaissais mes propres aspirations d'enfant, mais transfigurées et exprimées avec une certaine majesté étrange.

I wish that they'd swoop down in a country lane

Late at night when I'm driving

Take me onboard their beautiful ship

Show me the world as I'd love to see it

J'aimerais qu'ils se posent sur une petite route de campagne

Tard un soir tandis que je suis au volant de ma voiture

Qu'ils me laissent monter à bord de leur magnifique vaisseau

Et me montrent le monde tel que j'aimerais le voir

J'avais fait ce rêve d'enlèvement à de nombreuses reprises, principalement quand j'étais en colonie dans le nord du Wisconsin, durant les nuits calmes où il y avait une surabondance d'étoiles dans le ciel. Regardant d'un air absent les doigts de Clio serrés autour du volant, j'ai parié avec personne en particulier que le « magnifique vaisseau » de la chanson avait été inspiré, comme le vaisseau qui venait me secourir durant mon enfance, par le magnifique vaisseau mère qui apparaissait à la fin de la version originale de 1977 de *Rencontres du troisième type*, avant que Spielberg ne coupe lui-même la scène trois ans plus tard. Certaines salles d'arcade peuvent ressembler au vaisseau mère si vous êtes assez défoncé, ou si vous êtes extrêmement myope et que vous ne portez pas vos lunettes. Des éclats de lumière vive, une cathédrale de cristal dans les airs, tandis que retentissent les cinq notes du célèbre thème, ou une permutation de celles-ci.

Tetsu s'est engagé sur le parking d'un bâtiment carré et austère dont les fenêtres réfléchissaient la lumière, comme les lunettes de soleil de quelque gigantesque bête abstraite, et dont saillaient deux blocs rectangulaires qui ressemblaient à des silos. Le sable qui se reflétait conférait au bâtiment une teinte d'un brun doré, et près de la porte d'entrée j'ai distingué une plaque de marbre qui disait INTERNATIONAL SPACE HALL OF FAME.

« On va à l'intérieur ? Est-ce qu'il y a quelque chose qu'on doit voir là-dedans ? ai-je demandé.

– Pas à l'intérieur, a répondu Tetsu. Par ici. »

Nous sommes passés devant l'énorme moteur de fusée conique, devant la voiture-fusée Sonic Wind originale (qui avait « atteint une vitesse au sol de 1 017 km/h le 12 décembre 1954 »), puis devant une simulation de rampe de lancement, pour atteindre un jardin planté de cactus. Sous deux mâts, dominée par ce qui ressemblait fortement à un buste de Beethoven mais devait être quelqu'un d'autre, une plaque commémorative en bronze disait :

HAM LE PREMIER CHIMPANZÉ ASTRONAUTE
NÉ EN 1956 EN AFRIQUE ÉQUATORIALE
MORT LE 16 JAN 1983 AU PARC ZOOLOGIQUE DE CAROLINE DU NORD
HAM A PROUVÉ QUE L'HUMANITÉ POUVAIT VIVRE ET TRAVAILLER DANS L'ESPACE

J'ai poussé un « Ouah ! » admiratif.

« Et regardez là-bas, entre ici et le campus. Qu'est-ce que vous voyez ? »

Mon regard a suivi le doigt de Tetsu en direction d'une petite vallée, sous un ciel du désert surmonté d'une couche de nuages si plate qu'elle m'a rappelé les trompe-l'œil du plafond du casino Paris à Las Vegas. Au loin, un campus universitaire était tout juste visible. Environ cinq cents mètres plus près de nous, un parking isolé flottait comme une île de béton sur le sable, sans le moindre ancrage.

« Un parking, ai-je répondu.

– Vous savez ce qui est enterré dessous ? » m'a demandé Tetsu.

À l'instant où il a posé la question, j'ai su la réponse.

« Les cartouches Atari. »

Tetsu a acquiescé en fronçant les sourcils d'un air stoïque.

Nouveau « Ouah ! » de ma part.

« Vous comprenez pourquoi j'ai choisi cet endroit pour notre rencontre. »

J'ai à mon tour acquiescé. Je comprenais. C'était un lieu de résonance. De croisements.

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

JEU : CHINA SYNDROME

Format : Console Atari 2600 VCS

Fabricant : Spectravision

Année : 1982

Processeur : processeur 6507 4 bits 1,19 MHz

Résolution : 320 x 200 pixels

Canaux sonores : 3

Ce jeu tente piètrement de surfer sur le succès du film éponyme de 1979 avec Michael Douglas,

Jane Fonda et Jack Lemmon²⁰. Le but est d'empêcher un réacteur nucléaire de fondre en attrapant des atomes flottants grâce à son attrapeur d'atomes. Visuellement sans intérêt et commercialisé prématurément sans avoir été convenablement testé, il passe rapidement du péniblement simple au totalement impossible ; une réaction en chaîne n'est pas le modèle idéal sur lequel baser le degré de difficulté d'un jeu.

Quelques semaines après la sortie du film se produisait l'explosion dévastatrice de la centrale nucléaire de Three Mile Island, éveillant le spectre d'une fusion totale du réacteur. Quelques mois après la sortie du jeu China Syndrome pour la console Atari 2600, un déferlement de plans marketing minables et de jeux du même genre a mené à une saturation du marché des jeux vidéo, une pyramide de l'offre et de la demande inversée qui n'a pas tardé à basculer. Comme ils n'avaient aucun moyen de distinguer le bon grain de l'ivraie, les consommateurs se sont mis à acheter les jeux les moins chers, c'est-à-dire les imitations. Les sociétés sérieuses comme Activision et Imagic ne pouvaient pas rivaliser avec ces chacals imitateurs, et Atari, autrefois une société sérieuse, a aggravé son problème en cherchant à profiter de succès populaires comme *E.T.* ou Pac-Man en les adaptant sous forme de jeux de console guère meilleurs que China Syndrome. Tout le monde s'est retrouvé forcé de se débarrasser de ses stocks à prix cassés pour amortir autant que possible les pertes. Les consommateurs n'ont pas tardé à cesser d'acheter, furieux de s'être laissés séduire par de jolis emballages et d'avoir acquis des produits médiocres, et tous les producteurs ont été étranglés par la perte de revenus, ce qui a abouti au grand krach des jeux vidéo de 1983. S'en est suivie une gigantesque contraction de l'industrie, et de nombreux programmeurs et concepteurs géniaux ont perdu leur boulot, sans parler des employés ordinaires qui répondaient au téléphone, servaient le café et rédigeaient les communiqués de presse. La bulle avait explosé. La période classique de l'histoire des jeux vidéo venait de s'achever.

En 1983, plutôt que de suivre la pratique habituelle qui consistait à se débarrasser des excès de stock à prix cassés pour limiter les pertes avant de fermer boutique, les directeurs de l'usine d'Atari à El Paso ont chargé leur surplus de cartouches sur 14 camions à destination d'Alamogordo, Nouveau-Mexique, où elles ont été enterrées dans une décharge. Quand la rumeur a circulé que quelqu'un avait découvert la décharge et déterrait les cartouches à l'œil, Atari a fait passer la décharge au rouleau compresseur pour les broyer toutes – des dizaines de milliers d'E.T. et de Ms. Pac-Man et de Raiders of the Lost Ark – avant de la recouvrir d'asphalte.

Dans un autre registre : la même année, dans la même ville, Ham, le premier chimpanzé américain envoyé dans l'espace en 1961, a également été enterré après son décès à l'âge de 27 ans – le singe qui (de même que la chienne russe) avait fait naître chez les hommes le premier véritable espoir de pouvoir s'évader un jour d'un monde déchu. Au dernier décompte, Ham avait 111 descendants, dont certains ont été utilisés comme leur prédécesseur par les forces aériennes, et dont plus de la moitié ont été enterrés bien moins solennellement après avoir servi de cobayes

pour la recherche anti-sida dans un labo d'Alamogordo.

Adjacent à Alamogordo : le site de Trinity, où le projet Manhattan a fait exploser la première bombe atomique du monde en 1945, pulvérisant complètement la tour qui la soutenait – l'explosion qui a fait naître les premières craintes justifiées de l'apocalypse, esquissant le contour du *Syndrome chinois* et d'autres scénarios cauchemardesques.

Également à proximité : Roswell, Nouveau-Mexique, où certains résidents avaient parlé d'une explosion d'un autre genre et d'enterrements secrets en 1949, quand *quelque chose* était tombé du ciel. L'armée affirme qu'il s'agissait d'un ballon-sonde. Certains experts estiment qu'il s'agissait d'un prototype d'avion de chasse abattu par des pilotes d'essai japonais. Mais l'imagination populaire s'est fixée sur un vaisseau et des occupants beaucoup plus exotiques – venus chercher quelque rêveur du désert qui voulait s'échapper, peut-être, quand un bug de leur système a mené à un gigantesque crash qui a anéanti les espoirs du fuyard sans même qu'il s'en rende compte. Curieuse coïncidence, le labo de fabrication de fusées du pionnier Robert H. Goddard s'était également trouvé à Roswell. C'était là qu'avait été entamé un processus qui nous permettra peut-être un jour d'offrir aux habitants d'une galaxie très, très lointaine leur propre Roswell. Peut-être un jour serons-nous les sauveurs. Peut-être un jour notre planète deviendra-t-elle un refuge au lieu d'être un endroit dont on cherche à s'évader.

C'est sur cette bande de désert du Nouveau-Mexique longue de 150 kilomètres que gît le cœur caché, broyé et brûlé de l'ère moderne, enterré sous le sable, le sable à travers lequel le fantôme du destructeur des Mondes d'Oppenheimer²¹ continuera de murmurer ses cliquètements indéchiffrables, pourvu qu'un compteur Geiger suffisamment puissant les capte. Comme toujours avec l'histoire, ce cœur renferme des cadavres : des cadavres de cartouches de jeux vidéo, des milliers de micro-mondes détruits, leurs exosquelettes de plastique écrasés sous un parking de plus ; des cadavres de pilotes, peut-être, venus de quelque lointaine galaxie ; des cadavres de fusées, des cadavres de bombes ; et le cadavre de Ham, le fidèle fils de l'Oncle Sam, baptisé d'après Ham²² le fils de Noé, ce geek antédiluvien, ce curieux incurable qui devait à tout prix découvrir la vérité sur son père, quels que soient les cataclysmes qui s'abattaient sur lui.

On pourrait être tenté d'appeler cela une histoire de l'ombre – mais ce serait impropre. Bien que calcinées et enterrées, ces choses ne sont pas de simples ombres. Elles sont les formes qui projettent les ombres, et nous sommes les ombres qu'elles projettent. Elles sont les fantômes plus réels que les fantômes des maisons hantées, et elles nous attendent, nous invitant à creuser les tunnels qui les relieront entre elles, de sorte que chaque action et chaque événement aura une répercussion, un écho, une réflexion sur chaque autre. L'apocalypse et la rédemption, le dessus et le dessous, le grand krach et la grande évasion, tous nous attendent de l'autre côté du sable.

Échange solennel

« Tetsu sait pour Lucky Wander Boy, a expliqué Clio. Il a atteint la phase trois. »

Tetsu, qui regardait en direction du désert où tant de choses étaient enterrées, n'a pas répondu à son affirmation.

« C'est vrai ? » ai-je demandé.

Posément, il a acquiescé. Mon poulx s'est emballé, mais j'ai pris soin de dissimuler mon enthousiasme.

« Quand, et où ? »

J'ai mis un moment à m'habituer à sa façon de parler étrangement formelle. C'était comme s'il récitait de mémoire une déclaration rédigée à l'avance :

« Je suis né au Japon, et j'ai grandi à Kyoto jusqu'à ce que ma famille vienne vivre à Santa Clara, Californie, pour le travail de mon père en 1984 alors que j'avais 16 ans. Enfant, à Kyoto, j'habitais à la périphérie du quartier de Gion, près des berges de la rivière Kamo-gawa. Je dis "rivière" uniquement pour votre édification – en japonais, *gawa* signifie "rivière", ce qui rend l'expression "rivière Kamo-gawa" redondante. Gion abritait les maisons de geishas de Kyoto et de nombreux bâtiments magnifiques mais, après la guerre, une architecture et des distractions plus modernes se sont mêlées au tissu du quartier. La Kujaku Densha *geemusentaa*, ou salle d'arcade, a été l'une de ces distractions, située à seulement trois rues de notre appartement, dans Kiyamachidori au milieu des bars et des jeunes qui vomissaient. J'y ai passé une grande partie de ma jeunesse, à partir de l'âge de 8 ans. À cette époque, la plupart des jeux qu'elle abritait étaient électromécaniques par nature, mais les véritables jeux vidéo n'ont pas tardé à arriver. J'ai été l'une des dix premières personnes à jouer sur l'une des dix premières machines Space Invaders. La quatrième machine Donkey Kong n'a mis que dix minutes pour arriver à Kujaku Densha depuis les locaux de Nintendo Corporation, situés de l'autre côté du sanctuaire Heian-jingu à environ 2 kilomètres. Il a probablement fallu deux fois plus longtemps à Araki Itachi pour marcher de son ancien bureau chez Nintendo à son nouveau bureau chez Uzumaki, tout près de Kujaku Densha, après sa démission, ou son licenciement. Sa version des faits a varié en fonction des époques.

– Vous l'avez connue ? ai-je demandé.

– Oui. Elle m'a elle-même embauché pour tester Lucky Wander Boy quand je n'avais que 12 ans. Elle est entrée dans Kujaku Densha, m'a vu en train de jouer à Yosaku To Donbee, et mon intensité et ma concentration l'ont tellement impressionnée qu'elle m'a offert un emploi sur-le-champ. Elle m'a dit que nous serions trois testeurs, mais je n'en ai rencontré qu'un. Au cours des

huit mois où j'ai travaillé pour elle, j'ai probablement joué à Lucky Wander Boy plus que n'importe qui d'autre au monde. Quand l'école m'empêchait de me rendre à mes séances de tests, je séchais les cours, et seules des relations familiales m'ont évité de me faire renvoyer. C'est durant cette période chez Uzumaki que j'ai atteint la troisième phase de Lucky Wander Boy, alors que j'étais assis sur un tabouret de bar rouge, blanc et bleu qu'Itachi avait volé dans un bar américain de la rue. »

Même si j'essayais de ne pas le montrer, je le croyais. La précision de son énonciation et de sa diction pouvait tout à fait être le résultat de contacts prolongés avec Araki Itachi, dont la façon de parler était similaire. Elle avait aussi pu lui insuffler cette intensité envoûtante et hermétique, comme un saint peut accorder à quelqu'un la grâce. Ma soif d'informations et de détails sur Itachi était si forte que même Clio en percevait les ondes.

« Comment elle était ?

– C'était une belle femme, mais elle ne nous parlait pas toujours. Elle avait un système, je crois, une forme complexe et personnelle de divination qui n'était pas sans rappeler le système traditionnel de l'*onmyôdô* et qui déterminait à qui elle devait parler à un moment donné. Plus d'une fois, j'ai aperçu mon nom sur quelque graphique indéchiffrable, près du nom des autres testeurs. À certains moments, elle ne s'exprimait qu'au moyen de messages cryptiques pliés en minuscules origamis, ou tracés du doigt dans la poussière, ou transmis de quelque autre manière tout aussi obscure. Le seul nom qui n'apparaissait jamais sur ses graphiques était celui du vice-président Marufuku...

– Je l'ai rencontré ! Je l'ai rencontré ! »

Mon enthousiasme commençait à être difficile à contenir.

« Elle parlait tous les jours à Marufuku. Ma théorie est que le trouble dont il était atteint l'exemptait de figurer dans son système.

– Le trouble dont il était atteint ?

– Il souffrait d'une forme étrange d'aphasie. Même s'il pouvait parfaitement lire et comprendre, il ne pouvait pas parler. Ses phrases étaient du charabia complet.

– Comment ça ?

– Du charabia, des non-sens, des amalgames insensés de phonèmes japonais mis bout à bout de façon aléatoire. Souvent des morceaux de mots faisaient surface, ou alors deux ou trois mots se succédaient, mais il n'y avait pas de syntaxe, du moins aucune que personne ne soit parvenu à élucider, et on ne comprenait rien à ce qu'il disait. La rumeur prétendait que c'était un ancien yakuza. J'étais relativement effronté pour un enfant de 12 ans, mais je ne lui ai jamais demandé. Ça n'aurait pas servi à grand-chose. »

Un lien entre le doigt manquant de Marufuku et une pratique de repentance du folklore yakuza a jailli dans mon esprit. Mais mon empressement d'entendre ce que Tetsu avait à me dire – la

véritable raison de notre venue ici – m’empêchait de trop m’attarder là-dessus pour le moment.

« Et donc vous avez atteint la troisième phase. »

Tetsu a acquiescé.

« Qu’est-ce qu’il y avait ? Qu’est-ce que vous avez vu ? »

Tetsu a souri pour la première fois depuis le début de notre conversation, mais à peine.

« Mon expérience de la phase trois a été très difficile à obtenir, et l’essentiel de sa valeur réside dans son caractère unique. En vous en parlant, je cours le risque que vous vous appropriiez cette expérience, détruisant par la même occasion son caractère unique et diminuant sa valeur. Vous pouvez me promettre de ne pas le faire, mais cette promesse signifie très peu pour moi, car je ne vous connais ni d’Ève ni – pardonnez-moi – d’Adam. Pour une personne qui tient autant que moi au caractère unique de sa propre expérience, ce serait un risque considérable, ne trouvez-vous pas ? Vous ne vous attendez pas à ce que je le coute sans rien recevoir en échange. »

Pensant comprendre où il voulait en venir, j’ai tiré mon portefeuille de ma poche, mais il a posé une main sur la mienne, m’empêchant de poursuivre mon geste.

« Je ne veux pas d’argent. Mme Camp m’a laissé entendre que vous aviez quelque chose pour moi, quelque chose qui serait plus de l’ordre d’un échange d’idées équitable. Dans une autre poche, peut-être ? »

De ma poche revolver, là où Clio l’avait mise avant notre départ de L.A., j’ai tiré la feuille couverte de caractères japonais que Marufuku m’avait donnée chez Portal.

« Ceci contre la vérité sur la phase trois ? »

Tetsu a acquiescé.

« La *vérité* ?

– M. Pennyman... bien que je vive désormais ici, j’ai été éduqué dans un pays où les codes d’honneur sont pris très au sérieux. »

J’ai déplié la feuille et la lui ai tendue. Avec un visage de marbre, il l’a lue en environ vingt secondes, dans son intégralité, son index montant et descendant à toute allure le long de la page.

Puis il m’a raconté son ascension vers la phase III.

Durant la période de stupéfaction qui a suivi, j’ai eu la présence d’esprit de l’interroger sur le document de Marufuku.

« Il s’agit d’informations relatives à S.L.S., la nouvelle entreprise de Mme Itachi.

– Quelle est la nature de cette entreprise ? À quel genre de jeux travaillent-ils ? Vont-ils pousser les choses encore plus loin ? Est-ce que c’est possible ? »

Tetsu a écarté les mains et a souri une fois de plus, arquant ses sourcils broussailleux.

« Vous savez que je suis attaché au caractère unique de chaque expérience, M. Pennyman, et vous comprendrez bien que je ne peux pas partir d’ici avec moins de secrets que je n’en avais à

mon arrivée. Ce fut un plaisir. »

Il s'est courbé avec indifférence devant chacun de nous et est reparti vers sa voiture.

« Tu en as gardé une copie, n'est-ce pas ? » m'a demandé Clio tandis que Tetsu grimpait dans sa Nissan.

Je n'ai trouvé aucune réponse satisfaisante à sa question.

Tandis que nous regardions la voiture noire devenir une minuscule tache sur le beige du désert, j'ai discrètement observé Clio du coin de l'œil. Tout ce que je venais d'entendre, tout ce qu'on venait de me donner, je l'avais obtenu grâce à ses efforts, grâce à son dévouement pour moi. Ma connaissance fraîchement acquise de la phase III et la photo couleur d'Araki Itachi seraient les deux piliers auxquels je pourrais me raccrocher pour faire face à ce que le sort me réserverait, et je les devais l'une comme l'autre à Clio. Comme prévu, le lien entre nous avait commencé à se transformer en quelque chose que je pourrais qualifier d'amour – mais ces choses qu'elle m'avait données étaient plantées dans le sol entre nous, et je savais qu'elles pousseraient, quitte à devenir si énormes et si imposantes qu'elles deviendraient une barrière entre nous. Il était fort possible que ses cadeaux nous éloignent l'un de l'autre. Je l'ai attirée contre moi et serrée fort, sentant ses côtes contre les miennes. Son sourire déversait un tel torrent de bonheur que j'ai dû l'embrasser pour contenir le flot, et j'ai alors senti que notre avenir ensemble était plus incertain que jamais.

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

JEU : LUCKY WANDER BOY (SUITE)

[Compilé à partir du témoignage de Tetsu Bush (né Bushi), dont les allégations relatives à son expérience de testeur chez Uzumaki Corporation semblent fondées.]

De tous les objets que l'on peut acquérir dans la phase II de Lucky Wander Boy, le miroir est le plus crucial. En soi, il ne fait rien. Il y a cependant des configurations d'acquisition – des façons de ramasser les objets – qui activeront le miroir, et lui permettront de remplir sa véritable fonction. Ou du moins est-ce ce que l'on peut conjecturer, puisque la nature précise de la configuration de cet objet est inconnue. Elle doit néanmoins exister, car il est clair que la transition de la phase II à la phase III ne peut pas être accordée par la grâce de générateurs de nombres aléatoires, quels que soient les autres aspects du jeu que ceux-ci déterminent. Et nous ne pouvons pas non plus nous attendre à être délivrés du désert de la phase II par notre seule foi. Nos choix doivent jouer un rôle dans notre franchissement.

Lorsque le joueur accomplit la configuration adéquate (ou l'une des configurations adéquates), que ce soit accidentellement ou volontairement, le potentiel du miroir se libère. Il sort tout seul de

la poche de Lucky Wander Boy et se met à flotter devant lui comme s'il était suspendu par un fil invisible à une baguette invisible. Lorsque Lucky se met à courir pour le rattraper, le miroir conserve sa distance.

Mais le désert se dresse alors autour de Lucky telles de gigantesques vagues de sable, comme la mer Rouge s'ouvrant devant Moïse. Lorsque Lucky s'arrête, le sable cesse de s'élever ; s'il se retourne, il commence à retomber ; mais tant qu'il continuera d'aller vers l'avant, les vagues grandissent. Puis elles se recourbent vers l'intérieur et finissent par se rejoindre au-dessus de sa tête, formant un tunnel de sable qui devrait s'effondrer comme les murs d'eau de la mer Rouge auraient dû s'effondrer, mais il n'en est rien.

Le miroir va plus vite que Lucky, filant comme une balle le long du tunnel, laissant derrière lui une traînée chatoyante. Si Lucky continue de courir pendant environ vingt secondes – et à ce stade, qu'est-ce qui l'en empêcherait ? – un éclat bleu-vert apparaît au bout du tunnel, comme de la lumière se reflétant sur l'eau d'une oasis, et plus Lucky s'approche, plus la lueur s'élargit.

Mais il n'y a pas d'oasis. Il n'y a que le miroir de poche de Lucky, désormais suffisamment gros pour bloquer le passage. Lorsque Lucky s'approche du miroir, il voit le reflet du tunnel derrière lui mais, contrairement au reste du jeu, ce reflet est rendu en images vectorielles²³, comme un spectacle laser complexe représentant le tunnel et Lucky lui-même.

Pendant toute la phase II, nous n'avons vu que l'arrière de la tête de Lucky, ou au mieux nous avons aperçu un soupçon de fossette lorsqu'il tournait la tête. C'était parfois désespérant mais, au fil des heures et des jours, nous nous y sommes habitués, et l'envie de voir son visage s'est estompée pour ne se faire sentir que de temps à autre. Mais maintenant, tandis que Lucky s'approche du miroir, nous pouvons enfin le voir. Nous pouvons distinguer son visage.

Et ce visage, c'est le nôtre.

Qui que nous soyons dans le monde réel. Notre visage apparaît dans le miroir de Lucky, constitué d'innombrables polygones vectoriels.

Nous traversons ensuite le miroir pour atteindre la phase III. Le monde vectoriel, avec ses filigranes complexes de lignes aux couleurs vives, est ouvert et aéré, comme l'intérieur d'une cathédrale gothique ou un gigantesque vaisseau mère. Nous voyons le son de milliers d'équations chantantes. Contrairement à la phase II, nous ne voyons plus l'arrière de la tête du personnage. Nous sommes hors de l'image, précisément parce que *nous sommes dans l'image*. Immersion totale.

Qu'y a-t-il à l'intérieur du miroir ?

Tetsu Bush a retrouvé la plage d'Okinawa en été où ses parents l'emmenaient une fois par an quand il était enfant, le flux et le reflux de l'océan représentés par des lignes bleues et vertes semblables à celles des cartes topographiques. À plus de 1 000 kilomètres d'Okinawa, et pourtant seulement dix pas plus loin, se trouvait le parc Maruyama-koen de Tokyo au printemps, où les fleurs de cerisier formaient des lignes roses et blanches aussi délicates que des dessins à l'encre

sumi-e. Sa mère, son père et son grand-père étaient là, simultanément dans les deux endroits. C'étaient les seules personnes dont il pouvait distinguer le visage. Dans le parc, sa mère avait un gâteau de riz rose pour lui, enveloppé dans des feuilles de cerisier.

À en croire M. Bush, l'autre testeur de Lucky Wander Boy à avoir atteint la phase III a vu quelque chose de complètement différent. Mais il a refusé de me dire quoi car il estimait ne pas en avoir le droit.

De plus, une fois que vous avez atteint la phase III et vu ces choses, ces endroits, ces gens qui vous manquent le plus, vous êtes libre d'y rester aussi longtemps que vous le souhaitez. Ce n'est pas comme dans la phase II, où vous pouvez errer jusqu'à ce que la nuit tombe, jusqu'à ce que le propriétaire de la salle d'arcade vous mette à la porte, jusqu'à ce que vous en ayez assez de ce néant de beige terne et vous jetiez dans l'abîme. Dans la phase III, vous recevez non seulement ces choses, mais aussi du temps – ou plutôt, vous êtes arraché au temps pour atteindre cet endroit où, selon les croyances des Égyptiens, allait le *ka* de leurs momies, un lieu qui n'est qu'un lieu et rien d'autre, immuable. Lorsque je lui ai demandé s'il avait l'impression que Lucky Wander Boy avait eu cet effet sur le monde dans son ensemble ou s'il avait simplement agi comme une substance psychotrope sur sa conscience²⁴, M. Bush a refusé de spéculer et s'est contenté de déclarer qu'il pourrait peut-être se prononcer avec plus de certitude s'il avait porté une montre sur le coup. Il estimait son temps de jeu total dans la phase III (de façon subjective) à trente minutes. Quand je lui ai demandé pourquoi il avait abandonné la partie après un laps de temps si court, il a répondu qu'il pensait avoir trouvé la séquence d'acquisition d'objets correcte et pouvoir ainsi retourner à la phase III quand il le voudrait. Mais lors de ses tentatives ultérieures, il a découvert à sa grande consternation que soit il ne se souvenait pas correctement de cette séquence, soit il avait mal compris le mécanisme dans son ensemble. Dans un cas comme dans l'autre, il n'a plus jamais atteint la phase III, et lorsque sa famille est venue vivre à Santa Clara, il n'y avait plus une seule machine Lucky Wander Boy accessible au public dans tous les États-Unis.

Blaireaux

Les rumeurs battaient leur plein. De retour chez Portal après avoir été absent le lundi, j'ai découvert que le paysage avait considérablement changé. Pour commencer, Linda avait été renvoyée ; en arrivant, je l'ai trouvée qui faisait ses cartons. Elle avait émis l'opinion que l'échéance demandée pour une certaine tâche était « débile » alors que Krickstein était à proximité, et elle avait perdu son poste sur- le-champ. La pression se faisait sentir sur nous tous. Lorsque Linda s'est retournée pour nous dire au revoir du regard, cigarette à la bouche, un carton plein de ses affaires calé entre ses bras, son sourire suggérait qu'on l'avait « laissée partir » – pas qu'on l'avait « mise à la porte », mais plutôt qu'elle avait été « libérée d'un emprisonnement involontaire ».

Elle n'était pas la seule. Pendant le week-end, Tamar avait également été virée et remplacée.

Tamar, l'infatigable supportrice des classes dirigeantes, l'esclavagiste impitoyable qui avait rendu mon expérience de sous-fifre beaucoup plus pénible qu'elle n'aurait dû l'être : partie. En m'annonçant la nouvelle, Clio m'a serré l'épaule avec une expression d'exultation silencieuse, car je lui avais plus d'une fois fait part de ma crainte que l'Israélienne ne me fasse mettre à la porte, mais la mésaventure de Tamar ne m'inspirait aucune joie – il était évident que ces renvois n'étaient pas le simple résultat de conflits de personnalités comme on aurait pu le croire avec Shay et Linda, mais plutôt les premiers signes d'un ordre nouveau à plus grande échelle. Ça ne pouvait pas être de bon augure pour moi. Pourtant, j'avais le sort de Lucky Wander Boy entre mes mains, j'étais le seul à porter le projet et à le maintenir à flot parmi la tempête féroce de régression rampante qui soufflait chez Portal chaque matin à l'arrivée de Krickstein.

Le remplaçant de Tamar semblait étayer cette théorie de l'« ordre nouveau ». À 25 ans, Alan Freint paraissait souffrir d'une forme modérée de progéria, et il avait déjà pris l'habitude de soupirer bruyamment sans même s'en rendre compte, tel un cheval de trait brisé et résigné. Alan pouvait être considéré comme une tentative de reprise de contrôle de la part de Krickstein, car il était son homme à tout faire – outre sa fonction de responsable des ressources humaines et de la production du contenu Internet, il avait également une formation en programmation HTML et JavaScript. Et il faisait « un peu de rédaction en parallèle ».

« Donc, je suppose qu'une chose que je vous demanderai peut-être de faire sera de remplir des rapports de service quotidiens, nous a annoncé Alan après s'être présenté. Rien de compliqué, juste un relevé quotidien des projets sur lesquels vous aurez travaillé au cours de la journée, et du nombre d'heures que vous aurez passées sur chacun. Kurt et Tom vont réexaminer l'orientation du site durant la semaine à venir. Vous savez, renforcer les responsabilités, déterminer la viabilité de

nos séries Web, ce genre de choses. »

Peu après, Alan est parti aider Kurt à préparer la grande réunion avec D,S&A à propos d'*Eviscerator III*. Même si elle avait moins de raisons de s'inquiéter que les autres, Clio a manifesté un mécontentement exagéré face à ces nouvelles règles par solidarité avec moi. C'était quelqu'un de bien, quelqu'un d'attentionné. J'aurais beaucoup aimé que notre week-end dans le désert signifie la même chose pour moi que pour elle, croire comme elle que c'était le début de quelque chose plutôt que sa fin probable. Mais sur le coup, plutôt que d'affronter ces problèmes, ou de songer à ces rapports quotidiens et à ce qu'ils signifiaient pour quelqu'un qui ne travaillait en moyenne qu'une heure par jour, je suis allé jouer à *Eviscerator*. Alors que je jouais depuis près de deux heures, Clio est venue me voir pour savoir si j'allais bien.

« Ted, amène-toi ! a-t-elle lancé. Pennyman est sur le point d'atteindre le Big Boss ! »

Ted l'illustrateur est arrivé d'un pas lourd, juste à temps pour voir mon Samouraï spectral en finir avec Chedaki, le capo extraterrestre d'Ibn Alhrazed. Grâce à une combinaison complexe bouton/joystick que j'avais découverte sur Internet, j'ai rengainé mon épée, tendu mes deux mains dotées de griffes, et arraché les deux cœurs à trois cavités de Chedaki.

La terre à l'écran s'est mise à trembler. Des répliques jumelles de la grande pyramide de Kheops ont jailli du sol, et de nombreux ovni sont venus décrire des cercles autour d'elles. Même si j'avais étudié le mécanisme et la stratégie du jeu pendant de nombreuses heures, l'histoire de fond d'*Eviscerator* m'avait laissé étrangement indifférent, et c'était la première fois que je remarquais les allusions tirées par les cheveux à la théorie des anciens astronautes. Étais-je censé comprendre que la race d'extraterrestres aux allures d'insecte à laquelle appartenait Chedaki avait participé à la construction des pyramides, voire au commencement de la vie sur Terre, comme l'affirmaient les partisans extrêmement rares d'une origine extraterrestre de l'homme ou comme le suggérait le film *Les Monstres de l'espace* ? J'ai aussitôt repensé aux idées de sauvetage par des extraterrestres et d'apocalypse que j'avais eues dans le désert du Nouveau-Mexique, qui ressemblait fortement au désert d'*Eviscerator*, qui ressemblait fortement au désert de Lucky Wander Boy dont Tetsu Bush m'avait appris à m'évader lors de notre rencontre du troisième type. Tout était connecté, relié, et attendait d'être unifié dans un ensemble plus vaste. Mais mes réflexions ont été interrompues quand le Big Boss est arrivé, surgissant brutalement du sable.

Ibn Alhrazed portait un keffieh et une fausse barbe de pharaon, un peignoir chatoyant et des lunettes de soleil enveloppantes, et il s'est aussitôt mis à me bombarder d'un déluge de boules de feu mortelles auquel mes recherches m'avaient préparé. Clio retenait son souffle d'excitation. Ted a prononcé : « Putain, génial. »

Et c'est alors que la voix de Krickstein a retenti à travers l'Usine.

« Nous avons une devise qui résume la philosophie de Portal. “Ne demandez pas pourquoi – le fun, c'est le fun !” »

Des pharaons étaient tapis de chaque côté de l'écran. Clio, ma muse du jeu, a couru se mettre à l'abri, et Ted a disparu lui aussi, mais je n'ai pas abandonné la partie. Abandonner aurait attiré l'attention sur le fait que j'étais un tire-au-flanc, et ça aurait été un aveu de culpabilité. Et puis, pourquoi la machine était-elle là si nous n'étions pas censés y jouer ? Un employé qui jouait à Eviscerator, ça faisait partie de la décontraction calculée et de l'imprévisibilité préméditée qui étaient au cœur de la philosophie de Portal. Cependant, ma concentration avait été foutue en l'air. Quand Ibn Alhrazed a asséné son légendaire claquement de doigts, je n'étais pas prêt à contrer, et j'ai explosé très soudainement et pitoyablement, aspergeant le Big Boss de sang, d'entrailles et de lambeaux de peau. Il s'est lavé les mains dans une imitation du Nil. Ma partie était finie – un mauvais augure ? Non. J'avais perdu la première bataille, mais pas la guerre. J'étais certain que, à force d'assiduité et de travail, j'aurais la peau d'Ibn Alhrazed.

De retour à mon bureau, j'ai ouvert un e-mail vieux d'un mois et ai fait mine d'examiner son contenu tout en regardant Krickstein qui faisait faire le tour de l'Usine à l'équipe d'investisseurs, portant négligemment sur son épaule la hache d'Eviscerator. J'ai reconnu le VP qui était déjà venu et l'ai observé tandis qu'il jetait des coups d'œil furtifs en direction de l'arme factice de Krickstein. Il aurait de toute évidence voulu la tenir entre ses mains, mais avait honte de son désir. Je n'avais jamais vu aucun des trois autres types, mais celui qui portait un pantalon kaki bien repassé et marchait en rythme avec Krickstein pendant que les autres traînaient derrière devait être Chad, le P-DG de D,S&A, que le VP avait mentionné lors d'une conversation avec Lyme. Il avait facilement dix ans de moins que Krickstein et semblait juste un peu plus vieux que moi. Sa barbe méticuleusement taillée était similaire à la mienne.

« Notre truc, c'est ce qu'on aimait tous quand on était gamins et qu'on aime encore ici : les flingues, les filles, les bagnoles, les explosions...

– Génial ! s'est écrié Chad. Vous savez, je me considère comme une sorte d'expert en explosions. Rien à voir avec vous autres, naturellement. Mais je suis fan.

– Alors laissez-moi vous dire une chose : vous avez misé sur le bon cheval. Après-demain, je m'envole pour le Japon...

– Oui, a fait Chad, j'allais vous demander où vous en étiez avec cette histoire de monastère. Est-ce qu'on va le faire sauter ? Est-ce que c'est réglé ?

– Quasiment, a répondu Kurt en faisant tournoyer sa hache.

– Parce que je suis archi-fan de cette idée de monastère. C'est le bouquet final du troisième acte. Absolument nécessaire, spectaculaire. »

J'ai regardé le sommet brillant du crâne de Krickstein tandis qu'il entraînait les hommes dans l'allée qui courait entre les partitions de tweed de l'autre côté de l'Usine. Sa voix est devenue indistincte lorsqu'ils ont atteint le service des effets spéciaux, où Chad a eu droit à une démonstration du comportement d'une balle virtuelle pénétrant une poitrine virtuelle. Ted m'avait

déjà montré cette simulation – il suffisait d’enfoncer un bouton pour que tout le sang soit effacé de la scène afin d’obtenir l’approbation du MPAA. Kurt a posé la hache à côté de la porte de derrière et a secoué les bras comme s’il venait de faire une heure de musculation. Quand il a de nouveau entraîné les hommes dans ma direction, je l’ai une nouvelle fois entendu qui débitait son baratin.

« On est top, on est très bons à ce qu’on fait, et on cherche à obtenir une exposition et une pénétration maximales. Regardez ça... »

Chad, qui était resté en arrière, a interrompu Kurt en appelant ses collègues pour qu’ils jettent un coup d’œil au jeu en ligne Alien Bimbo Range, dans lequel chaque participant disposait d’une seconde pour identifier et descendre la fille en bikini dont l’œil supplémentaire, le doigt supplémentaire ou toute autre anomalie physique indiquaient qu’elle était en fait un extraterrestre malveillant. En préparation à la réunion avec D,S&A, Kurt et Clio avaient à la hâte transformé Bimbo Range en une pub pour Eviscerator la semaine précédente, métamorphosant les « extraterrestres malveillants » en « acolytes extraterrestres malveillants d’Ibn Alhrazed » et effectuant quelques modifications graphiques mineures afin de laisser croire que Krickstein ne reculait pas devant la dépense pour promouvoir *Eviscerator III*, donnant au film la saveur d’un fait accompli. L’équipe de D,S&A s’est massée autour de Chad pour admirer le jeu tandis que Chad caressait sa barbe en gloussant. Avant de pouvoir me retenir, j’ai caressé ma propre barbe par compassion. Kurt était ravi de leur réaction face au jeu, mais Chad l’avait déstabilisé en l’interrompant joyeusement, comportement qu’il ne tolérait d’ordinaire pas chez Portal. Il a marché jusqu’à mon bureau, titubant tel un homme qui vient d’être arraché à sa sieste.

« Tirez-vous de là », a-t-il lancé. Sèchement. « J’ai besoin de cet ordinateur. »

Je me suis écarté du bureau, de *mon* bureau, tandis que Kurt ouvrait la page d’accueil d’*Eviscerator III* qui avait coûté son boulot à Shay, et bientôt toute l’équipe de D,S&A était réunie autour du bureau en train de l’examiner. Chad s’est assis dans mon fauteuil.

« On fait tout nous-mêmes ici, parce qu’on aime les choses bien faites, parce qu’on n’est *pas* Hollywood. Quoi que vous sachiez ou croyiez savoir sur Hollywood, vous pouvez le balancer aux chiottes. Ça ne s’applique pas ici. Chaque fois que vous traitez avec Hollywood, il y a un intermédiaire, un *blaireau* qui ne rapporte rien et qui se fait mousser autant qu’il peut et qui fait exploser vos putains de coûts, pardonnez mon langage. Si on trouve un blaireau dans cette société, on en fait un manteau de fourrure, OK ? »

Il ne plaisantait pas. Le troupeau de blaireaux était en passe d’être décimé. Je me suis retiré dans la cuisine et ai attendu. Je me voyais comme un réfugié de mon propre bureau, ce qui m’a fait penser à Vato et aux autres journaliers dehors. Je les imaginais errant à travers le désert de Chihuahua, traversant le Rio Grande pour atteindre un pays où tout irait mieux, où ils pourraient gagner leur vie. Soudain, dans mon esprit, Vato et ses *vatos* n’étaient plus dans le désert mexicain, ils erraient à travers le désert de la phase II de Lucky Wander Boy. Avec les connaissances

adéquates – des connaissances que moi seul pouvais leur communiquer –, ils pourraient atteindre le pays de leurs rêves, un lieu sans choix difficiles. Ils n'auraient plus besoin d'abandonner leur famille s'ils en avaient une. Et s'ils n'en avaient pas mais en voulaient une, la famille de leurs rêves les y attendrait. J'avais acquis ces connaissances en échange d'informations potentiellement plus importantes encore : mais le contenu du document sur S.L.S. m'avait échappé. Et s'il contenait une révélation encore plus essentielle que le témoignage de Tetsu Bush sur Lucky Wander Boy ?

Quand Krickstein et les investisseurs sont repartis, j'ai regagné mon bureau. Lorsque j'avais essayé de traduire moi-même le document sur S.L.S., j'avais mis le site de traduction japonais-anglais en marque-page sur mon navigateur. J'ai rouvert la page et y ai entré les seuls mots japonais relatifs à Lucky Wander Boy qui me restaient :

Uzumaki : tourbillon ; remous ; spirale

Et :

Araki : rondin ; bois brut

Et :

Itachi : blaireau ; fouine ; vison ; hermine

Blaireau.

Depuis le couloir qui reliait l'Usine aux bureaux, j'ai regardé Krickstein qui menait les investisseurs jusqu'à la sortie.

« Donc vous nous rappelez dès que vous êtes rentré de Kyoto », a dit Chad.

Krickstein a répondu qu'il le ferait. Tournée de poignées de main. Départ des types de D,S&A.

Krickstein a regagné d'un pas sautillant la salle d'attente avec un demi-sourire qui n'indiquait aucune émotion particulière vu que c'était son expression permanente.

« Alors, comment ça s'est passé ? a demandé Lyme.

– Génial ! Génial. Il nous faut cette explosion du monastère. »

Kurt s'est laissé tomber sur le canapé et a appelé Curly. Il s'est mis à donner de petites claques sur le museau de la chienne pour la provoquer.

« Allez... bats-toi... bats-toi... allez, fais pas ta chochette, bats-toi... » Les coups se sont faits plus forts, et bientôt ses poings se sont serrés, et il a continué de frapper la chienne sur la gueule. « Bats-toi... bats-toi... »

Curly a grondé et retroussé sa lèvre supérieure frémissante, mais elle refusait à la fois de se battre et de s'enfuir. Elle restait plantée sur place et encaissait les coups.

Clio a voulu venir chez moi après le travail, mais je lui ai dit que j'avais du boulot.

« Quel genre de travail ? Tu ne m'as pas adressé la parole depuis que tu m'as dit que tu ne

déjeunerais pas ce midi. » Elle m'a donné un petit coup de doigt faible, hésitant. « Il y a quelque chose qui ne va pas. Dis-moi quoi, j'arrangerai ça. Personne ne sait mieux y faire, tu te souviens ? »

Je lui ai juré que tout allait bien et lui ai donné quelques-unes de mes dernières entrées du *Catalogue* pour l'apaiser. Comme je franchissais la porte, je lui ai promis de l'appeler plus tard, mais j'avais déjà oublié lorsque je suis arrivé chez moi.

Ce soir-là, tandis que je m'examinais dans le miroir de la salle de bains en caressant ma barbe, Chad, l'expert en explosions de D,S&A, a jailli dans mon esprit et refusé de s'en aller, alors j'ai saisi ma tondeuse sur son chargeur, j'ai arraché le sabot ajustable, et je me suis rasé le menton, parachevant le travail avec un rasoir manuel. Puis, avec l'aide du miroir à main polonais, je me suis attaqué au reste de ma tête. J'ai mis un bon moment pour raser mon épaisse chevelure à la tondeuse, mais je n'avais rien de mieux à faire. Quand j'ai eu terminé, je me suis assis sur le canapé et j'ai examiné mon ouvrage dans le miroir tout en me passant la main sur le crâne. La sensation de peau de pêche sous mes doigts était agréable, et j'aimais bien mon nouveau look. Il faisait très ascète. Et mon front dégarni avait disparu. Des bouts de cheveux tombaient comme de la neige sur le canapé blanc chaque fois que je passais la main, mais je m'en foutais.

J'ai préparé des nouilles *ramen* pour le dîner, j'ai mangé, puis je me suis directement mis au lit, où je suis resté un long moment à regarder dans le noir.

Après avoir échoué de peu à sauver ma grand-mère, j'avais fait la même chose et étais resté allongé à regarder danser les nombres verts de mon réveil à LED. Comme je commençais à m'endormir, juste avant que la lumière onirique ne laisse place à l'obscurité complète, j'avais entendu sa voix résonner, non pas dans ma tête, mais dans la pièce où je me trouvais.

« C'est bon, Adam, avait-elle dit. Tu as fait ce que tu as pu. »

Cette fois, cependant, il n'y avait pas de réveil à LED, et je ne dormais pas. Et quand j'ai entendu la voix, j'étais pleinement éveillé. Elle me disait qu'elle m'attendait, mais je le savais déjà.

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

JEU : EVISCERATOR SPECIAL EDITION

Format : Réalisation de désirs

Fabricant : Adam Pennyman

Année : 2001

Processeur : Sommeil paradoxal

Dans ce jeu, par une curieuse logique nocturne, je suis à la fois moi-même et mon énigmatique

Moment de décision, une personne double qui devient triple en occupant le corps doré et gavé de stéroïdes du Samouraï spectral. De la même manière, Kurt Krickstein est à la fois lui-même et Ibn Alhrazed, mais dans ce cas, Ibn Alhrazed est désavantagé, car il est forcé d'occuper le corps terriblement ordinaire de Krickstein. Un clairon entonne les notes d'ouverture de Lucky Wander Boy, annonçant le début de la bataille. Encore plus précis dans son réalisme que la version à pièces, ce jeu regorge de milliers de rouges et de bordeaux criards tandis que le Moment spectral de Pennyman éviscère Ibn Krickstein encore et encore et encore devant la façade du monastère du mont Hiei. Dans Eviscerator Special Edition, le monastère et les arbres qui l'entourent sont situés non pas sur le mont Hiei, mais dans le désert de la phase II de Lucky Wander Boy, qui passe du beige au blanc et ainsi de suite, rythmant le supplice d'Ibn Krickstein. Le processus d'éviscération semble quelconque dans le contexte général d'Eviscerator, mais il mérite un examen plus attentif.

Après avoir ouvert le ventre d'Ibn Krickstein avec mon épée, j'arrache ses intestins et les cloue à un cèdre vierge du Japon haut de vingt mètres qui jaillit du sable, enfonçant un crampon de voie ferrée dans le bois avec mon poing doté de griffes. Puis, tout en le frappant avec le plat de mon épée pour le faire avancer, j'oblige Ibn Krickstein à tourner autour de l'arbre, déroulant ses tripes jusqu'à ce que son ventre soit vide et qu'il tombe raide mort par terre. Je peux affirmer avec certitude que cette manière d'éviscérer ne figure pas dans le répertoire du Samouraï spectral et, malgré son apparente similitude avec le seppuku, je sais qu'il s'agit d'une forme de supplice spécifique aux Vikings. Ce qui semblerait expliquer pourquoi il se retrouve dans Eviscerator Special Edition, car le Viking *berserk* Njal Njalson avait été l'avatar de Shay chaque fois que nous avions joué ensemble, et j'avais pensé à Shay ce jour-là suite au renvoi de Linda et Tamar...

Mais pour autant que je sache, je n'avais jamais vu Njal Njalson tuer qui que ce soit de cette manière non plus. Ce qui soulève une question : comment connaissais-je le penchant des Vikings pour l'éviscération au moyen d'un arbre ? La réponse commence à nous rapprocher du sens caché d'Eviscerator Special Edition :

Plus de quatre plus tôt, j'avais travaillé comme consultant en scénario pour un film destiné au marché de la vidéo intitulé *Viking !*. Décrocher le boulot avait été aisé ; j'avais envoyé mon CV, et on m'avait embauché sur-le-champ. On m'avait alors demandé de lire de nombreuses sagas islandaises du XIII^e siècle et de fournir des résumés au producteur et au réalisateur, de même qu'un condensé des nombreux mots d'esprit schwartzeneggeriens que renfermaient les sagas pour aider le scénariste dans sa quête de vraisemblance. J'avais apprécié ces lectures, et mon enthousiasme avait contaminé le producteur et le réalisateur, qui avaient apprécié mes paraphrases inspirées pour décrire la colère concise et poétique d'Egill, l'amour farouche de Kjartan pour la blonde indéniablement sexy Gudrun, et qui avaient *particulièrement* aimé mes descriptions hautes en couleur des éviscération autour d'arbres que les Vikings aimaient tant infliger à leurs ennemis vaincus.

Cependant, tandis que je faisais mes longues présentations à l'heure du déjeuner, je n'avais pas

en tête l'ancien M. Olympia autrichien qui était pressenti pour le rôle, ni la petite actrice de porno soft suédoise avec qui il voulait partager l'affiche, ni les paysages lunaires de lave noire que le réalisateur et le producteur avaient pris en photo durant les trois jours qu'ils avaient passés à arpenter défoncés les alentours de Reykjavík. Le personnage que j'avais en tête, l'image dont je tirais ma force, était un *sprite* de 16 pixels sur 16 tiré du jeu pour Intellivision Ice Trek : le héros nordique affublé d'un casque à cornes qui filait à travers une toundra bleu pâle (l'Intellivision ne pouvait générer que seize couleurs, mais celle-ci était parfaite pour la glace) et qui affrontait divers défis et épreuves jusqu'au moment où il arrivait au palais de glace du méchant roi et le faisait fondre, le transformant en tombeau²⁵ pour ledit roi.

Quand mes employeurs avaient découvert que, contrairement à ce qu'affirmait mon CV, je n'étais jamais allé à Harvard et n'avais travaillé ni sur *Orlando* ni sur *Erik le Viking*, ils m'avaient renvoyé aussi sec. Mais tant que j'avais été sous la protection du héros nordique, j'avais eu un véritable producteur et un véritable réalisateur sous ma coupe. Mon emprise sur eux m'avait élevé à leur niveau ; je n'avais eu nul besoin d'esquiver mes employeurs, nul désir de retrouver le refuge sûr de mon bureau. Je n'avais pas simplement nagé avec les crocodiles – j'étais passé pour l'un d'eux.

Les allusions à Frogger sont intentionnelles, car la métaphore de Frogger permet une mise au point finale. Dans la rivière de Frogger, il y a des blaireaux²⁶ – mais pas les blaireaux de Krickstein, pas des importuns incapables tels qu'Itachi et moi, des créatures infortunées destinées à être dépouillées et transformées en manteau de fourrure. Non, dans Frogger, les blaireaux sont les agresseurs, au même titre que les crocodiles. Ils dominent, comme je dominais dans Eviscerator qui, malgré ma préférence pour les jeux plus pacifiques, avait été le seul où j'avais jamais été le meilleur. Voilà le genre de blaireau qu'il fallait être. À travers des correspondances et des associations, la violence de Viking du héros nordique s'était manifestée dans Eviscerator Special Edition pour me faire savoir que le Moment spectral de Pennyman était arrivé au seuil du rêve. Il attendait de prendre chair, de devenir un avatar dans le sens originel du terme : une déité incarnée, descendue sur Terre. Le temps était venu de s'emparer du pouvoir de l'agresseur et de l'utiliser contre lui dans un acte de jiu-jitsu symbolique. De vaincre le BYYEWWww une bonne fois pour toutes.

J'étais le blaireau.

Troisième partie

BOY

Il n'est qu'une ombre, occupant un espace flou quelque part entre le souvenir
et la vie vécue, ce qui rend possible de contempler sa fin avec un certain
détachement.

Dafei Ji, *Leng Tch'e*

Préparation

Quand je suis retourné à l'Usine le lendemain matin, la machine Eviscerator avait disparu.

« Ils sont venus la chercher juste après ton départ hier, m'a sombrement expliqué Ted. Kurt l'échange contre le nouvel Eviscerator : Bloodgame. »

Clio a caressé ma tête rasée pour me consoler, et je l'ai vue qui lorgnait mon crâne chauve avec inquiétude, même s'il n'y avait aucune raison de s'en faire. Dès l'instant où j'avais pris conscience de l'espace vide à l'endroit où s'était trouvée la machine Eviscerator, j'étais passé à autre chose. Je pense qu'elle me croyait dans un état de déni. Mais elle se trompait. J'étais assurément dans un état particulier, mais pas celui-là. La machine Eviscerator avait rempli sa fonction, et maintenant qu'elle était relevée de ses devoirs envers moi, elle ne pouvait devenir pour moi qu'un Veau d'or, une fausse idole tentante dans le désert de Portal. J'étais content qu'elle ne soit plus là.

Clio a voulu déjeuner avec moi, mais je lui ai dit que j'avais besoin de réfléchir, et que je préférais être seul.

« Oh ! qu'elle a fait. Soit... je voulais te parler de ces entrées du *CJO*. »

J'ai répondu qu'on pourrait le faire à un autre moment.

« Je trouve juste dommage de le laisser partir dans la mauvaise direction comme ça. Cet "essai complémentaire", "des geeks" ? C'est mignon et tout, mais est-ce que ça a vraiment sa place dans le *CJO* ? Ne m'as-tu pas dit que le *CJO* était censé parler des jeux eux-mêmes ? Et cette entrée sur China Syndrome... elle parle soi-disant d'un jeu spécifique, mais en fait elle ne parle quasiment pas de China Syndrome. Je ne comprends pas où tu veux en venir avec toutes ces histoires d'essais nucléaires, de Roswell, et de chimpanzé de l'espace. On dirait que tu tournes en rond, ça te fait paraître... un peu... je ne sais pas, tu es sûr que ça va ? »

Ça me chagrinait de constater que ma partenaire et complice qui avait autrefois tout compris avec tant de lucidité ait pu laisser ce « tout » dépasser son entendement, mais à l'allure où allaient les choses, avec ces connexions qui formaient de nouvelles connexions à une vitesse exponentielle, même l'adepte de Lucky Wander Boy le plus ardent pouvait se retrouver à la traîne. Je lui ai promis qu'on en reparlerait plus tard et suis sorti par la porte de derrière. La hache d'Eviscerator était toujours appuyée contre le mur près de la porte, là où Kurt l'avait laissée.

Durant ma pause déjeuner, en chemin vers la *taqueria*, j'ai acheté une paire de gants de travail à la boutique de l'Armée du salut, ainsi qu'une poignée de vieux tournevis. J'ai vu Vato et l'ai salué de la tête, et il m'a souri. Nous étions en bons termes.

Quand je suis revenu de ma pause avec les gants dans ma poche et les tournevis dans mon sac, j'ai trouvé Lyme qui m'attendait dans la salle d'attente à l'avant.

« Hé ! Travis Bickle ! Venez faire la connaissance d'Hillary Opeth. »

Hillary Opeth était la nouvelle vice-présidente du développement. Quand elle était venue pour son entretien la semaine précédente, la rumeur avait circulé dans l'Usine qu'elle avait été la reine des pipes chez Fox Family Television, son dernier employeur. Elle portait une longue veste en laine noire et un pantalon de cuir noir. Quand elle s'est penchée en avant pour poser son sac à main, j'ai aperçu son collier : une lanière de cuir à laquelle était accroché un ânh. Un ânh égyptien. Le moment était venu. Les signes se multipliaient.

« Hillary arrive à bord pour vous remettre, vous autres créatifs, dans le droit chemin », a déclaré Lyme.

Il n'obtiendrait pas ce qu'il espérait d'Hillary Opeth. La répugnance avec laquelle elle avait reçu son compliment, son sourire vacillant comme une flamme de fausse cheminée sur ses lèvres étrangement fines, ne laissaient flotter aucun doute.

« J'ai beaucoup entendu parler de vous, ai-je dit avec une audace qui ne m'était pas coutumière.

– J'ai lu vos articles pour les divers sites, a-t-elle répondu. Je ne crois pas que leur ton convienne tout à fait. *Nous* connaissons peut-être tous les mots à coucher dehors, mais nous ne pouvons pas assumer que notre public les connaisse. Nous devons être certains que les articles sont spirituels, certes, mais pas trop intelligents. Nous en reparlerons bientôt. »

J'ai cherché une repartie ironique, mais rien n'est venu. Puis, sur un signe de tête de Lyme, elle a pris congé, refermant la porte derrière elle.

« Adam, mon vieux... nous devons parler de deux choses. »

Il a ouvert le tiroir de son bureau à deux doigts tout en posant ses pieds sur une chaise, un geste qu'il avait de toute évidence vu dans un film quelconque. N'importe quel autre jour, son échec total à atteindre l'effet recherché m'aurait mis mal à l'aise. Il a sorti ma flasque de Jim Beam et mon dossier Tas de merde, et les a posés sur son bureau.

« Pourquoi avez-vous fouillé dans mon tiroir ? » ai-je demandé.

Ma tranquillité l'a troublé. Il a fait un geste innocent.

« Je ne fouinais pas. Je cherchais simplement votre exemplaire du scénario de *Lucky Wander Boy*. Kurt voulait que je... les récupère tous. Si vous lisez votre contrat, vous verrez que *ceci* n'est pas autorisé, mais personne n'a besoin de le savoir, pas cette fois. Oublions. » Il m'a lancé la flasque.

« Quant à ce truc... »

Il a feuilleté le Tas de merde. Le retour inévitable du refoulé.

« Est-ce que je peux supposer qu'il s'agit de choses que vous avez terminées ?

– Oui, ai-je répondu avec une sincérité sournoise.

– Bon, eh bien, avant d'en être sûr, je vais devoir demander à Alan de tout vérifier. Si vous

vous rappelez par hasard quelque chose ici que vous auriez oublié de faire, quelque chose qui aurait pu vous sortir de l'esprit... je peux vous accorder quelques jours de grâce, disons trois ou quatre. Vous êtes ici depuis quelque temps, et je vous aime bien. Après ça, cependant, je serais obligé d'avertir Kurt. »

J'ai acquiescé.

Plus tard, le même jour, Kurt a déboulé dans l'Usine comme une furie.

« Pourquoi est-ce que je n'entends personne taper sur son clavier ? Pourquoi est-ce que tout le monde est en train de discuter ? Fini de jouer les blaireaux ici... fini les blaireaux... »

Et il est reparti aussi vite qu'il était arrivé.

Une fois de plus, Clio a voulu venir chez moi. Elle s'est montrée plus insistante cette fois, mais moi aussi. J'ai prétexté que j'avais du travail, du travail qui exigeait d'être seul. Elle m'a demandé si j'avais quelqu'un d'autre. J'ai répondu qu'il ne s'agissait pas du tout de ça, même si naturellement il s'agissait de ça.

« Je te parlerai demain, alors ? »

J'ai acquiescé.

Elle s'est attardée une demi-heure de plus, attendant que je revienne sur ma décision, mais j'ai tenu bon, et elle a fini par partir sans moi.

En attendant que d'autres employés s'en aillent, j'ai songé que, dans la bataille qui opposait l'amour désintéressé et l'inconscience qui rendait tout amour sensé impossible, la frontière était parfois floue. Des situations survenaient où les partisans du premier devaient adopter des tactiques qui le rendaient impossible. Cette idée semblait intéressante, alors je l'ai tapée sur mon ordinateur et sauvegardée dans un fichier nommé « Samouraï » ! À la périphérie de mon champ de vision, j'ai vu Lyme qui me regardait pianoter sur mon clavier, content de lui, croyant que je rattrapais mon Tas de merde. Je n'ai pas manqué de lui dire au revoir en partant, ni à Ted, le seul employé qui restait dans l'Usine. Je suis sorti par l'avant du bâtiment, puis j'ai fait marche arrière et ai furtivement longé le couloir extérieur qui menait à la cuisine, où j'ai enfilé mes gants de l'Armée du salut et attendu que Ted aille aux toilettes. Après quoi, je suis discrètement ressorti par la porte de derrière, emportant la hache d'Eviscerator avec moi. Quand j'en aurais fini, les seuls indices sur l'arme seraient des fibres provenant des gants et les empreintes de Krickstein. Ils pourraient en faire ce qu'ils voudraient.

Une fois le moment – le Moment – venu, j'ai découvert que soit la lame était plus émoussée que je ne le croyais, soit j'avais besoin de faire du sport. Là où je m'étais attendu à une coupure nette, je n'ai obtenu qu'un bruit sourd et un couinement pathétique. Ce n'était pas aussi joli que ce à quoi je m'étais attendu, mais je n'étais pas troublé. J'ai persévéré. Au bout du compte, il m'a fallu environ dix coups de hache pour achever le travail.

Anéantissement de notre héros

Le sixième coup de hache a porté pile à la jonction de la poignée et de la porte avec un claquement métallique qui n'était ni aussi retentissant ni aussi excitant que les claquements métalliques du film pour lequel la hache avait été conçue. Un jeu considérable est apparu au niveau de la poignée, mais il m'a fallu quelques coups supplémentaires pour l'arracher complètement et accéder à l'Usine.

Elle était déserte, naturellement, puisqu'il était 23 h 30. Il n'y avait personne pour m'empêcher d'allumer toutes les lumières qui, maintenant que mes yeux s'étaient accoutumés à l'obscurité, m'ont ébloui comme un soleil de minuit, remplaçant dans leur contexte les sinistres rangées de diodes qui clignotaient sur les gros serveurs IBM. Toute l'activité Internet indigne de Portal passait par leurs circuits, et leurs disques durs renfermaient des tonnes de sauvegardes, comme autant d'empreintes de mains futiles dans du béton humide – mais ils étaient vulnérables. J'ai inspiré une énorme bouffée d'air stagnant, et entré le code avant que l'alarme ne se déclenche. Lucky avait été mon avatar à l'écran, maintenant j'étais le sien dans le monde réel, son incarnation terrestre. Quelle était ma première responsabilité en tant que tel ? J'avais un plan, un plan qui trouvait sa justification dans la note qu'avait rédigée Itachi à propos du scénario original. J'ai tiré la note du tiroir de mon bureau – même si je ne le considérais plus comme le mien. Je m'étais débarrassé de ce bureau et de tout ce qui allait avec comme un serpent se débarrasse d'une vieille peau.

Et centralité du tournevis, entraînant anéantissement de notre héros.

La plupart des journaliers qui fréquentaient le quartier passaient la nuit dans des appartements ou des abris, mais quelques-uns vivaient dans la rue devant les locaux de Portal. Vato était l'un d'eux. Je l'ai réveillé doucement, et la façon dont il s'est instinctivement protégé la tête avec son avant-bras tel un lapin effrayé m'a attristé. Dès qu'il m'a reconnu, cependant, la peur a disparu, remplacée par du soulagement, de la gêne et de la colère. Mes sens étaient désormais affûtés, et même dans l'obscurité le contour des objets scintillait, émettant une phosphorescence grisante. Je lui ai demandé en espagnol de réveiller quelques-uns de ses amis et de me suivre. J'avais une grande opportunité pour lui. C'était un homme fier et audacieux, et en temps normal il m'aurait dit où je pouvais me coller mes opportunités nocturnes, mais il a senti que, à cet instant précis, je n'étais pas simplement le *peon* d'un *puto*. J'étais en pleine possession de mes moyens, aussi inébranlable qu'une flèche tirée vers l'enfer, et ça valait la peine de me suivre tant que je

possédais ces qualités. Il a discrètement réveillé sept autres hommes qui dormaient à divers endroits au bord de la route, les sélectionnant méthodiquement parmi la masse de journaliers, et il me les a ramenés.

« *Vengamos*, ai-je dit, désignant Portal de la main. *Soy un amigo*. »

Je les ai menés à l'intérieur de l'Usine et leur ai montré d'un geste grandiloquent le mur de machines, dont le bourdonnement d'insecte impuissant m'a arraché un éclat de rire. J'ai eu droit à un regard soupçonneux de la part d'un des hommes qui estimait que se trouver dans ce bâtiment en pleine nuit avec un type comme moi n'était pas une bonne idée pour un type comme lui, mais ça n'avait aucune importance, car Vato était leur mâle alpha et lui et moi avions un accord. J'ai démolì l'un des monolithes IBM et prononcé les paroles que j'avais préparées pour l'occasion, prévoyant que mon espagnol scolaire ne me permettrait pas d'improviser quelque chose d'approprié au pied levé :

« *Las cosas del puto, sus computadoras... ¿Son tuyos ahora ! Si ustedes quieren, pueden robarlos y venderlos. Si no quieren... está bien. No hay ningún problema.* »

Ils pouvaient tout emporter s'ils le voulaient. De mon sac à dos, j'ai tiré les tournevis que j'avais achetés dans l'après-midi afin qu'ils comprennent bien ce que j'avais en tête.

Je n'ai vu aucun des sourires hésitants de camaraderie tacite que je m'étais imaginés lorsque j'avais mentalement anticipé cette scène. Ils se sont entretenus gravement pendant environ une minute, Vato monopolisant l'essentiel de la parole, et même s'il parlait beaucoup trop vite pour moi, son corps et son visage montraient qu'il cherchait à les persuader. La discussion s'est achevée brusquement lorsqu'ils sont tout à coup tombés d'accord, et ils se sont tournés vers moi dans l'attente d'une ultime confirmation. J'ai acquiescé, et ils se sont mis au travail.

Jamais l'Usine n'avait été le témoin d'un tel travail d'équipe et d'une telle productivité. Kurt aurait rêvé de voir ses employés bosser comme ça. L'homme à l'anorak en vinyle vert avait un couteau suisse, et j'ai distribué des tournevis aux autres, glissant celui qui restait dans ma poche revolver. Vato a également fabriqué des outils improvisés à partir de fournitures trouvées sur les bureaux proches : ôte-agraves, trombones, le bord coupant d'un gros ressort. Il s'est mis à dévisser et débrancher les tours de serveur et à les aligner à l'envers à la bordure du sol de ciment, et les autres n'ont pas tardé à lui prêter main-forte. Lorsque toutes les diodes clignotantes ont été éteintes, les hommes se sont rassemblés autour de Vato tandis qu'il leur montrait comment disséquer les serveurs, dévissant le boîtier noir et extrayant habilement la carte mère, les puces, les disques durs et les autres parties revendables de la première machine. Ses collègues ont suivi son exemple, et lui-même a continué de démonter des machines tout en surveillant les progrès de ses camarades et en inspectant le reste de l'Usine à la recherche d'autres appareils exotiques tels que les postes de travail Silicon Graphics dont il pourrait extraire des composants essentiels. Il avait la situation bien en main. Je pouvais aller faire un tour dans les bureaux à l'avant.

Je me suis glissé dans la salle d'attente en me laissant porter par l'euphorie du moment et j'ai bondi par-dessus le canapé avant de grimper lourdement sur l'énorme table basse en verre. Je savais qu'elle ne se briserait pas, ou que si elle se brisait, je ne me blesserais pas. C'était une expérience extatique. Je savais que celles-ci se produisaient, mais je ne me souvenais pas de la dernière fois que j'en avais eu une sans l'aide de produits chimiques. Mieux valait tard que jamais, mieux valait maintenant que jamais, et inutile de forcer les choses ou d'essayer de réfléchir, je n'avais qu'à déambuler à travers le bureau en attendant qu'une action inspirée se présente à moi, et quelle que soit cette action, ce serait la *bonne*. Sous mon pied, le dernier numéro de *Variety* annonçait la vente du scénario de *Tag 'Em Bag 'Em* de Cheops Feinberg pour deux millions de dollars avec une avance d'un million. J'ai envoyé d'un coup de pied le magazine dans le bureau de Lyme à travers l'espace de communication au-dessus de la cloison. Puis j'ai fait voler du pied tous les autres magazines qui se trouvaient sur la table parce que je supposais que ça me procurerait du plaisir. Et j'avais raison, ça m'a procuré du plaisir. Mais il m'est alors clairement apparu que je n'avais pas encore atteint ma destination.

Le bureau de Kurt. Voilà où je devais aller.

Je suis entré dedans sans plan ni intention, telle une ardoise vierge, ouvert à toute opportunité qui se présenterait. Je pouvais tout détruire, retourner chaque chaise, démolir chaque appareil, déchirer chaque feuille de papier, faire fondre chaque créature en latex ; ou je pouvais simplement m'enfoncer tous ses crayons dans le cul, les uns après les autres ; ou je pouvais ne rien faire du tout. Ne pas savoir était excitant. J'ai entretenu le suspense aussi longtemps que possible. Puis j'ai entamé un compte à rebours, tournant autour de la pièce comme si j'effectuais une danse de la pluie, mes pieds martelant le sol de plus en plus fort. Dans dix secondes, je saurais quoi faire. Dans neuf secondes, tout serait clair. Dans huit, ça se produirait, dans sept, ce serait fini, dans six, satisfaction, dans cinq, je serais l'élu, dans quatre, dans trois, dans deux, dans une...

Je me suis immobilisé devant le bureau de Kurt et ai tapé de la main sur une enveloppe en papier kraft sur laquelle Alicia avait inscrit « DOCS DE VOYAGE KURT ». Il s'avérait qu'elle contenait une enveloppe Japan Airlines et un passeport. Dans l'enveloppe Japan Airlines se trouvaient deux allers-retours première classe Los Angeles-Osaka, départ le lendemain à midi. L'un d'eux était pour Kurt Krickstein.

Le second était pour Anya Budna.

En temps normal, cette découverte m'aurait bouleversé et troublé. Je me serais enfoncé dans une sombre spirale de dépression, me demandant encore et encore comment une telle chose avait pu se produire, me rappelant (trop tard) la longue absence de table de Kurt chez Warsaw Gardens alors qu'Anya était de service, les fois où Anya s'était par la suite absentée de notre appartement, son étrange apparition devant Portalau volant de ma voiture, et la manière dont elle avait singé son baratin de dragueur dans le mot d'adieu qu'elle m'avait laissé. J'aurais plus que probablement

déchiré les billets d'avion dans un geste de rage impuissante – mais je n'ai rien fait de tout ça. Je m'étais ouvert aux possibilités et j'éprouvais un léger frémissement, comme si les pointes de la grande vague de la célèbre estampe d'Hokusai venaient me chatouiller la nuque. Au lieu de faire une fixation, j'ai continué d'avancer, tel un requin, tel un vrai prédateur. J'ai ouvert le passeport de Kurt et examiné sa photo.

Puis, dans le petit miroir entouré d'un cadre Art nouveau argenté qui était accroché au mur, j'ai observé mon propre visage.

La révélation que, avec mon crâne rasé, je partageais une certaine ressemblance avec le presque chauve Kurt Krickstein aurait normalement dû *grandement* me bouleverser. J'étais plus jeune que lui, mais comme je l'ai déjà dit, il avait les traits enfantins d'un personnage de dessin animé. Nos lèvres étaient similaires, nos yeux de la même couleur. Après quelques minutes d'efforts, je suis parvenu à reproduire le même sourire grotesque que celui qui avait été capturé sur la photo du passeport. Mais je n'étais pas bouleversé. Oh ! que non...

Parce que je pouvais me servir de son visage. Je pouvais lui voler son âme vide. Moi, le Moment spectral de Pennyman, je pouvais combattre Ibn Krickstein en utilisant comme arme une petite partie de lui.

J'ai saisi le billet Los Angeles-Osaka, l'ai plié et placé dans le passeport de Kurt, et j'ai glissé le passeport dans ma poche. Puis j'ai remis le restant des billets dans l'enveloppe Japan Airlines, que j'ai essuyée avec ma manche et reposée sur le bureau de Kurt là où je l'avais trouvée.

Je faisais quelque chose ! C'était bien réel !

« Je fais quelque chose ! C'est bien réel ! JE FAIS QUELQUE CHOSE ! C'EST BIEN RÉEL ! »

J'ai traversé l'Usine en courant comme un dératé tout en hurlant à pleins poumons. Je n'avais pas couru aussi vite depuis des années. J'avais oublié combien j'aimais courir à fond, même si je ne courais pas très vite pour autant. L'un des journaliers m'a regardé et a éclaté de rire tandis qu'il prenait part au *tikkoun*, la réparation des vaisseaux et le redressement des poutres de ce monde tordu, rachetant les vieux péchés en anéantissant les nouveaux. Peu importait qu'il n'en ait pas conscience, ses bonnes actions figureraient tout de même dans le Livre de la vie, tout comme les nôtres. Nous ôtions à l'usurpateur la possibilité de nuire, de galvauder. Nous étions des héros anonymes – les seuls vrais héros. Tandis que je continuais de courir à travers le dédale de partitions, à travers le cœur de Portal Entertainment and Development, je me suis mis à chanter des chansons qui parlaient de héros. J'ai commencé par *I Need a Hero* de Pat Benatar, puis suis passé à *We Don't Need Another Hero* de Tina Turner, mais celle-ci ne me semblait pas coller. Il était clair que nous avions au contraire besoin de héros. Je n'ai même pas songé à cette chanson de Bette Midler qui aurait tout gâché. N'y avait-il pas des chansons parlant de héros interprétées par des hommes ? *Jukebox Hero* n'était pas appropriée, je ne me souvenais pas des paroles de *Pac-Man Hero*, et puis,

nous n'étions pas là pour rigoler...

David Bowie ! J'avais si souvent rêvé de pouvoir nager comme un dauphin ! Et Bowie s'était intéressé au kabbalisme bien avant que ça ne devienne à la mode. Il comprendrait la subtile influence que le micro (cosme, ordinateur) pouvait avoir sur le macro. Je courais, sautais, chantais, hurlais :

*Though nothing will drive them away
We can beat them just for one day
We can be heroes
Just for one day*

Même si rien ne les repoussera
Nous pouvons les vaincre juste une journée
Nous pouvons être des héros
Juste une journée

L'un des Mexicains a chanté en chœur pendant un moment. Je savais qu'il avait probablement entendu cette chanson à la télé dans une pub pour Microsoft ou pour FTD, je le savais, mais j'ai préféré croire qu'il possédait l'album de Bowie. J'ai continué de courir et de chanter jusqu'à m'écrouler par terre à bout de souffle. Quelques journalistes ont applaudi.

« ¡Qué bueno ! »

À 1 heure du matin, Portal Entertainment and Development était mort, éviscéré, et le gros de ses entrailles avait été enveloppé dans des tapis isolants récupérés sur le plateau de tournage. Les gargouilles en latex n'étaient pas parvenues à le protéger. Son aura avait été arrachée, et ses parties constituantes seraient refourguées à des receleurs et revendues à des consommateurs ignorants. Je me suis approché de Vato et lui ai tapé sur l'épaule, le félicitant pour sa connaissance des ordinateurs.

« *Sabes mucho de las computadoras.*

– *Sí, a-t-il répondu, los estudiaba en el Instituto Tecnológico Autónomo de México, a México D.F.* »

Les hommes sont discrètement ressortis par-derrière en emportant le fruit de leur labeur. Vato a été le dernier à franchir la porte et, avant de s'engouffrer dans la nuit, il s'est retourné et m'a interpellé :

« ¡Oye, muchacho ! »

Puis il m'a lancé sa casquette, que j'ai saisie au vol.

Avec une grande fierté teintée d'humilité, je l'ai posée sur ma tête. Le bord était humide, et sa sueur s'est mêlée à la mienne.

J'ai passé une heure à remettre les boîtiers noirs vides sur leurs supports et à ranger tout le

reste. On aurait dit un décor de télé, une reproduction inoffensive de Portal. Armé d'une bouteille de détergent et d'un chiffon trouvés dans un placard à balais, j'ai passé une heure de plus à nettoyer tout ce que les hommes avaient touché et à effacer mes propres empreintes sur la table basse. J'ai remis les magazines à leur place, y compris celui que j'avais balancé dans le bureau de Lyme. Il m'a fallu une demi-heure supplémentaire pour trouver la boîte à fusibles et arracher les fusibles. Après avoir renfilé mes gants, j'ai parachevé le boulot en démolissant la boîte à coups de hache. Puis j'ai démoli le pavé numérique de l'alarme de la même manière, présentant mes excuses silencieuses aux responsables de la société de sécurité qui se prendraient un savon pour avoir vendu un système si facile à neutraliser. Tant qu'Alicia n'aurait pas fait venir quelqu'un pour rétablir l'électricité, le saccage passerait pour un simple acte de vandalisme gratuit.

Sauf que si quelqu'un était entré par effraction et que rien ne manquait, ils auraient des soupçons. Alors j'ai pris les trois ordinateurs Mac de l'Usine et les ai balancés dans une benne plus loin dans la rue, puis j'ai fait de même avec la hache d'Eviscerator et avec le pantalon que Bruce Willis portait dans *Piège de cristal*, qui était accroché au mur de la salle d'attente dans une vitrine en Plexiglas. Je n'avais jamais compris ce qu'il foutait là, mais je supposais que c'était le genre de chose qu'un cambrioleur de deuxième ordre emporterait.

Je suis rentré directement chez moi et me suis autorisé trois heures de sommeil avant le lever du soleil, puis j'ai commencé à faire mon sac.

Monstre d'égoïsme II

Elle n'avait même pas besoin de le dire, c'était écrit dans les plis de douleur et de reproche sur son front lorsqu'elle s'est retournée une dernière fois vers moi avant de partir – mais elle l'a dit tout de même, doucement, avec un frémissement des lèvres :

« Tu es un monstre égoïste, tu le sais ? »

J'ai voulu lui expliquer que c'était faux, lui montrer qui j'étais vraiment. Quand elle a dévalé l'escalier et est sortie, je me suis lancé à sa poursuite.

Pourquoi Clio était chez moi à 9 h 30 le matin de mon départ :

Étant donné la situation chez Portal Entertainment, personne n'avait remarqué mon absence sauf Clio, qui l'avait précisément remarquée à cause de la situation chez Portal Entertainment. J'avais tendance à graviter autour de femmes plus intelligentes que moi, et elle avait fait le lien. Il était dit que quelqu'un le ferait, je suppose, et j'étais reconnaissant que ce soit Clio.

Nier ne servait à rien à ce stade. Quand elle m'a demandé si j'avais quoi que ce soit à voir avec ce qui s'était passé chez Portal, j'ai endossé la pleine responsabilité, et je n'ai pas pu m'empêcher de laisser entendre qu'ils n'avaient même pas encore découvert la moitié des dégâts. Je lui ai demandé si elle avait entendu Kurt parler de billets d'avion. Elle m'a répondu qu'il avait en effet demandé à Alicia si elle avait pris une assurance annulation de vol, ce qu'elle avait bien entendu fait, mais que, pour autant qu'elle sache, Alicia avait été bien trop débordée jusqu'à présent pour appeler Japan Airlines. C'était un coup de pot pour moi – ça signifiait que je n'aurais pas à expliquer tant bien que mal aux employés de la compagnie aérienne pourquoi j'essayais d'utiliser un billet annulé, d'autant que je n'ai jamais été très doué pour ce genre de manœuvres. J'ai demandé à Clio s'il avait été question du passeport de Kurt. Elle a répondu qu'Alicia lui avait marmonné qu'elle n'arrivait pas à mettre la main dessus, mais que l'assistante avait été tellement chamboulée par le déluge d'ordres que Kurt lui avait hurlés après avoir découvert les actes de vandalisme gratuits et les vols qu'elle ne savait même plus trop si elle avait mis le passeport dans l'enveloppe avec les billets d'avion, moyennant quoi elle n'osait pas dire à Kurt que son passeport était introuvable. Dans un rare moment de clairvoyance digne de Sherlock Holmes, juste après mon saccage du palais Portal, j'avais envisagé précisément cet enchaînement d'événements.

En voyant mon sac de voyage à roulettes posé par terre presque plein, et mon attaché-case gris métallisé ouvert sur le canapé, elle s'est fait une image encore plus précise de ce qui se passait vraiment. Elle m'a soumis sa théorie, que j'ai confirmée, ajoutant imprudemment que je n'avais

volé qu'un seul billet d'avion sur les deux que j'avais trouvés.

Comment Clio a essayé de me faire changer d'avis par tous les moyens possibles :

Elle a commencé par employer la stratégie du « Ça ne marchera jamais », mais je l'ai déjouée à force de résolution farouche. Elle a ensuite cherché à me convaincre de la laisser venir avec moi à Kyoto : elle pouvait facilement retourner chez Portal et profiter du chaos pour voler l'autre billet. J'ai contré en arguant qu'elle n'avait pas de passeport avec un nom qui correspondait à celui sur le billet. Elle a répliqué qu'elle pouvait acheter un billet à l'aéroport. Je lui ai dit que ça lui coûterait au moins 2 000 dollars pour un départ immédiat, mais elle a riposté en produisant une carte de crédit avec une limite de 4 000 dollars. J'ai expliqué qu'elle aurait tout de même besoin de son passeport et qu'elle ne pourrait pas aller le chercher à North Hollywood et arriver à temps à l'aéroport pour attraper le vol. Prenant l'offensive, elle a suggéré que je l'attende à l'aéroport et que je nous réserve deux sièges sur le prochain vol disponible. J'y ai réfléchi pendant vingt bonnes secondes, jusqu'au moment où j'ai pris conscience que Kurt comprendrait ce qui s'était vraiment passé chez Portal, annulerait les billets, et demanderait mon arrestation avant le prochain départ pour le Japon. C'était échec et mat. Tristement, je lui ai dit que ça ne marcherait pas. Elle a alors menacé de me dénoncer elle-même à Kurt, mais on n'a pas le droit de lancer une attaque quand on a été mis échec et mat, et puis, je savais qu'elle ne ferait jamais ça.

Pour la première fois depuis que je la connaissais, elle s'est mise à me hurler dessus ; je savais que de son point de vue, aussi limité fût-il, je le méritais pleinement. Elle m'a demandé (pour la forme) si j'étais « complètement fou » ou juste « complètement con », avant de dire qu'elle n'en revenait pas que je sois prêt à foutre en l'air une liaison comme la nôtre pour satisfaire les compulsions « d'une crise de geek au quart de sa vie ». J'ai encaissé tout ça dans un silence pénitent, alors elle a ajouté que je n'étais même pas un vrai geek, et que mon obsession pour Lucky Wander Boy n'était rien de plus qu'une fuite minable pour me détourner de mon projet valable de *Catalogue des jeux obsolètes*, que j'avais négligé parce qu'une entreprise de cette ampleur exigeait des milliers d'heures de travail de geek assidu, et que c'était précisément le genre d'engagement que je n'étais pas prêt à prendre. Utilisant contre moi mes propres observations sur les geeks, elle m'a accusé de cultiver le chic geek, avant d'ajouter que le karma ferait en sorte que j'aie ce que je méritais. Puis elle s'est demandé à voix haute ce qui l'avait attiré chez un type aussi minable et paumé que moi, comment elle avait pu être aussi amoureuse de moi. J'aurais voulu répliquer que je n'étais pas du tout paumé, que pour la première fois de ma vie je pouvais affirmer sans rougir que j'avais un but – mais je n'ai rien dit.

Pourquoi elle a finalement décidé qu'elle en avait assez de mon égoïsme, et a quitté mon appartement :

Ça semblerait une suite logique à la tirade ci-dessus, je le sais, mais telle n'a pas été la raison de sa sortie. Pendant qu'elle reprenait son souffle et essuyait ses larmes, elle a regardé dans mon attaché-case ouvert et vu la liasse de feuilles reliées par deux attaches en cuivre que j'avais fatidiquement posée face imprimée sur le dessus.

LUCKY WANDER BOY

(actes I & II)

Par Araki Itachi

Adaptation pour l'écran d'Adam Pennyman

Elle m'a demandé de quoi il s'agissait, et je lui ai expliqué que c'était ma version incomplète du scénario de *Lucky Wander Boy* que j'allais présenter à Araki Itachi en personne. Clio l'a soulevé pour le feuilleter, stupéfaite que je ne lui en ai pas parlé après tout ce temps, bien plus vexée qu'elle ne l'aurait été si elle avait découvert que j'avais une petite amie qui vivait chez moi pendant notre période de lune de miel. En soulevant le scénario de l'attaché-case, elle a vu la photo d'Araki Itachi minutieusement posée dessous. Elle m'a alors accusé de désirer Araki Itachi sexuellement et de l'avoir utilisée pour se rapprocher d'elle. J'ai répliqué que ce n'était pas vrai, puisque ce n'était réellement pas vrai, même si ce n'était pas totalement faux non plus ; ma relation à Araki Itachi était complexe, et j'aurais eu beaucoup de mal à lui expliquer ce que cette femme représentait exactement pour moi. Clio a alors entrepris de me l'expliquer elle-même : Itachi (prétendait-elle) était une femme que je ne connaissais même pas et qui ne s'intéresserait jamais à moi. Puis, apercevant le coin de la robe rouge d'Anya qui ressortait de sous le plaid, elle l'a saisie et a déclaré qu'il s'agissait probablement d'un autre cadeau pour Itachi. Je ne pouvais pas franchement lui dire à qui elle appartenait réellement. Avec une méchanceté qui ne lui ressemblait pas et qu'elle a brandie comme un bouclier, elle m'a prévenu qu'Itachi ne serait pas terrible dans une robe aussi moulante vu qu'elle avait 45 ans au bas mot. J'ai répondu que les Asiatiques avaient tendance à bien vieillir, et c'est alors qu'elle m'a traité de monstre égoïste et a quitté l'appartement.

Pourquoi je l'ai laissée partir :

J'ai tout d'abord cherché à la retenir, j'ai tenté de la rattraper. Il y avait quelque chose de poignant dans la douleur que j'éprouvais tandis que, planté sur le trottoir, je la regardais grimper dans sa voiture, quelque chose qui la rendait à mes yeux plus sexy que jamais et qui me touchait profondément. Lorsqu'elle a commencé à rouler, elle est redevenue une sorte d'idéal. Dans mon esprit, elle était celle qui s'en allait et se trouvait de nouveau imprégnée de tout le mystère que ça impliquait. Mon désir était directement proportionnel au carré de sa distance par rapport à moi,

atteignant un apogée presque infini lorsque sa voiture a tourné à l'angle de la rue. Et juste avant que son pare-chocs arrière ne disparaisse, j'ai été submergé par le besoin brûlant et aveuglant d'être avec elle, de rester avec elle pour toujours, de vivre une vie normale avec elle, une vie ennuyeuse, une vie ordinaire. Mais une vie ordinaire avec Clio était inaccessible pour moi, c'était le Canaan où on ne me laisserait jamais pénétrer.

Je me suis consolé : si elle faisait demi-tour et revenait sur ses pas, mon désir risquait de diminuer étant donné les préceptes stricts de la loi du carré inversé – et son retour me coûterait à coup sûr la phase III. Maintenant que mon Moment de décision était arrivé, je ne pouvais pas vraiment me détourner de la ligne de conduite que je m'étais fixée. Réfléchissant de manière schématique, je me suis aperçu que, comme Lucky Wander Boy, ma vie récente pouvait être divisée en phases, définies par mes liaisons sentimentales, et que chacune de ces phases comportait en son sein les germes de la phase suivante. Anya avait été ma phase I, et c'était Anya qui avait insisté pour sortir le soir où j'étais tombé par hasard sur Sexy Sammy Benjamin. Cette rencontre m'avait mené directement au désert désespérant de l'Usine, où j'avais rencontré Clio – ma phase II – et où j'avais pleinement pris conscience du fait que le destin de Lucky Wander Boy dépendait de moi. Clio m'avait à la fois donné la photo d'Itachi et emmené dans le vrai désert à Alamogordo pour apprendre la vérité sur la phase III de Lucky Wander Boy et sur la fonction magique que remplissaient les objets ordinaires ramassés dans la phase II.

De retour dans mon salon, j'ai regardé la photo d'Itachi qui était posée sur le canapé à côté de mon attaché-case (ou mallette) en métal, et la robe rouge qui gisait sur le dossier de ce même canapé, et la bêche (qui est assurément une sorte de pelle) ressortant de la taie d'oreiller pleine de sable qui était calée contre la table basse. Passant la main derrière moi, j'ai tiré le tournevis que j'avais placé dans ma poche revolver durant l'anéantissement de l'Usine et l'ai posé sur la table près du miroir à main, que j'ai alors saisi pour examiner la casquette de Vato, qui était toujours sur ma tête. Dans son message à Kurt, Itachi lui avait demandé de :

S'IL VOUS PLAÎT, mettre l'accent sur les objets de centralité à part tournevis (bien sûr !), mais aussi pelle, robe rouge, miroir, mallette, hache, casquette de base-ball.

(La hache était toujours chez Portal, mais j'avais à coup sûr lourdement mis l'accent dessus.)

Tout semblait porter la marque du destin. Bien sûr, j'avais lu des articles sur les obsessions autoréférentielles, sur ces gens qui croyaient que les nuages murmuraient dans leur dos des choses à leur sujet et que le bruissement des arbres était un langage sibyllin qui dévoilait leurs secrets au reste du monde, mais je ne me considérais pas comme ce genre de personne. À un niveau encore plus profond que je ne me l'étais imaginé, toute ma phase II avait été consacrée à des préparatifs très subtils et inconscients. J'étais désormais prêt à traverser l'océan – comme je l'avais déjà fait

pour aller en Pologne et rencontrer Anya (savoureux parallèle) – pour aller au Japon et rencontrer Araki Itachi. Elle devait posséder une machine Lucky Wander Boy, et il était évident que c'était sur cette borne, avec Itachi à mes côtés, que la phase III de Lucky Wander Boy et la phase III de ma vie se rejoindraient, de façon récursive, comme un serpent se mordant la queue. J'ai passé l'essentiel du trajet en taxi jusqu'à l'aéroport à songer à la complexité des relations entre le monde extérieur à cette machine et le monde derrière son écran de verre.

Suspense

J'ai tendu le billet d'avion et le passeport à la femme derrière le guichet.

« Hmmm... ça dit ici que vous avez un billet aller-retour, M. Krickstein ? Ce billet est juste pour le trajet Los Angeles-Osaka.

– J'ai pensé que ce serait plus simple pour vous.

– Bon, soit... et vous étiez censé voyager avec une autre personne, une Mlle...

– Budna. Elle m'a quitté ce matin.

– Je suis désolée, monsieur. »

Embarrassée, la femme m'a laissé passer sans me regarder dans les yeux.

Interruptus

PERSONNAGES

PENNYMAN – Homme approchant de la trentaine. Joueur/connaisseur/amoureux du jeu Lucky Wander Boy.

MOMENT DE DÉCISION – Samouraï dont l'âge ne peut être déterminé, car il n'a pas de visage.

ARAKI ITACHI – Femme belle et mystérieuse dont l'âge se situe quelque part entre 25 et 50 ans. Créatrice du jeu Lucky Wander Boy.

MOINES – Hommes d'âges divers portant la tenue monacale traditionnelle du mont Hiei, ainsi que des chaussures en paille et des chapeaux en forme de canoë.

HÔTESSE DE L'AIR – Femme d'une petite vingtaine d'années, employée de Japan Airlines. Enjouée, mais déterminée quand il s'agit de son travail.

LIEU

Une aile secrète et inutilisée du monastère du mont Hiei à Kyoto. Devant le monastère, Pennyman se tient en compagnie de son Moment de décision. Le Moment brandit une épée de samouraï. Pennyman brandit un attaché-case gris métallisé contenant son scénario de Lucky Wander Boy. Des moines à la tête respectueusement baissée sont alignés en deux rangées symétriques, créant un couloir humain jusqu'au perron en bois du monastère.

MOMENT : Nous voici arrivés. Enfin, nous voici arrivés.

PENNYMAN : Oui. Maintenant que nous nous parlons – ne le prenez pas mal, mais je dois avouer que je trouve votre absence de visage déconcertante.

MOMENT : Je n'ai pas de visage car je suis simplement une facette de vous. Maintenant que nous sommes réunis, vous et moi – vous et votre destinée –, nous ne faisons plus qu'un. Rien ne nous différencie. Si j'avais un visage distinct, ce serait une redondance.

PENNYMAN : Oh ! soit, ça me va. Je ne voulais pas être ingrat ni quoi que ce soit – mais si nous ne

faisons qu'un, pourquoi avez-vous besoin d'être là ?

MOMENT : Parce que moi seul connais le chemin.

Pennyman acquiesce.

Sur le perron, Itachi apparaît dans un peignoir de soie peint à la main. Toutes les personnes présentes sont saisies par sa beauté.

ITACHI : (à Pennyman.) Bienvenue, Adam Pennyman, et merci. Cet endroit sacré devait être détruit par les barbares de l'Est, mais il est désormais sauvé et de nouveau consacré grâce à vos efforts. Vous avez mérité le titre de shogun.

MOMENT : (murmurant à l'oreille de Pennyman.) Ça signifiait à l'origine « général qui réprime les barbares ».

Pennyman le remercie d'un hochement de tête.

PENNYMAN : C'était pour moi un honneur, madame. Mais je ne sais désormais que faire... je suis...

MOMENT : (murmurant à l'oreille de Pennyman.) Un *rônin*. Un samouraï sans maître.

PENNYMAN : Je suis un *rônin*, un samouraï sans maître. J'ai découvert que mon maître était mauvais et dans l'erreur, alors je l'ai abandonné, et j'erre désormais dans l'espoir d'en trouver un nouveau.

ITACHI : Ne vous en faites pas. C'est *moi* qui serai votre maîtresse. Venez...

Itachi se retourne. Au dos de son peignoir est reproduite l'illustration de la borne Lucky Wander Boy, dans le style d'Hokusai, le peintre de l'époque d'Edo. Tandis qu'elle s'enfonce dans l'ombre du monastère, elle laisse tomber son peignoir. Elle est nue en dessous. Vue de dos, elle est particulièrement gracile, sans âge, comme venue d'un autre monde.

ITACHI : (appelant depuis l'obscurité.) Je vous attends, Adam Pennyman...

Tumescant, Pennyman s'avance pour la rejoindre, lorsque l'hôtesse de l'air lui tape sur l'épaule.

HÔTESSE DE L'AIR : Votre dîner, monsieur.

PENNYMAN : D'où venez-vous ? Allez-vous-en. Je suis occupé.

HÔTESSE DE L' AIR : Votre dîner, monsieur.

Elle tient une boîte à bento. Pennyman examine brièvement son contenu d'un air confus. Il ne reconnaît aucun de ces aliments. Ils semblent tous extrêmement déplaisants.

ITACHI : (*depuis l'intérieur du monastère.*) Je vous attends...

PENNYMAN : S'il vous plaît, pas maintenant, je dois y aller...

L'hôtesse de l'air lui pose la main sur l'épaule, et il s'aperçoit qu'il est incapable de bouger.

HÔTESSE DE L' AIR : Monsieur ? Je vous apporte votre dîner, monsieur.

Elle agite la boîte sous son nez. Il regarde en plissant les yeux l'un des compartiments, à l'intérieur duquel frémit ce qui ressemble à du canard cru, baignant dans une sauce qui semble vaguement séminale.

ITACHI : Je vous...

HÔTESSE DE L' AIR : Dîner, monsieur, dîner...

Étrangement, Pennyman n'est plus debout. Il est assis dans un siège de première classe à bord d'un avion. Lorsqu'il regarde sur le côté pour implorer l'aide de son Moment de décision, il voit le visage bronzé d'un touriste australien sous le casque de samouraï de son Moment.

ITACHI : ... attends...

HÔTESSE DE L' AIR : Dîner dîner dîner dîner dîner dîner...

PENNYMAN : Ah ! bon sang.

En route

L'aéroport Kansai était situé sur une île artificielle dans la baie d'Osaka. Partout à travers le complexe, il y avait des guichets d'information où les voyageurs aussi démunis que moi pouvaient se renseigner sur les hôtels bon marché. L'employé m'a désigné les ascenseurs qui menaient à la gare.

J'ai pris la ligne Keihan depuis Yodoyabashi à Osaka jusqu'à Shijo à Kyoto, et traîné mon sac dans la rue Kawaramachi jusqu'à un parc qui grimpait en pente douce vers l'est. Le toit à bardeaux d'un temple se dressait de plus en plus haut au-dessus du portail du parc à mesure que j'approchais, comme stimulé par mon arrivée, et quand j'ai atteint le portail, une geisha et sa jeune apprentie sont sorties du parc, *clac clac clac*, portant des sandales en bois. J'ai marqué une pause pour savourer la perfection absolue de ce moment, puis me suis engagé dans Higashioji-dori.

L'Amenity Capsule Hotel ne coûtait que 4 000 yens par nuit (environ 40 dollars). Ma chambre mesurait 1,10 mètre de large pour 1,10 mètre de haut et 2,20 mètres de long. Si je m'étendais sur le matelas, levais ma jambe gauche et fléchissais le pied, mes orteils touchaient l'écran de la petite télé blanche située dans le coin supérieur droit de la capsule. À travers le rideau à mes pieds, j'entendais un téléphone portable et des flatulences périodiques, mais l'hôtel était quasiment vide vu qu'il n'était que 20 h 30. J'ai néanmoins mis mes boules Quiès pour ne pas entendre les personnes saoules qui arriveraient à coup sûr après avoir manqué le dernier train, puis j'ai éteint la lumière et fermé les yeux. Mon sommeil bien mérité lors du vol jusqu'à Osaka avait été interrompu par une hôtesse de l'air trop zélée, et je devrais être au sommet de ma forme le lendemain. L'idée de me soulager en regardant la photo d'Itachi m'est venue à l'esprit, mais j'ai résisté, préférant garder mes forces.

À 9 heures du matin, un homme est venu me mettre à la porte de ma capsule. J'ai laissé ma valise au réceptionniste avant d'aller faire ma toilette, mais lui ai fait comprendre par de grands gestes que je souhaitais emporter mon attaché-case avec moi. Dans le vestiaire, j'ai enfilé un peignoir léger avant de pénétrer dans la salle de bains commune, attaché-case à la main. Près de la porte, une pancarte qui disait « Tatouages interdits » figurait un joli yakuza à l'air triste et abondamment tatoué à qui l'on montrait la porte. La salle de bains était pleine d'hommes d'affaires japonais nus. Mon arrivée a immédiatement fait taire toutes les conversations. Peut-être que c'était mon attaché-case, ou alors mon crâne rasé, mais il fallait bien que je me débarrasse de la crasse que j'avais accumulée au cours du voyage, alors bienvenu ou non, je me suis savonné avant d'aller prendre place dans un bain chaud. J'ai fermé les yeux et inspiré profondément à plusieurs reprises la vapeur pour réhydrater mes poumons asséchés par l'air de l'avion. Quand j'ai finalement

rouvert les yeux, la pièce s'était vidée.

Traînant ma valise à roulettes derrière moi par sa poignée télescopique, je me suis mis en quête d'un cadeau pour Itachi, mais la chance ne m'a guère souri. Les seuls bouquets de fleurs convenables que j'ai trouvés coûtaient tous plus de 150 dollars et, dans ma hâte de quitter L.A., j'avais oublié ma carte de crédit. Dans une boutique d'antiquités, une petite tasse à thé a attiré mon regard parce qu'elle était exactement de la même couleur que le désert de Lucky Wander Boy quand sa nuance beige était la plus prononcée, mais lorsque j'ai demandé son prix, le vendeur m'a informé qu'elle coûtait 879 200 yens. Ça représentait plus de 6 600 dollars, mais, surtout, c'était *exactement* le record de Donkey Kong, le plus haut score possible. J'étais sur la bonne voie.

Je n'étais pas venu à Kyoto pour faire du tourisme, et voir tel temple ou tel jardin ne m'intéressait guère. J'étais là pour trois raisons : Lucky. Wander. Boy. Pourtant, j'ai passé quelques heures à déambuler, supposant que j'aurais plus de chances de passer du temps avec Itachi si j'arrivais à la fin de sa journée de travail. J'ai arpenté plusieurs fois Kiyamachi-dori, une succession infinie de bars et de restaurants, faisant passer ma valise et mon attaché-case d'une main à l'autre, histoire de varier les plaisirs, m'arrêtant de temps à autre pour acheter une canette de café Roots à un distributeur automatique. Même si le mot « café » n'apparaissait nulle part sur la canette, je savais dès le début que c'était du café, grâce à une affiche en anglais et en japonais qui montrait un Brad Pitt séduisant tenant une canette de Roots. Chaque fois que je passais devant le 32 Kiyamachi-dori, où une petite plaque en cuivre sans prétention annonçait S.L.S. Inc., je méditais la question du désir. Que faire quand la carotte arrive à portée de main ? Qu'aurait fait un Dante adulte si on l'avait enfermé dans une pièce seul avec Béatrice ? J'ai décidé de rester dans le Moment, et de gérer les situations à mesure qu'elles se présenteraient ; cette stratégie avait bien fonctionné pour moi jusqu'alors.

Après six ou sept canettes de café, j'ai commencé à me sentir un peu nerveux, alors j'ai décidé de m'autoriser une bière, rien qu'une, pour me calmer. Le premier bar sur lequel je suis tombé s'appelait Hollywoodland. À 15 h 30, il était déjà au tiers plein, principalement de jeunes qui buvaient des bouteilles de Budweiser à 10 dollars. Un groupe de quatre musiciens interprétait *Wish You Were Here*. En entrant, j'ai croisé un jeune type avec une permanente et un blouson de cuir qui sortait. Il m'a jeté un coup d'œil avant de vomir violemment sur le trottoir. Ses amis l'ont suivi dehors. Je suis ressorti derrière eux et les ai regardés un moment tandis qu'ils jonglaient avec des désirs contradictoires : reconforter leur ami, préserver la propreté de leurs chaussures hors de prix.

Un autre bar n'avait pas de nom du tout, ni anglais, ni japonais, ni dans quelque langue que ce fût. Les seules personnes à l'intérieur étaient le barman, moi, et un groupe de trois musiciens. Sur la scène de deux mètres sur trois, un type d'environ 30 ans aux cheveux méticuleusement peignés qui portait un pull pelucheux par-dessus une chemise arrachait un déluge de bruits et de

grincements torturés à une guitare au son abondamment trafiqué. À côté de lui, une femme fine aux traits de louve vêtue d'une robe conventionnelle poussait agressivement dans un micro des hurlements primitifs à se déchirer le larynx. Derrière une table couverte de matériel électronique, un homme arborant une chemise et une cravate fine manipulait divers boutons et cadrans, transformant la guitare et les hurlements en une nouvelle espèce de sons qui semblaient bien déterminés à détruire les enceintes qui leur donnaient vie. J'ai commandé une bière et commencé à la boire, mais le bruit accroissait ma nervosité plus vite que la bière ne l'apaisait, et quand l'homme en chemise s'est mis à arracher la grille d'un vieux micro avant de tranquillement et méticuleusement uriner dessus, j'ai décidé qu'il était temps de partir.

Lucky. Wander. Boy.

De retour dans Kiyamachi-dori, le soleil commençait à se coucher. Une Mercedes noire aux vitres teintées est passée, suivie d'un groupe de jeunes hommes en Harley qui m'ont toisé du regard. Ils avaient l'air dangereux. Je ne leur ai prêté aucune attention. Lucky. Wander. Boy.

Au numéro 32, je suis resté immobile devant la porte qui était là pour moi et moi seul, unique parmi toutes les portes de toutes les villes du monde. Le voyage transocéanique avait en fait été un voyage vers l'intérieur, des cercles concentriques qui se resserraient de plus en plus autour de leur cœur : Japon, Kyoto, S.L.S...

Phase III.

Sous la plaque de cuivre, un interphone.

J'étais prêt à passer de l'autre côté.

Lucky. Wander. Boy.

J'ai appuyé sur le bouton.

À l'intérieur

Une voix distordue a jailli de l'interphone.

« Hai ?

– Oui, *konichiwa*, je suis ici pour voir Araki Itachi.

– Mopasse ?

– Heu... je ne connais pas le mot de passe...

– *Ainiku.* »

J'ai cherché ce mot dans le lexique de mon guide touristique. *Malheureusement, désolé.*

« Vous ne comprenez pas, j'ai fait le voyage d'Amérique.

– *Ainiku.* »

Clic. J'ai de nouveau sonné.

« Hai !

– Écoutez, j'ai juste besoin de lui parler...

– *Ainiku !*

– ... de Lucky Wander Boy...

– *Kieus...* »

Il s'est interrompu sans achever son gros mot. Il y a eu un silence, suivi d'un bourdonnement sec, et la porte s'est ouverte, révélant une volée de marches qui descendaient abruptement.

Tout avait une légère teinte bleutée, glaciale, comme une bouteille d'après-rasage. La pièce comportait plusieurs colonnes bleu clair qui ne remplissaient de toute évidence aucune utilité structurelle, ainsi que quelques divans rose vif disposés autour de tables basses cubiques et transparentes. Le sol était couvert de petits carreaux principalement blancs, avec quelques carreaux gris et jaunes ici et là qui suggéraient un motif imprécis. J'ai observé le sol pendant un moment en songeant que les visiteurs pouvaient facilement se laisser absorber par le motif, croire à la promesse séduisante d'un message essentiel dissimulé parmi les carreaux blancs, et oublier la raison initiale de leur venue, qui, pour la plupart des hommes en costume noir présents, était l'une des nombreuses ravissantes demoiselles en bikini fluo qui travaillaient ici.

Pas toutes ravissantes, à vrai dire. Certaines étaient banales, d'autres presque un peu trop rondes, d'autres carrément obèses, et certaines étaient des hommes. Un groupe éclectique, vraiment. Tout ce qu'elles avaient en commun, c'était leur tenue, à savoir le strict minimum de Lycra pour rester en conformité avec la loi japonaise – qui stipulait qu'aucun poil pubien ne devait

être visible – même si nombre d’employées contournaient la contrainte en s’épilant. Elles étaient assises avec leurs clients sur les divans, sirotant des boissons colorées et faisant la conversation jusqu’à ce que le moment soit venu de les entraîner par la main derrière une grande double porte verte.

La chose qui attirait le plus l’attention dans la pièce était le guichet d’accueil en thermoplastique, derrière lequel se tenait un homme fringant vêtu d’un blazer bordeaux. Sur le mur derrière lui, une rangée de gros kanjis rouges :

超
幸運
折檻

Et, en dessous, leur traduction anglaise :

SUPER LUCKY SPANK (fessée super chanceuse)

Sur la gauche du panneau était représenté un chat souriant, avec des yeux rieurs plissés sous ses sourcils, de petites taches d’un rouge rosé sur ses joues, et des rougeurs de la même teinte sur son arrière-train saillant qui était dressé vers les kanjis. En dessous, une grille de tarifs en yens dont les premiers éléments figuraient à la fois en japonais et dans leur traduction anglaise :

Fessée ordinaire (donnée) (femme) 4 200 ¥
Fessée ordinaire (donnée) (homme) 4 200 ¥
Fessée ordinaire (donnée) (femme, classe 6 000 ¥
top model)
Fessée ordinaire (donnée) (femme, dodue) 7 000 ¥
Fessée ordinaire (reçue) (femme) 5 500 ¥
Fessée ordinaire (reçue) (homme) 5 000 ¥
Fessée ordinaire (reçue) (femme, classe 7 500 ¥
top model)
Fessée ordinaire (reçue) (femme, dodue) 8 000 ¥
Fessée avec battoir prix ci-dessus x 2
Fessée avec orties prix ci-dessus x 3
Combo fessée & fétiche prix ci-dessus x 4

Fessée jours heureux 25 000 ¥

Nid heureux à sept voisins 50 000 ¥

Scénarios sur rendez-vous ;

à négocier

D'autres options plus exotiques suivaient, mais elles n'étaient pas traduites, comme les soupes à la tête de poisson ou aux pieds de poulet sur les menus des restaurants chinois, ce qui suggérait que, si on ne pouvait pas les lire, elles ne pouvaient pas nous intéresser.

Quand je me suis approché de l'homme au blazer bordeaux, celui-ci s'est incliné en souriant. J'ai commencé à lui expliquer la raison de ma venue mais ai été interrompu par une fille qui m'a tapé sur le cul suffisamment fort pour me projeter contre le guichet. Un échantillon gratuit. En me retournant, je l'ai vue qui me jaugeait, bras croisés sur sa poitrine, une mèche blonde décolorée striant sa frange noire. Avec un petit geste sec de la tête, elle s'est éloignée. L'homme au blazer bordeaux a laissé voir ses dents et hoché la tête avec enthousiasme comme pour me demander : vous aimer ?

« J'aimerais parler à votre patron », ai-je annoncé.

Courbette confuse.

« Marufuku ? »

Nouvelle courbette plus profonde, suivie d'un bref échange à l'interphone. Marufuku est apparu à la porte verte, arborant le même costume gris et les mêmes gants blancs, mais cette fois-ci sans son attaché-case. Son visage s'est illuminé lorsqu'il m'a reconnu. Il m'a chaleureusement serré la main ; à travers son gant blanc, j'ai senti son petit doigt en plastique. Il a désigné mon propre attaché-case et a acquiescé vigoureusement en signe d'approbation :

« *Daibu kasen mazakubu inupachi ! Unapachi ! Una... unuona !*

– Mme Itachi ? » ai-je demandé, et il a éclaté de rire en me tapant dans le dos.

Il m'a indiqué de laisser ma valise à l'homme au blazer bordeaux, ce que j'ai fait. Puis, avec une politesse scrupuleuse, il m'a entraîné dans un long couloir qui, contrairement à la salle d'attente, était *très* bleue, un bleu intense et éclatant qui m'a plongé dans un calme profond malgré mon excitation extrême. J'ai cessé de me représenter la scène qui m'attendait, et ma tête est demeurée comme un grand abyme vide et immaculé jusqu'à ce que nous atteignions le bout du couloir.

Le bureau était dans le plus pur style japonais : trois cloisons *shoji*, tatamis au sol, mobilier qui ne montait pas plus haut que mes genoux, quelques arrangements de fleurs tout simples qui laissaient curieusement supposer de longues heures de contemplation. Les bruits étouffés de mains, de battoirs, de cannes et d'ustensiles plus audacieux encore claquant sur de la chair faisaient légèrement vibrer le papier de riz des cloisons comme de gros haut-parleurs carrés et résonnaient

dans la pièce. J'ai tenté d'ignorer le décalage entre ce que je voyais et ce que j'entendais. Seul le mur du fond était en dur, et c'était là que se tenait une femme vêtue d'un tailleur à l'occidentale, dos tourné à moi, à côté d'une porte en bois dont le grain riche me donnait envie de mordre dedans. Elle a jeté un coup d'œil dans l'un des huit œils-de-bœuf percés dans le mur à hauteur d'yeux.

Elle s'est retournée. C'était Araki Itachi.

J'ai tenté de déterminer son âge, en vain. Elle était petite, mais avec une posture imposante, et portait des chaussures à talons aiguilles ; même si je la dépassais d'au moins 15 centimètres, je me sentais emprunté. Sa beauté était impitoyable, aussi tranchante qu'un sabre *wakizashi*, et son visage était aussi impénétrable que sur la photo.

J'avais l'impression qu'une pression incommensurable m'écrasait en même temps qu'une pression équivalente sourdait au plus profond de moi – un état de calme parfait, et pourtant l'énergie potentielle était énorme.

Comme elle ne disait rien, je me suis présenté.

Elle est passée à côté de moi et a consulté un graphique étalé sur une table qui m'arrivait aux genoux. À première vue, on aurait dit un schéma de circuit électronique. Même si je ne savais plus le faire, j'avais été capable de lire ce genre de schéma quand j'étais jeune grâce à mes projets Heathkit, et quelque chose dans celui-ci semblait clocher. En y regardant de plus près, je me suis aperçu que les symboles représentant les bobines, les résisteurs, les condensateurs et les transistors n'étaient pas accompagnés d'informations pertinentes sur leur tension, leur puissance et leur résistance, mais de rangées de caractères japonais. Mon nom en anglais était inscrit sous l'un d'eux. C'était l'un des graphiques divinatoires qu'avait évoqués Tetsu Bush à Alamogordo. Diverses dates étaient inscrites dans des portes logiques, et une profusion de connecteurs slalomaient entre les formes, tournant aléatoirement à des angles presque droits, de telle sorte que l'ensemble ressemblait à une partie avancée du jeu vidéo Qix. Une représentation des circuits secrets du monde, les nœuds électriques de résistance et de capacitance qui empêchaient ou permettaient au flot de possibilités de circuler. Ses premières paroles à mon intention m'ont fait frémir de stupéfaction :

« C'est une bonne chose que vous soyez arrivé aujourd'hui. Si vous étiez arrivé demain, je n'aurais pas été en mesure de vous parler, ce qui aurait été terriblement dommage. Mais aujourd'hui, c'est parfait. »

Elle a pointé le doigt en direction de son graphique divinatoire ; le connecteur qui reliait mon nom à la porte « ET » qui renfermait la date du jour était surligné en orange.

« C'est un honneur, Mme Itachi.

– Venez, a-t-elle dit. Venez voir. Je vais vous faire faire une petite visite. »

Elle m'a mené jusqu'au mur percé d'œils-de-bœuf, et s'est décalée sur le côté pour me laisser

la place. J'ai inspiré profondément pour tenter de sentir son parfum, mais elle était inodore. Lorsqu'elle m'a touché le bras pour me placer devant l'œil-de-bœuf de droite, j'ai eu l'impression que tous les nerfs de mon corps avaient convergé sous ses doigts, comme les éclairs indigo des lampes à plasma qu'on trouvait dans les boutiques spécialisées.

La lentille transparente de l'œil-de-bœuf offrait une vue sur un minuscule renforcement dont le haut et le bas étaient peints en noir, et qui comportait des rideaux de velours rouge sang de chaque côté. Au bout du renforcement, un écran vidéo de 40 centimètres diffusait des images manifestement tournées en direct dans une reproduction de saloon de western dont la décoration allait jusqu'à inclure des portes battantes et des bouteilles de whisky sans étiquette sur le bar. Sur un tabouret était assis un Japonais en pantalon de costume noir et chemise blanche. Il avait ôté son veston et enfilé à la place une veste en daim marron, et ses mocassins avaient été remplacés par des bottes de cow-boy qui n'étaient pas à sa taille. Sur sa tête, un chapeau de cow-boy grotesque. Étendue en travers de ses cuisses, une Japonaise avait retroussé sa jupe à frous-frous pour lui offrir une vue dégagée sur son postérieur nu, que l'homme fessait intensément, si fort qu'ils ont tous deux fini par perdre l'équilibre et se sont retrouvés par terre. La scène se déroulait en silence ; j'ai essayé de l'associer à l'une des séries de claquements étouffés qui nous parvenaient à travers les cloisons *shoji*, mais le saloon devait se situer dans une pièce éloignée.

L'œil-de-bœuf suivant était conçu de la même manière, mais sur son écran de surveillance, j'ai ridiculement reconnu une imitation du salon de Tom Mura dans la série télévisée *Space Giants* (1967) que j'avais regardée chaque jour après l'école quand elle avait été rediffusée à Chicago sur la chaîne 44. Cette fois, un client d'environ mon âge affublé du casque à antennes argentées de Gam, le garçon fusée, se faisait fesser par une femme portant le costume aluminium de Silvar, la mère de Gam, qui, comme lui, pouvait se transformer en fusée quand elle le voulait.

« C'est ça, votre entreprise ? C'est pour ça que vous aviez besoin de l'argent de l'option sur Lucky Wander Boy ? »

C'était bien ça.

« Vous avez abandonné les jeux vidéo ? J'imaginais que vous faisiez quelque chose... avec toutes les possibilités, les gigahertz, la mémoire infinie, j'avais juste cru... vous auriez pu bâtir un monde. Vous auriez pu sculpter un avenir, un millier d'avenirs...

– Je suis l'avenir, a-t-elle répliqué. L'avenir ne se trouve pas dans la silicone ou dans les câbles de fibre optique ou dans le nombre de polygones par seconde. » D'un geste précis, théâtral, elle a désigné l'alignement d'œils-de-bœuf, sa version mise au goût du jour de la pornographie du siècle des Lumières. Sa conviction était inébranlable. « L'avenir est infantile. L'avenir, c'est l'humiliation. L'avenir, c'est le châtiment. Pour moi, l'avenir, c'est de l'argent. Nous gagnons extrêmement bien notre vie. »

J'ai laissé tomber, tentant d'afficher un détachement héroïque, tel un samouraï retrouvant son

maître.

« J'ai résolu votre problème avec Portal. Plus besoin de feindre l'ignorance auprès de Krickstein, plus même besoin de traiter avec lui. Il a tout un tas d'autres problèmes sur les bras. Il va laisser expirer l'option sur Lucky Wander Boy.

– Oh ! je le sais, a-t-elle répondu.

– Vous le savez ? Comment pouvez-vous savoir ce que j'ai fait ?

– Je crains de ne pas voir en quoi vous êtes impliqué. »

Avec une fierté impossible à dissimuler, je lui ai expliqué ce que j'avais fait, l'anéantissement que j'avais orchestré dans l'Usine de Portal. Elle m'a écouté jusqu'au bout avec un intérêt extrême mais, une fois mon récit terminé, elle a perdu son sang-froid habituel le temps de lâcher un éclat de rire explosif, comme si mon histoire avait été une plaisanterie inattendue avec une chute particulièrement subtile. Puis elle a repris contenance, même s'il restait l'ombre d'un sourire de Joconde sur ses lèvres lorsqu'elle a marché vers une étagère située au niveau du sol.

« C'était très prévenant de votre part. » S'accroupissant, elle a saisi un livre sur l'étagère, un livre dont la couverture blanche ne comportait que trois ou quatre kanjis. « Dites-moi, avez-vous lu la nouvelle de Dafei Ji, *Leng Tch'e* ? »

Jubilation ! En évoquant spontanément ce texte, elle confirmait sans le vouloir l'influence qu'il avait exercé sur elle. Les morceaux du puzzle commençaient à s'assembler.

« Oui ! C'est un de mes livres préférés ! Si je puis me permettre, j'y ai souvent pensé en relation avec votre travail. »

Elle a feuilleté le livre et, de fait, les pages de son exemplaire étaient copieusement annotées.

« Voici l'un de mes passages préférés. Je vais faire de mon mieux pour vous le traduire. »

Elle s'est mise à lire l'un de *mes* passages préférés de la nouvelle, passage que je connaissais très bien. Et si ma mémoire ne me trompait pas, sa traduction improvisée était presque identique à la version érudite de mon livre de poche.

Je n'en veux pas aux hommes qui répandent les parties de moi dans les cinq directions, car chaque morceau de mon corps est un obstacle à mon immortalité ; plus je m'éloigne de chacun d'eux, plus je m'approche de l'intemporalité... oui, ma poitrine a disparu, je le sais car la blancheur qui était une douleur s'est répandue, arrachant un morceau de ma vie doublement vécue, le morceau tombe comme une marionnette abandonnée et là où se trouvait l'ombre de la marionnette ne reste que du blanc, prêt à être peuplé d'autres ombres, une intemporalité laiteuse suffisamment vaste pour accueillir d'autres vies dans d'autres mondes, suffisamment vaste pour chacune d'entre elles tandis que ma vie doublement vécue m'échappe morceau après morceau à chaque coup de couteau du Bourreau, et je perds tout ce que j'étais mais gagne tout ce que je n'étais pas, ce qui est dans l'ordre des choses, car le fait d'être coupé en morceaux fait de tout

le monde une seule personne, et les fragments de mon expérience sont donc aussi insignifiants que les fragments de mon corps, et la seule importance de la toile dans laquelle sont tressés ces fragments est qu'en suivant ses fils j'ai été mené à cet accomplissement...

Elle a refermé le livre.

Les autres mondes sont tous réels. Toutes les configs font partie de la config ultime de l'Univers, et elles sont toutes à portée de main. Si je parvenais simplement à coucher avec elle, nous disparaîtrions tous les deux, nous nous dissiperions dans l'ultime comme des gouttes d'encre dans de l'eau.

Nous sommes restés silencieux. Seul retentissait le bruit des fessées lointaines.

« Savez-vous comment ce livre en est venu à être publié au Japon ? » Voyant que je l'ignorais, elle a regardé sa montre et poursuivi. « Il est tard – je vais vous donner la version courte. »

Elle s'est agenouillée devant la table basse et m'a fait signe de la rejoindre, ce que j'ai fait.

« Au début de 1938, un soldat japonais de 19 ans nommé Kanchingai Ana a pris part au... à l'expédition de Nankin. De son propre aveu, c'était un jeune homme excessivement colérique et susceptible, et la plus infime contrariété suffisait à alimenter sa rage pendant des semaines : un affront imaginaire, une révérence paresseuse qui n'était pas aussi profonde que ce qu'il méritait. Sous le commandement du prince Asaka, l'oncle de l'empereur Hirohito, Ana a pu laisser libre cours aux pires facettes de sa nature. Je n'énumérerai pas en détail les atrocités auxquelles Ana a pris part, bien que je les connaisse. Elles sont de notoriété publique partout, sauf ici au Japon, où nombre de personnes refusent d'admettre les horreurs perpétrées par leurs parents et leurs grands-parents. Au cours de la destruction systématique de Nankin et du massacre de ses habitants, Ana est tombé sur la maison d'un vieillard qui l'a surpris en s'adressant à lui dans un japonais impeccable, retardant ainsi sa mort suffisamment longtemps pour prononcer quelques paroles.

« “Je comprends pourquoi vous êtes venu, a déclaré le vieux Chinois. Je n'essaierai pas de vous détourner de votre mission. Je me suis moi-même trouvé à votre place ; j'ai fait les choses que vous avez faites, et pire, car je les ai faites aux miens. En administrant le châtimement qu'il était de mon devoir d'administrer, j'ai vu quelque chose dans le visage d'une femme que j'exécutais, quelque chose que je n'ai pas pu oublier. Finalement, ça m'a poussé à écrire ceci. Tenez, prenez-le. C'est pour vous.”

« Le vieillard a tendu à Ana une liasse de pages de papier de riz couvertes d'élégants caractères chinois et reliées au moyen de deux rubans rouges. Ana a enfoncé sa baïonnette dans la trachée du vieil homme, mais il a pris les pages et les a rangées dans son sac, et quand il est rentré à Osaka après la guerre, amaigri et épuisé, les pages l'ont accompagné, bien qu'il n'ait pas connu un mot de chinois. Des années durant, tandis qu'il enterrait lentement ce qu'il avait été sous le vernis de la vie civile, se trouvant une femme, faisant un enfant, Ana a gardé le manuscrit qu'il ne pouvait pas

lire, et ce mélange de proximité et d'impénétrabilité le hantait. Il songeait de plus en plus souvent au texte chinois, se demandant ce qu'il disait, souvent jusqu'à en oublier ce que lui-même faisait – aujourd'hui encore, son pouce gauche est déformé à cause d'un coup de marteau qu'il s'est donné tout seul tandis qu'il réfléchissait aux pages de papier de riz alors qu'il aurait mieux fait de penser à son clou. Lorsqu'il a trouvé son fils en train de les feuilleter un après-midi, il l'a battu assez sévèrement pour justifier une visite à l'hôpital. Il a essayé de s'ôter les pages de la tête, les cachant dans un bureau, dans une malle, au grenier, allant même jusqu'à les envelopper dans du papier paraffiné et les enterrer sous un arbre dans le parc, mais rien n'y faisait. Plus il était obsédé par ces pages, plus il était réticent à confier leur traduction et le savoir qu'elles contenaient à quelqu'un d'autre, et moins il était donc susceptible d'apprendre ce qu'elles disaient...

« À moins d'apprendre à lire le chinois lui-même. Dans le Japon d'après-guerre, une fois les décombres nettoyés, il était beaucoup plus facile qu'avant pour un homme ordinaire d'acquérir cette connaissance. Cinq années durant, Kanchingai Ana s'est consacré à la langue chinoise pendant son temps libre et ses périodes sans travail, mais il ne se ruait pas pour autant sur le manuscrit après chaque leçon. Il voulait le découvrir d'un coup, sans interrompre sa lecture pour consulter un dictionnaire ou un ouvrage de référence, ni même pour aller aux toilettes. Il a donc repoussé le moment de son assouvissement jusqu'à avoir passé son diplôme de chinois écrit. Ce n'est qu'alors qu'il a déballé le manuscrit du vieil homme de son papier paraffiné et a commencé à le lire. »

Mes genoux commençaient à me faire souffrir. Les genoux ne semblaient pas conçus pour ce genre de position assise.

« Après douze ans, pour la première fois, il a appris le nom de l'homme qu'il avait assassiné : Dafei Ji. Le manuscrit était une nouvelle intitulée *Leng Tch'e*, et le narrateur n'était pas Dafei, mais, à en juger par le bref commentaire du vieil homme, une femme qu'il avait soumise au supplice des mille coupures dans la Chine rurale à la fin de la dynastie Qing pour un meurtre qu'elle avait commis. Ana a lu d'une traite l'intégralité des soixante-cinq pages, et cette lecture l'a transformé, peut-être de la même manière que les événements qu'elles relataient avaient transformé l'auteur lui-même. Ana n'a jamais utilisé le mot *satori* pour décrire ça, mais ceux qui ont vécu une telle expérience ne l'utilisent jamais.

« Moins d'une semaine après sa première lecture, Ana a confié sa femme et son fils aux soins de parents et a prêté serment au monastère Enryaku-Ji sur le mont Hiei, à environ 10 kilomètres de l'endroit où nous nous trouvons. Les épreuves endurées par les moines du mont Hiei sont légendaires – elles incluent le *doiri*, un jeûne de neuf jours sans eau ni sommeil ni nourriture, et des exploits athlétiques extrêmement ardues dont l'apogée est un marathon de mille jours, qui est étalé sur sept années et implique de marcher jusqu'à 84 kilomètres par jour en ne portant aux pieds rien d'autre que des chaussettes *tabi* et des sandales de paille. Après avoir été l'un des rares moines de

l'histoire à achever deux marathons de mille jours, Kanchingai Ana est devenu l'abbé d'Enryaku-Ji, et ce n'est qu'alors qu'il a entrepris de traduire *Leng Tch'e* en japonais. Toutes les traductions ultérieures ont été effectuées à partir de la sienne. Il a fait circuler quelques passages du manuscrit original pour que les érudits puissent vérifier la véracité et la fidélité de sa traduction, mais pas plus. *Leng Tch'e* n'a toujours pas été publié en Chine.

« De toute évidence, *Leng Tch'e* n'a pas produit le même effet sur tous ses lecteurs... » Elle a marqué une pause et nous a désignés, elle et moi, en guise d'exemples. « ... que sur Kanchingai Ana. Peut-être est-ce une question de situation : les leçons viennent à ceux qui sont mûrs pour les recevoir, et non aux autres. Je suis certaine que vous avez lu de nombreux *koan* zens qui s'achèvent par la formule "... et le moine atteignit l'illumination", sans atteindre vous-même cette illumination. Ou bien peut-être qu'au cours de la traduction ou de la reproduction le manuscrit a perdu quelque chose d'essentiel, cette chose qui a provoqué le changement en Ana. Quoi qu'il en soit, outre le fait qu'il ait traduit *Leng Tch'e*, Ana a fait beaucoup pour les pauvres de Kyoto, et aussi pour les enfants, y compris son propre fils, avec qui il a renoué le contact alors que le garçon avait 16 ans. De fait, sans les conversions de guerriers, le bouddhisme aurait depuis longtemps cessé d'exister – car c'est l'empereur indien Ashoka qui a initié la propagation du dharma à la Chine et au-delà au III^e siècle avant notre ère, et il n'a lui-même trouvé la paix intérieure qu'après bien des conquêtes et bien des bains de sang.

« Ma théorie est que ce sont les conditions qui ont entouré son illumination qui ont permis à Ana de tolérer sans se plaindre l'appartenance de son fils aux yakuzas. Peut-être y avait-il un lien de cause à effet entre la violence de ses jeunes années et le trouble de langage du garçon, lien qui, selon Ana, lui interdisait d'émettre un jugement sur son fils. Celui-ci se nommait Marufuku mais était principalement connu dans les légendes locales de Kyoto sous le surnom d'Homme souriant. Peut-être Ana se disait-il que le garçon découvrirait lui aussi la voie du bodhisattva sur le visage de l'une de ses nombreuses victimes. Je ne sais pas s'il l'a découverte.

« J'ai entendu les légendes de l'Homme souriant au cours de mon enfance. Il était pour de nombreux enfants de mon quartier ce que, je crois, vous appelleriez un croque-mitaine. Alors que je travaillais chez Nintendo et m'apprêtais à partir pour fonder Uzumaki, Marufuku est arrivé avec pour ordre d'assassiner le P-DG Hiroshi Yamauchi. Je l'ai reconnu grâce aux histoires que j'avais entendues, et quand je lui ai fait face, son incapacité à prononcer autre chose que du charabia a confirmé mes soupçons. Je n'ai pas mis longtemps à le convaincre de changer de carrière et de venir travailler pour moi. J'étais une jeune femme très persuasive. Son échec à exécuter Yamauchi a mené les yakuzas à lui couper le petit doigt, mais sa vie a été épargnée par respect pour son père. Cela a dû remonter aux oreilles de Yamauchi lui-même, car il a aussitôt réglé les différends qui avaient mené à l'ordre de son exécution. Le sourire de Marufuku est demeuré inchangé durant sa transition de tueur à gages à vice-président d'Uzumaki, Inc., mais j'ignore s'il a trouvé

l'illumination ou non. Depuis cette époque, cependant, il n'a tué personne. Il n'a pas eu l'occasion d'ouvrir sa mallette chez Nintendo et, bien entendu, il n'a jamais eu besoin de l'ouvrir chez Portal Entertainment.

– Attendez, suis-je intervenu, il l'a ouverte. Il l'a ouverte et il m'a donné une feuille qui contenait des informations. »

Itachi a semblé momentanément troublée.

« Hmmm. C'est très intéressant. La mallette est d'ordinaire vide à l'exception du pistolet en céramique qu'il conserve dans le double fond derrière une plaque anti-rayons X, et du stylo dans lequel il cache le percuteur.

– Il avait été envoyé pour... tuer Krickstein ? »

Elle a souri.

« Vous regardez trop de films. De tels extrêmes n'étaient pas vraiment nécessaires. La totalité du business de M. Krickstein reposait de façon précaire sur la production du troisième film *Eviscerator*, comme tout le monde pouvait le constater. Le père de Marufuku, l'abbé Ana, nous a bien rendu service en laissant croire à M. Krickstein qu'il pourrait faire sauter une partie du monastère du mont Hiei le temps que Super Lucky Spank soit fermement établi, en échange d'une utilisation gratuite de nos services pour le restant de ses jours.

– L'abbé d'un monastère vient ici pour donner des fessées à des gens ? »

Elle s'est levée, et j'ai fait de même, mais j'étais resté agenouillé si longtemps que mes jambes ont failli se défilier sous moi. À travers le dernier œil-de-bœuf, elle m'a montré un vieil homme en tenu de moine bouddhiste occupé à fouetter avec délectation une jeune femme rondelette. J'ai essayé de distinguer dans le détail les traits du visage de l'homme, mais l'écran était trop petit, et la résolution trop basse.

« N'est-ce pas étrange pour un moine de faire ça ? ai-je demandé.

– Si je m'occupais des motivations de ma clientèle, mon business ne durerait pas longtemps. D'après quelques investigations menées auprès d'un certain Chad Millman qui travaille pour une société nommée D,S&A Venture Group, si l'accord concernant l'explosion du monastère tombe à l'eau, c'est tout le film *Eviscerator III* qui tombe à l'eau, et si *Eviscerator III* tombe à l'eau, il entraînera Portal dans sa chute. D'où la futilité de vos efforts, aussi valeureux aient-ils été. M. Krickstein commence probablement à percevoir l'inévitabilité de cet enchaînement d'événements en ce moment même. Il aura beaucoup de mal à ramasser les miettes et repartir de zéro. Il n'est pas Hollywood, après tout, et nous entrons tous dans une période de vaches maigres. Tous les chevaux boiteux sont abattus et envoyés à l'équarrissage.

« Donc, a-t-elle poursuivi en regardant sa montre, maintenant que vous avez perdu votre ancien emploi, quels sont vos projets ? »

J'ai ouvert mon attaché-case et en ai tiré mon script inachevé de *Lucky Wander Boy*.

« Je travaille là-dessus depuis notre conversation téléphonique. Maintenant que l’option de Portal va expirer, j’ai pensé que nous pourrions faire le film *Lucky Wander Boy* comme il doit être fait, comme vous l’avez conçu. Ce ne sont que les deux premiers actes, mais je pense que c’est un bon début. »

Elle a ouvert le script au hasard et a lu une page.

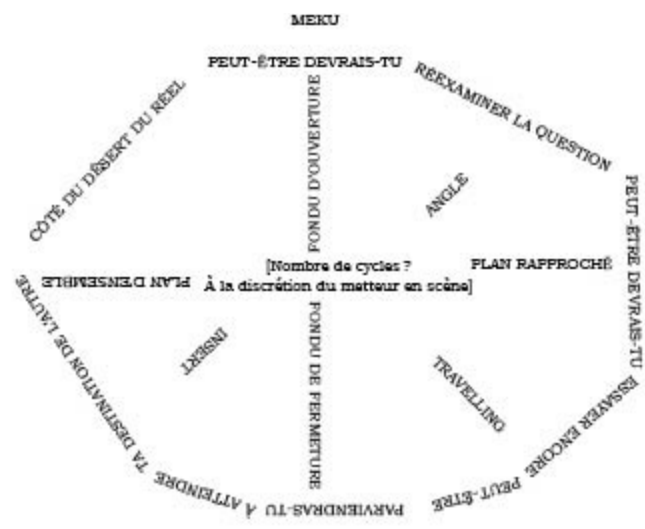
LUCKY rampant errant se demandant où aller

LUCKY
Je dois continuer.

titubant tombant face contre sable

LUCKY (SUITE)
Je ne peux pas continuer.

UN MEKU APPARAÎT



LUCKY levant la tête vers le gris uniforme du ciel, le dôme protecteur, l’étendue infinie

LUCKY
Je vais continuer

Une PELLE apparaît. Il se met à genoux et commence
à creuser, creuser, creuser

Pas du tout

Itachi a refermé mon script et joint les mains en position de prière.

« Ce n'est pas ce que je voulais, pas du tout. Ce n'est pas un film. Personne n'irait le voir. »

Je n'avais pas anticipé cette réaction, et n'avais pas préparé de réponse.

« Mais... ne voyez-vous pas, à mesure que son moi se dissout, que les règles arbitraires qui gouvernent son comportement se dissolvent, les règles arbitraires qui gouvernent le format, la typographie... c'est une sorte de franchissement de niveau, au cours duquel le contenu de l'histoire commence à modifier la forme elle-même, de sorte qu'à tous les niveaux il y a cette fluidité et ce flux, tout d'abord il ne s'agit que de ce que le personnage sait, c'est épistémologique... mais il y a un *franchissement*, on passe à l'ontologique, et ce qui *est* devient incertain... les gens n'iront pas voir ce film pour trouver une résolution ou une catharsis formelle et forcée, pour savourer ce heu... déroulement... constant... de possibilités... j'imagine cette fin radicalement incertaine...

– Ils n'iront pas le voir du tout, a-t-elle répliqué. Ils n'ont jamais joué au jeu. Lucky Wander Boy a été un échec total. Sous prétexte que les jeux à succès de l'époque étaient relativement surréalistes et absurdes, je me suis imaginé qu'un jeu *complètement* surréaliste et absurde aurait encore plus de succès. Je me suis trompée, j'ai reconnu mon erreur, et je suis passée à autre chose. Et sincèrement, quand je vois quelque chose comme ça... »

Elle a de nouveau feuilleté les pages de mon scénario avant d'émettre son jugement définitif.

« Quand je vois quelque chose comme ça, la dissolution du moi est la dernière chose qui me vienne à l'esprit. »

Mes espérances se décomposaient sous mes yeux comme les bâtiments de Double Dragon, s'effondrant, tombant morceau après morceau.

« Si Lucky Wander Boy a été un échec, ai-je repris, tentant une attaque, pourquoi provoquer la fermeture de Portal juste pour le récupérer ?

– Il est important de maintenir une diversité de ses actifs. Échec ou non, Lucky Wander Boy *m'appartient*, et ce n'est pas en bazardant de ce qui m'appartient que je suis devenue une femme d'affaires à succès dans un pays qui désapprouve des femmes d'affaires à succès. Qui sait quand une autre société mordra à l'hameçon, et me fournira de nouvelles rentrées d'argent ? »

Le frisson de la répétition m'a traversé, semblable au frisson que provoquaient les cauchemars dans lesquels vous voyagez à n'en plus finir pour vous retrouver à votre point de départ. Un redéploiement de mes espoirs s'imposait. J'ai tout misé sur Lucky Wander Boy.

« S'il vous appartient, vous devez avoir une machine Lucky Wander Boy ici.

– Non, a-t-elle répondu, je n'en ai pas.

– Alors ailleurs. Chez vous.

– Exhiberiez-vous le souvenir de votre échec le plus retentissant dans votre salon ?

– N'importe où, ai-je insisté, j'ai besoin de... »

Sa montre a sonné minuit en émettant douze petits bips réguliers.

bip bip bip

« Je suis désolée, a-t-elle dit, notre conversation touche à sa fin. »

bip bip bip

« Attendez, me suis-je écrié, je ne... que voulez-vous que je fasse... »

bip bip

« ... Je suis venu jusqu'ici, j'ai perdu mon travail... »

Bip bip

« Eh bien », a-t-elle fait

bip

« ... que pensez-vous des fessées ? »

Bip

« Quand pourrions-nous discuter de nouveau ? » ai-je demandé.

Elle a froncé les sourcils, incertaine, et a consulté son graphique ésotérique, le diagramme divinatoire à circuits intégrés dans lequel j'avais perdu ma place. Mais elle n'a pas tardé à se lasser et a quitté la pièce. J'ai examiné le graphique, tentant de trouver un sens à ses lignes et de découvrir quand elle accepterait de me reparler, mais il était parfaitement incompréhensible.

Nouvelle partie

Itachi a refermé mon script après avoir lu la dernière page et joint les mains en position de prière.

« Oui, a-t-elle dit. Vous avez parfaitement compris. »

J'ai rougi de bonheur, enhardi par son éloge.

« Je suis heureux que ça vous plaise. Auriez-vous une machine Lucky Wander Boy ici par hasard ?

– Naturellement. »

Elle a ouvert une porte dans le mur du fond de son bureau.

C'était à peine plus qu'un placard, avec des murs, un plafond et un sol noirs qui absorbaient la lumière du bureau et refusaient de la recracher.

Le seul objet dans la minuscule pièce était une machine Lucky Wander Boy.

Ce n'est que lorsque j'ai passé les mains sur ses panneaux latéraux plastifiés que j'ai vu qu'elle était bien réelle. Sous mes doigts écartés, l'énorme œil gauche de Lucky regardait dans l'obscurité. Une gargouille, une pomme et un tournevis étaient représentés sur le chapiteau.

« Vous y jouez ? ai-je demandé.

– C'est la toute première machine Lucky Wander Boy. Je n'y ai jamais touché. Cette machine attendait que quelqu'un vienne la chercher. Elle est donc pour vous seul. Vous serez le seul à jamais jouer dessus. Allez-y. J'attendrai dehors. »

Elle a refermé la porte derrière elle, si bien que la démo à l'écran est devenue la seule source de lumière. J'ai poussé le bouton « 1 joueur ». Les notes d'ouverture ont retenti.

J'ai joué. Je ne sais pas pendant combien de temps ; j'ai vaincu avec une aisance zen les Sebiros aussi lents que des zombies du premier écran, le Méga-Sebiro du deuxième écran. J'ai résisté à la désorientation du dernier écran et à son diabolique Photo-Sebiro, et j'ai été absorbé par le tuyau qui m'a mené au désert de la phase II. J'ai joué et joué et joué, errant, acquérant et perdant et récupérant des objets à travers la nuit et le jour, le beige et le blanc. Je m'accrochais au miroir. Je laissais tomber le miroir et le ramassais de nouveau. Bien des fois, j'ai songé à sauter du haut de la falaise et à recommencer depuis le début – peut-être que c'était comme dans le jeu de solitaire, où seules certaines configurations initiales permettaient éventuellement de remporter la partie – mais je me suis ravisé et ai continué de jouer jusqu'à ce que ça se produise.

Le miroir s'est échappé en flottant de ma poche, et je me suis lancé à sa poursuite tandis que le désert se dressait autour de moi, je me suis engouffré dans le tunnel de sable qui aurait dû s'écrouler mais ne l'a pas fait, courant après le miroir lorsqu'il disparaissait jusqu'à ce que je le

retrouve, brillant d'un éclat bleu-vert, désormais gigantesque, grossissant à mesure que je m'approchais, de plus en plus gros jusqu'à ce que je nage dedans, recouvrant tout l'écran.

Jusqu'à ce que je me noie dedans. Pas de reflet, pas moyen d'atteindre l'autre côté. L'océan bleu-vert a commencé à rétrécir, devenant une petite tache amorphe qui a finalement disparu dans le noir. Pas le noir grisâtre d'un écran cathodique inerte. Un noir intense. Le joystick ne répondait plus. Le bouton « Warp Skip ! » ne faisait rien.

Comme Tim Sczerby après ses 879 200 points à Donkey Kong, j'ai été tué sans explication ni excuse. L'écran s'est éteint brutalement. *Game over.*

Nouvelle partie

Le miroir s'est échappé en flottant de ma poche, et je me suis lancé à sa poursuite tandis que le désert se dressait autour de moi, je me suis engouffré dans le tunnel de sable qui aurait dû s'écrouler mais ne l'a pas fait, courant après le miroir lorsqu'il disparaissait jusqu'à ce que je le retrouve, brillant d'un éclat bleu-vert, désormais gigantesque, et dans le miroir j'ai vu mon visage, décomposé en polygones vectoriels nets, un visage immaculé et sec, une caricature de moi-même si économique et si parfaite que ce n'était absolument pas une caricature mais une pure distillation de l'idée même d'Adam Pennyman.

Et alors j'ai traversé le miroir pour atteindre la phase III...

Et le temps s'est arrêté...

Et j'étais *dans l'image*...

Dans une maison – ma maison, ou plutôt notre maison, car Clio était là à m'attendre avec ses cheveux blonds et rouges auxquels les images vectorielles conféraient toute la complexité fluide d'un grain de bois. Ses fossettes étaient délicatement hachurées, et elle était heureuse, et moi aussi, et dans un miroir vectoriel dans le couloir je me suis vu en train de sourire...

Mais c'était une illusion. Mon sourire était un fantôme, sans substance, et entre les lignes blanches formées par mes petites dents nettes, entre le contour rose vif de mes lèvres, il n'y avait rien qu'une absence noire, un implacable néant sombre qui menaçait d'avaler toutes les minuscules pointes de lumière qui l'entouraient tel un trou noir. Il manquait quelque chose à ce bonheur, comme aux portes et à la télé et à Clio et à moi-même. C'était une piètre imitation, il ne ressemblait pas à un vrai bonheur. Quand le réel se transformait en idéal à travers le prisme de l'écran, il perdait quelque chose d'essentiel. Appelez ça une aura si vous voulez. Quand l'idéal se détachait de l'objet physique auquel j'étais lié comme ce thorax gesticulant qui refusait de laisser s'envoler les ailes du papillon, l'idéal perdait la force qui le maintenait à flot.

Et c'est tandis que je me tenais là, dans ma maison trop rectiligne avec mon rêve de celle qui s'en allait, que j'ai vu pour la première fois que Clio était un fantôme, et qu'elle en avait toujours été un. C'était comme dans un film d'horreur, un moment jailli tout droit de l'un de ces films de fantômes japonais comme *Kwaidan* ou *Les Contes de la lune vague après la pluie*, dans lesquels un bonheur facile se révèle être un simple fantôme qui ne tient pas, et dans lesquels un amour simple est toujours l'amour de fantômes condamnés à s'effondrer en même temps que leur monde. Tous les joueurs clés de ma scène personnelle n'avaient au mieux qu'un vague rapport avec les créatures dont elle était l'emblème ; toute ressemblance avec des personnes vivantes ou mortes était une

coïncidence. La fille, la collaboratrice, celle qui s'en allait, le singe, le Big Boss, la femme mystère, le Samouraï, le Moment de décision, des idéalizations, des diabolisations, des distillations...

C'était l'illusion de Mario, sur toute la ligne.

Nouvelle partie

Elle n'avait même pas besoin de le dire, c'était écrit dans les plis de douleur et de reproche sur son front lorsqu'elle s'est retournée une dernière fois vers moi avant de partir – mais elle l'a dit tout de même, doucement, avec un frémissement des lèvres :

« Tu es un monstre égoïste, tu le sais ? »

J'ai voulu lui expliquer que c'était faux, lui montrer qui j'étais vraiment. Quand elle a dévalé l'escalier et est sortie, je me suis lancé à sa poursuite.

Il y avait quelque chose de poignant dans la douleur que j'éprouvais tandis que, planté sur le trottoir, je la regardais grimper dans sa voiture, quelque chose qui la rendait à mes yeux plus sexy que jamais et qui me touchait profondément. Dans mon esprit, elle était celle qui s'en allait et se trouvait de nouveau imprégnée de tout le mystère que ça impliquait.

Mais quand elle a ouvert la portière de la Jetta, je suis revenu sur cette idée. Elle n'était pas un rêve. Elle était une personne. « Celle qui s'en allait » n'avait au mieux qu'un vague rapport avec la créature dont elle était l'emblème. Ma version de Clio était l'illusion de Mario, sur toute la ligne. Violant sans vergogne les préceptes stricts de la loi du carré inversé, tandis qu'elle s'éloignait de moi, elle est *sortie* du monde de l'idéal – mais j'étais toujours submergé par le besoin brûlant et aveuglant d'être avec elle, de rester avec elle pour toujours. Canaan était de plus en plus inatteignable, comme toujours, et si elle grimpait dans cette voiture et se mettait à rouler, rien ne changerait jamais plus. Ma vie ne serait désormais plus qu'une routine morne.

Il a fallu un cri qui a fait sortir quelques voisins de chez eux pour retenir Clio de monter dans la Jetta. Elle s'est retournée pour me regarder, tremblante de douleur. Je n'aurais qu'une chance.

J'ai tiré le billet Los Angeles-Osaka de ma poche et l'ai déchiré en seize morceaux.

J'ai essayé de faire de même avec le passeport de Krickstein, mais les documents plastifiés sont presque impossibles à déchirer.

Nous avons dû quitter L.A., mais les conséquences de mes actes chez Portal ne nous ont pas suivis. Le karma a pris des vacances. Nous avons déménagé à Chicago, car ma famille y habitait et la sienne n'était qu'à trois heures de là, dans l'Iowa. Nous nous sommes mariés.

Nous nous sommes fait embaucher dans une agence de pub, moi en tant que rédacteur, elle en tant que graphiste. Nous n'aimions pas notre boulot, mais c'était mieux que Portal, et nous étions ensemble, enfin presque. À des étages adjacents. À mon étage, nous avons trouvé une réserve où étaient conservés de vieux dossiers inutiles. J'ai volé la clé, et une fois par semaine nous nous y

rendions en douce pour baiser pendant l'heure du déjeuner.

Nous avons eu deux enfants que nous avons baptisés Lawrence et Benjamin, qui nous ont donné cinq petits-enfants.

Nous étions heureux. Il y avait des déceptions, bien entendu, mais si je peux sincèrement affirmer que nous étions heureux, et je le peux, alors pourquoi m'attarder dessus ? Rien que vous ne puissiez imaginer dans votre vie à vous. Mon front a continué de se dégarnir, en même temps que ma démarche a commencé à se ralentir vers la fin. Les maladies inévitables.

Un cancer du sein l'a emportée avant qu'un cancer de l'estomac ne m'emporte. Je n'entrerais pas dans les détails. Je refuse absolument de le faire. J'ai tenu le coup vingt ans après son départ, survivant à presque tout le monde. Ces années n'ont pas été heureuses, mais ce n'est que sur mon lit de mort que j'ai été assailli par un curieux et irritant sentiment d'insatisfaction. Gavé de médicaments, allongé là pendant que papi Lawrence forçait mon arrière-petite-fille Tracy à tenir la main de son arrière-grand-père – pourquoi, je n'en sais rien, elle n'avait que 5 ans et je lui foutais manifestement une trouille bleue –, alors que tous ceux que j'avais vraiment connus étaient finalement partis, alors que mes enfants et petits-enfants et arrière-petits-enfants attendaient que je cesse d'être moi pour ne plus être qu'une simple chose, un objet qui ne pourrait plus prétendre être différent de ce qu'il était, je n'avais qu'une seule idée en tête : Lucky Wander Boy.

Étrange, non ? Mais c'est ainsi. Peut-être que c'étaient les médicaments. Lucky. Wander. Boy. Rien d'autre. Pas mes enfants, ni mes parents, ni mes petits-enfants ou grands-parents, pas même Tempest ou le Peacock Palace. Lucky Wander Boy, phase III. Je l'avais laissé derrière moi, j'avais abandonné la seule transcendance que j'avais jamais imaginée, et maintenant ça allait arriver : j'allais cesser d'être. Merde au bouddhisme – je ne voulais pas cesser d'être. Mais il était trop tard. La morphine ne me mènerait pas à l'éternité, comme elle le faisait pour la narratrice de *Leng Tch'e* ; elle fermait la porte. La porte qui avait été là, quelque part, m'attendant pendant toute ma vie, n'attendant que moi – et qui maintenant se fermait. À quoi aurait ressemblé ma vie si, au moment où Clio grimpait dans la Jetta, je ne l'avais pas retenue, si je n'avais pas anéanti toutes mes possibilités, si j'avais embarqué à bord de l'avion et fait le voyage, en direction de mes colonnes d'Hercule enchâssées dans une borne en contreplaqué ? La dernière chose que j'ai sue tandis que la dernière goutte de sulfate de morphine touchait ma langue et fermait définitivement la porte, c'est que je ne saurais jamais.

Nouvelle partie

Le seul objet dans la pièce était une machine Lucky Wander Boy.

Les notes d'ouverture ont retenti...

J'ai joué, je ne sais pas pendant combien de temps...

Bien des fois, j'ai songé à sauter du haut de la falaise et à recommencer depuis le début...

Le miroir s'est échappé en flottant de ma poche, et je me suis lancé à sa poursuite tandis que le désert se dressait autour de moi...

Et dans le miroir j'ai vu mon visage, une pure distillation de l'idée même d'Adam Pennyman qui avait été épargnée par la graisse ou l'acné...

Et alors j'ai traversé le miroir pour atteindre la phase III...

Et le temps s'est arrêté...

Et j'étais *dans l'image*...

Et j'ai immédiatement su où j'étais.

La salle de jeux du Peacock Palace était plus belle en images vectorielles qu'elle ne l'avait jamais été dans mon monde. Ce n'était pas une représentation simplifiée de l'endroit où j'étais si souvent allé, l'endroit qui avait brûlé et été passé au rouleau compresseur et repavé pour laisser place à un centre commercial en brique rouge. Cet endroit-là avait été une version imparfaite de l'idéal platonique, sujette au temps et aux mesquineries de l'usure. Toutes les fois où j'y étais allé, c'était ceci que j'avais cherché. Une cathédrale de lumière.

L'endroit était bondé. Ma mère et mon père m'attendaient à la porte, mon père souriant derrière sa barbe mouchetée de gris. Et mes grands-parents, ma grand-mère maternelle se tenant plus droite que son ostéoporose ne le lui avait jamais permis de mon vivant, tirant sur une cigarette vectorielle, exhalant des arabesques de fumée. Et mes amis d'enfance, et mes ennemis d'enfance, et mes enseignants de primaire, et mes professeurs d'université, et les filles qui s'étaient moquées de moi, et les rares qui ne l'avaient pas fait, et la totalité du personnel de Portal, et Kurt Krickstein déguisé en Ibn Alhrazed, qui levait son pouce dans ma direction tandis que je passais devant lui et prononçait en silence : « J'ai adoré le scénario ! » avec ses lèvres vectorielles. Et Mandy Cline. Et Anya – tout était pardonné – et Clio – tout était pardonné – et Marufuku et Itachi elle-même entourée de vingt ravissantes demoiselles de Super Lucky Spank, tous me regardant avec admiration, tous présents pour moi et moi seul. Tous faits de lumière, comme mes mains quand je les tenais devant mon visage. Quoi que je fasse, c'était *ce qu'il fallait*, et où que j'aille, ils me

suivaient. C'était parfait.

Il y avait même une machine Lucky Wander Boy, isolée dans son coin tel un sanctuaire. Je n'aurais pu rêver mieux.

Tout le monde s'est massé autour de moi quand je m'en suis approché, et chaque partie de mon corps frémissait de légèreté et fredonnait une note parfaite, car c'était mon refuge, juste là dans cette borne, c'était chez moi. J'ai enfoncé la main dans ma poche pour attraper l'une des pièces de 25 cents dont j'avais une quantité infinie et l'ai insérée dans la fente, puis j'ai enfoncé le bouton « 1 joueur ». Quand j'ai échappé de peu à la mort, tout le monde m'a acclamé. Rien ne pressait, car je ne portais plus les chaînes du temps et, sans elles, mes bras étaient légers tandis que je franchissais la première phase, puis la deuxième, et cette fois je ne progressais pas à tâtons, la combinaison adéquate d'objets trouvés et perdus et récupérés était pour moi claire dès le début, et en un rien de temps le miroir s'est échappé en flottant de ma poche, et je me suis lancé à sa poursuite tandis que le désert se dressait autour de moi...

Et dans le miroir j'ai vu mon visage...

Et alors j'ai traversé le miroir pour atteindre la phase III...

Et le temps s'est arrêté...

Et j'étais *dans l'image*...

Et j'ai immédiatement su où j'étais.

Le Peacock Palace, un nouvel ordre de beauté supérieur au précédent, le raffinement du raffinement...

Et ma mère, et mon père...

Et mes grands-parents...

Et mes amis...

Et mes ennemis...

Et les professeurs, et les filles, et les collègues...

Et Krickstein...

Et Anya...

Et Clio...

Et Itachi...

Et la machine Lucky Wander Boy isolée dans son coin sombre tel un sanctuaire. Je n'aurais pu rêver mieux.

Tout le monde s'est massé autour de moi quand je m'en suis approché, et j'ai enfoncé la main dans ma poche pour attraper l'une des pièces de 25 cents dont j'avais une quantité infinie et l'ai insérée dans la fente et j'ai franchi les différentes phases jusqu'à ce que le miroir s'échappe en flottant de la poche de mon Lucky, et je me suis lancé à sa poursuite tandis que le désert se dressait autour de moi...

Miroir. Visage.

Phase III. Dans l'image.

Peacock Palace.

Mère. Père.

Grands-parents. Autres personnes, des fantômes comme moi.

Anyà.

Clio.

Itachi.

Clio, Itachi ?

Clio ? Itachi ? Clio ? Itachi ?

Non... la machine Lucky Wander Boy, isolée dans son coin sombre tel un sanctuaire, un coin si sombre qu'il refusait de recracher ne serait-ce qu'un simple éclat de lumière. Je n'aurais pu rêver mieux, il n'y avait nulle part où j'aurais préféré être. J'aurais voulu désirer autre chose, j'ai essayé de désirer autre chose, mais c'était impossible. Le Moment était venu, et j'avais fait mon choix. C'était ça que j'étais venu trouver.

J'ai enfoncé la main dans ma poche pour attraper l'une des pièces de 25 cents dont j'avais une quantité infinie, et j'ai commencé à sentir leur poids, je voulais arrêter et réfléchir à ce que signifiait le poids d'une quantité infinie de pièces de 25 cents, mais je n'avais plus le luxe du temps. J'ai inséré la pièce dans la fente et poussé le bouton « 1 joueur », même si je savais ce qui m'attendait derrière l'écran.

Les notes d'ouverture ont retenti, et j'ai joué.

CATALOGUE DES JEUX OBSOLÈTES

JEU : Adam Pennyman

Format : Personne

Fabricant : Harold et Joanne Pennyman

Année : 1971

Le but de ce jeu est...

Lentement, les hémisphères de mes paupières se lèvent, le sang asséché autour d'elles craquant tels des rochers en train de se fendre, et la blancheur est remplacée par le gris uniforme du ciel. Ce n'est pas un dôme comme je l'avais autrefois cru. C'est une étendue infinie. Elle continue éternellement.

Dafei Ji, *Leng Tch'e*

Cette page constitue une extension de la page de copyrights.

Subterranean Homesick Alien de Thomas Yorke, Edward O'Brien, Colin Greenwood, Jonathan Greenwood, Philip Selway. Copyright © 1997 Warner Chappell Music Ltd. (PRS). Tous droits gérés par WB Music Corp. (ASCAP) Tous droits réservés. Utilisé avec la permission.

Heroes : paroles de David Bowie. Musique de David Bowie et Brian Eno. Copyright © 1977 EMI Publishing Ltd., Tintoretto Music, et BMG Music Publishing Ltd. Tous droits d'EMI Music Publishing Ltd. contrôlés et gérés par Screen Gems-EMI Music, Inc. Tous droits de Tintoretto Music gérés par RZO Music. Tous droits de BMG Music Publishing Ltd. (PRS) aux États-Unis gérés par Careers Music Publishing, Inc. (BMI). Tous droits réservés. Copyright international protégé. Utilisé avec la permission.

Extraits de *Why I play Video Games* tirés de *Impure : Poems* de Tony Barnstone reproduits avec la gracieuse permission de l'auteur.

Extraits de *L'Art invisible* de Scott McCloud utilisés avec la gracieuse permission de l'auteur.

Remerciements

Mille mercis à mes lecteurs : Mark Bomback, David Friedman, Anthony Miller, Peter Craig, Maximilian Schlaks et Andrea Troyer ; mon agent, Ian Kleinert ; mon éditrice, Kelly Notaras ; mon frère, Rick Weiss.

Merci également à Tony Barnstone, Tema Bomback, Gretchen Bruggeman, Van Burnham, Alicia Gordon, Leonard Hermann, J. C. Herz, Trena Keating, Steven Kent, Tony Malone, Scott McCloud, Amanda Patten, Kit Reed et Jason Stone.

À PARAÎTRE

Novembre 2012

Frank Rose

Buzz

Traduit de l'anglais (États-Unis) par Antoine Monvoisin

Mulholland Drive, A.I. Intelligence artificielle, Matrix, The Dark Knight, Inception, Lost, Grand Theft Auto, Gears of War, Metal Gear Solid, Halo 2...

Le monde de demain est déjà là.

« Un livre important qui nous fait réaliser combien le Net est en train de complètement changer la donne en matière de création, et qui nous explique pourquoi désormais il ne sera plus possible de concevoir ni même de regarder un film ou une série de la même façon. »

Peter Biskind

La naissance de l'imprimerie a été à l'origine du roman, celle d'Internet est à son tour en train de donner lieu à une nouvelle forme d'expression. Ces dernières décennies, une nouvelle génération de créateurs a en effet peu à peu pris le pouvoir dans le domaine du divertissement. Les plus âgés ont grandi avec *Star Wars*, les plus jeunes avec YouTube et Facebook. En rupture avec les récits linéaires traditionnels, tous ont en commun, à travers les jeux vidéo, les films, les séries, le storytelling, de révolutionner notre appréhension de la réalité, ouvrant la voie à des univers multiples, ludiques, interactifs, transmédiés.

C'est cette révolution que Frank Rose, journaliste à *Wired*, nous décrit ici. Multipliant les anecdotes sur les coulisses du cinéma, de la télé, des sites Internet, des nouvelles agences de communication, il est également allé à la rencontre de quelques-uns des grands créateurs de cette nouvelle génération, tels Damon Lindelof et Carlton Cuse (*Lost*), James Cameron (*Avatar*), ou encore Will Wright (*Les Sims*) pour évoquer avec eux ces nouvelles façons d'être, de penser et de raconter un monde en passe de devenir radicalement différent de celui que l'on a connu.

Frank Rose est journaliste. Il a travaillé pour le *New York Times*, *Esquire*, *Premiere*, *Vanity Fair*, *Rolling Stone Magazine* et pour *Village Voice*. On lui doit en particulier des articles dans *Wired* aujourd'hui devenus légendaires : Philip K. Dick, les « alternaty reality games » ou encore *Avatar*. *Buzz* est son premier livre publié en France.

Notes

1. Pinky, Blinky, Inky et Clyde sont indéniablement mignons, plus mignons que Pac-Man lui-même ; la première fois que l'auteur a joué à ce jeu alors qu'il n'était qu'un gamin de 10 ans obèse avec de la graisse de pizza cuite au micro-ondes sur les doigts dans un supermarché de Woodhill Grove, Illinois, son Pac-Man n'a duré que dix secondes car il cherchait instinctivement à établir un lien avec les fantômes, tentant de transférer leur charme et leurs yeux infaillibles à son avatar jaune vif et aveugle.
2. Identification à Donkey Kong, admiration des fantômes de Pac-Man – une tendance servile et masochiste apparaît, un syndrome de Stockholm numérique.
3. Miyamoto a utilisé le mot « Donkey », âne, pour décrire sa version de King Kong, le singe escaladeur de gratte-ciel de Willis O'Brien, car son dictionnaire japonais-anglais l'avait traduit par « *stubborn, wily, goofy* » (têtu, rusé, toqué). Pour le grand-père de l'auteur – et probablement pour d'autres membres de sa génération –, « *goofy* » était synonyme de « fou », « dément », « aliéné ». Par exemple : quand le frère aîné dudit grand-père, Harry, est rentré de la Première Guerre mondiale, il était revenu « *goofy* » et s'était tiré une balle dans la tête peu de temps après.
4. Outre l'usage du mot « sprite » en informatique, où celui-ci décrit une petite image bitmap utilisée dans un jeu vidéo et est souvent synonyme d'« icône », ce mot possède en anglais une signification plus ancienne : lutin, farfadet.
5. *Matrix*, *X-Files*, *Buffy contre les vampires*, et al.
6. L'auteur a entendu dire que sur plusieurs machines le jeu était en fait intitulé « Lucky Wonder Boy » ou (naturellement) « Fucky Wand Boy », même s'il n'a lui-même vu de ses yeux aucune de ces versions.
7. *Penny-pincher*, grippe-sou. (N.d.T.)
8. Tiré de *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme* (trad. Jean Paré, Seuil, 1977). Médias chauds : cinéma, photographie, alphabets phonétiques. Médias froids : télévision (vers 1964, date de la parution originale du livre), dessins animés, téléphones, hiéroglyphes. Imaginez un tapecul avec Pong assis d'un côté, le personnage d'un jeu de tir subjectif futur qui semblerait sorti tout droit d'une vidéo haute définition de l'autre, et Donkey Kong chevauchant la partie centrale.
9. « En délaissant l'apparence du monde sensible au profit de l'idée, le dessin abstrait se situe dans le monde des concepts. Avec un style réaliste, le dessinateur représente le monde tel qu'il nous est perceptible. Et avec un style abstrait le monde intérieur. » Scott McCloud, *L'Art invisible* (trad. Dominique Petitfaux, Delcourt, 2007).
10. Une proportion certes infime de la population.
11. Sujet de la thèse universitaire (inachevée) de l'auteur.
12. En français dans le texte. (N.d.T.)
13. Au XIX^e siècle, en Amérique du Nord, le mot « geek » faisait référence à des artistes de cirque (*freak shows*) dont l'un des numéros consistait à décapiter des poulets avec les dents. (N.d.T.)
14. Oui, « *porn star* » fonctionne aussi.
15. Ce qui ne signifie pas que nous ignorons le geek de sexe féminin, à de nombreux égards une créature doublement malchanceuse.
16. « ... jamais les individus ou les familles ne se demandent : “Qu'est-ce qui conviendrait à mon caractère et à mes dispositions ? Qu'est-ce qui permettrait à ce qu'il y a de plus élevé et de meilleur et en moi d'avoir libre jeu, de se développer et de prospérer ?” Mais, au contraire, ils se demandent : “Qu'est-ce qui convient à ma situation ?” ou “Que font ordinairement les personnes de ma position et de ma fortune ?” ou pire encore “Que font ordinairement les personnes d'une position et d'une fortune supérieures à la mienne ?” » John Stuart Mill, *De la liberté* (trad. Laurence Lenglet, Gallimard, 1990).
17. Tiré de Martin Heidegger, *La Question de la technique* (trad. André Préau, Gallimard, 1958). L'inoffensive incongruité de la coexistence de John Stuart Mill, Martin Heidegger et les paris sportifs dans le même essai, est bien notée. L'omission pas si inoffensive des nauséabondes activités nazies d'Heidegger vers 1932-1945 (carte de membre du parti nazi n° 312589) est également bien notée.
18. Tiré de « *Anorexia/Technology : An Introduction* » dans *Hermenaut* n° 14.
19. En français dans le texte. (N.d.T.)
20. Titre français : *Le Syndrome chinois*. (N.d.T.)
21. Julius Robert Oppenheimer (1904-1967), physicien américain ayant appartenu au projet Manhattan, souvent surnommé le « père de la bombe atomique ». Après la première explosion dans le Nouveau-Mexique le 16 juin 1945, il a déclaré : « Maintenant, je suis devenu la mort, le destructeur des mondes. » (N.d.T.)
22. Cham en français. (N.d.T.)
23. Adapté de *The Free On-Line Dictionary of Computing*.

Image vectorielle : représentation de formes séparées telles que des lignes et des polygones, et de groupes d'objets similaires, par opposition aux images composées d'une accumulation de pixels ordonnés en rangées et en colonnes (« image matricielle »). L'avantage des programmes d'images vectorielles par rapport aux éditeurs bitmaps est que des éléments superposés les uns aux autres peuvent être manipulés indépendamment sans avoir à utiliser plusieurs couches. Il est aussi plus facile de représenter un objet

sous des tailles différentes et de le transformer de multiples manières.

24. Certains signes semblent étayer la première hypothèse. Les images vectorielles présentent des formes en apparence concrètes qui ne sont en fait qu'une incessante frénésie de mouvement, des lignes dessinées et redessinées encore et encore de nombreuses fois par seconde, comme des spectacles laser. Outre la fascination qu'exercent les spectacles laser, sans parler des effets auxquels on peut s'attendre après avoir fumé des doses d'herbe considérables, on sait que ce mouvement stroboscopique peut provoquer des crises d'épilepsie. Peut-être – ce n'est pas une allégation, juste une hypothèse – cet effet stroboscopique a-t-il joué un rôle dans le décès malheureux de David Migdal, 18 ans, dans une salle de jeux de Calumet City, Illinois, le 3 avril 1982. Après avoir inscrit ses initiales deux fois de suite dans la liste des meilleurs scores de Tempest, M. Migdal a souffert d'une attaque sévère alors qu'il insérait une troisième pièce dans la fente, et il était mort d'un anévrisme cérébral lorsque les secouristes sont arrivés (Richard Bradley, « Video-Game-Related Death In Suburbs », *Chicago Tribune*, 4 avril 1982, p. 4). Si tel a été le cas, cela prouverait que les images vectorielles ont le pouvoir d'exercer une influence directe sur la partie arrière du cerveau, un pouvoir qui pourrait être utilisé à des fins d'hypnose par quelqu'un disposant des compétences nécessaires. Curieusement, Calumet City ne se trouve qu'à 70 kilomètres du restaurant Bannigans où mes propres rêves de jeux vidéo sont morts comme M. Migdal.

25. Tombeau → pyramide → pharaon → Krickstein.

26. Ou des loutres. Ce sont tous deux des mustélidés. Presque pareil.