

LA BOUTIQUE DU VIEUX CHINOIS

Jacques Vénuleth

Pour Grégory,
dernier né de la bande des quatre.

(Version revue octobre 2008)

Il était une fois un jeune garçon qui aimait la guerre. Bien sûr, ce garçon qui aimait la guerre ne connaissait pas la vraie.

Il n'était pas assez âgé pour être soldat, et vivait avec ses parents, son chat et sa grand-mère dans une jolie maison avec un jardin fleuri et même une piscine, au coeur d'un pays bien tranquille.

La guerre que ce garçon aimait était celle des jeux vidéo, celle où, quand vous perdez, on vous enlève des points, jamais un bras ou une jambe, et encore moins la vie. Mais cette guerre-là, il l'aimait à la folie.

Il s'appelait Milred, et dans la vie, c'était un gagnant. Il voulait toujours être le premier partout. Le plus souvent, il y arrivait, ce qui faisait la fierté de son papa.

A l'école, il était le meilleur en math et en français, mais aussi en sport. Il appartenait à un club de basket, et d'après l'entraîneur, malgré sa petite taille, il était le moteur de son équipe.

Quand il devait s'absenter, l'équipe se retrouvait sans âme et sans ressort, fragile, prête à sombrer et à accepter toutes les défaites. Par contre, quand il était présent..., il était capitaine.

Milred avait déjà essayé tous les jeux vidéo. Il n'en négligeait aucun. Il avait testé les combats de rues, les matches de foot, les chasses au tigre au coeur de la jungle. Mais les seuls qu'il appréciait vraiment étaient les jeux guerriers.

Encore, pas n'importe quel jeu guerrier...

Les duels à l'épée, même électrique, genre samouraï, ne le passionnaient pas longtemps. Les affrontements préhistoriques à la massue le faisaient vite rire.

Les seuls qui ne le lassaient jamais étaient les jeux guerriers d'aujourd'hui. Avec des bombes et des balles traçantes, du napalm et des grenades, des mines et des roquettes.

Il avait même trouvé parmi ces jeux son arme favorite.

Son arme favorite était l'aviation. Aux commandes d'un avion de chasse, il pouvait jouer si tard dans la nuit que sa mère, qui s'inquiétait pour sa santé, venait souvent lui ordonner d'aller enfin se coucher.

D'ordinaire, il protestait un peu, pour la forme, et il finissait par obéir, car il était un garçon respectueux. En général, mais pas depuis qu'il avait goûté à « Fighting night », un jeu super qu'un oncle lui avait offert pour Noël. Pour ce jeu-là, rien que pour ce jeu, il n'obéissait plus à personne.

Quand sa mère le lui demandait, il faisait semblant d'aller se coucher sans rechigner, puis dans son lit, il attendait patiemment que la paix s'installe dans toute la maisonnée. Alors il se relevait.

Il n'allumait que la télé, aucune lampe, coupait le son, c'était encore mieux. Allongé sur le tapis de laine, les doigts souples sur la console, il ressemblait vraiment à son héros, seul dans la nuit. Le bruit sourd de l'appareil rappelait parfaitement le glissement de l'air sur les parois d'une cabine pressurisée.

Sa mission consistait à atteindre une cible marquée d'une croix dans son viseur électronique, au coeur d'une ville endormie. Une vraie ville en alerte, avec des immeubles toutes lumières éteintes, dont on ne devinait que la forme et qu'il ne fallait pas heurter, même en volant à très basse altitude pour échapper aux radars. Une vraie ville sauvagement défendue par des tirs incessants de D.C.A.

Milred se glissait entre les obstacles, décourageait les missiles à tête chercheuse. Il lâchait ses bombes au plus près et au dernier moment. Quand il ratait sa cible, et touchait

l'immeuble voisin, celui-ci s'éclairait une dernière fois avant de s'effondrer. Il avait droit par mission à deux erreurs de ce genre, à condition de toucher enfin l'objectif désigné, puis de rentrer sans dommage.

Il ne pratiquait ce jeu que depuis un mois, mais il avait atteint déjà le top niveau, le degré 5, celui où le temps accordé est le plus court, les immeubles les plus hauts et les plus rapprochés, celui où la cible ne se dévoile qu'au dernier moment et où le feu de la D.C.A. ne connaît aucun répit.

A ce niveau, il n'était encore jamais rentré indemne et vainqueur d'une mission.

Il y parvint cette nuit-là, exactement à 3 h 25 du matin comme l'indiquait l'écran lumineux du radio-réveil.

Il eut du mal à étouffer son cri de guerre, son cri de joie.

Alors, encore sous le choc de l'émotion, il vit apparaître sur l'écran une indication tout à fait inhabituelle à la fin d'une partie.

Il y avait marqué : « Bravo, tu as gagné ! » Ça, c'était normal. « Tu es le meilleur, tu es le plus fort, tu es le champion ! » C'était normal aussi. Mais ensuite, plus petit, en bas de l'écran : « Si tu te sens encore le courage de franchir un niveau supplémentaire, rendez-vous à la boutique du vieux Chinois... »

Cette dernière indication clignotait, ne s'effaçait plus.

« Rendez-vous à la boutique du vieux Chinois... »

Rendez-vous à la boutique du vieux Chinois... »

Milred éteignit tout et s'allongea sur son lit. Il eut beaucoup de mal à s'endormir, car l'étrange indication continuait toujours à clignoter sur les murs sombres de sa chambre, et même sous ses paupières closes, quand il fermait les yeux.

Le plus étrange était que Milred connaissait très bien une boutique tenue par un vieux Chinois. Il la connaissait comme tous les enfants du quartier. Mais ce n'était pas sérieux; il ne pouvait pas s'agir de cette boutique-là.

Que viendrait faire cette boutique d'un autre âge dans un jeu vidéo, un jeu vidéo made in très loin d'ici, made in Taiwan, il avait vérifié?

A moins que... Taiwan, Chinois.

Non, ce n'était pas possible. Il s'endormit sans avoir trouvé la moindre explication valable.

Le lendemain, Milred était déjà persuadé d'avoir rêvé. Comme il n'avait pas classe, il voulut en avoir le coeur net. Prétextant une course en ville, il se rendit dans la rue où se trouvait la boutique du vieux Chinois.

Celle-ci existait depuis toujours, aussi loin que Milred pouvait se souvenir. Elle était vraiment tenue par un vieux Chinois, qui ne vendait là que des bonbons, des bonbons et rien d'autre. Un véritable vieux Chinois, avec une longue natte dans le dos et un petit chapeau rond posé sur le sommet du crâne. Il gardait invariablement les mains croisées sur la poitrine et, pour dire bonjour, il ne parlait pas, il inclinait seulement plusieurs fois le buste. Il servait lui-même ses clients en enfonçant ses longs doigts dans des bords profonds posés sur le comptoir. Il était gentil et souriait tout le temps. Du moins, il avait toujours l'air de sourire, même quand il n'y pensait peut-être pas.

Derrière la porte de sa boutique, était suspendue une clochette qui sonnait doucement lorsqu'un client entra ou ressortait.

Donc, la boutique du vieux Chinois n'était en rien une invention, et Milred la fréquentait régulièrement, car il aimait les bonbons au moins autant que la guerre. Mais la présence de ce magasin dans un jeu vidéo made in Taiwan restait toujours une énigme.

Arrivé à proximité, Milred passa devant plusieurs fois. Il cherchait une indication nouvelle, mais la boutique était semblable à ce qu'elle avait toujours été. Les vitres non seulement sombres, même franchement sales, couvertes de chiures de mouches et encombrées de décalcomanies publicitaires pour des bonbons qui n'existaient plus.

Au-dessus de la porte, sur le bois, en lettres anciennes, genre enluminure pour parchemin, une seule inscription: DOUCEURS & SUCRERIES. Vraiment rien à voir avec la vidéo et ses jeux de lumière provocants et tape-à-l'œil !

Après de nombreuses hésitations, ce qui décida enfin Milred à entrer fut justement ce côté étrange et mystérieux, incompréhensible. Dans les jeux vidéo aussi, les décors sont souvent déroutants, exotiques ou d'un autre temps. C'était comme si, cette fois, le jeu était sorti de son cadre, de la limite de l'écran télé, comme s'il avait envahi la vie quotidienne, la prétendue réalité. Pas question pour Milred de refuser de goûter à ce nouveau plaisir.

Il poussa la porte de la boutique et entra.

Milred sut aussitôt qu'il ne s'était pas trompé. Il venait à peine de refermer derrière lui la vieille porte à petits carreaux, et entendait encore le son discret mais entêtant de la clochette. En relevant la tête, il vit ce qu'il y avait à voir. Des jeux vidéo, des jeux vidéo partout: jamais il n'en avait vu autant. Soigneusement disposés sur des étagères, pas les anciennes étagères en bois poussiéreuses et branlantes; mais de nouvelles étagères métalliques, dont l'éclat, sous le feu des néons, mettait en valeur les couleurs fluo des boîtiers de jeux.

Milred ne comprenait pas ce qui était arrivé à la boutique du vieux Chinois, pourtant c'était là, bien là, qu'il devait aller.

« Bonjour, monsieur Chow-Low Vous ne vendez donc plus de bonbons ? »

Pas original comme entrée en matière. Milred n'avait pas trouvé mieux.

Le Chinois sourit ou fit semblant, comme toujours, mais il avait lui aussi beaucoup changé. Il avait coupé sa longue natte, quitté sa robe et son chapeau rond. Vêtu d'un jean et d'une chemise à manches courtes, il avait rajeuni de vingt ans.

« Bien sûr, jeune homme ! Bien sûr ! Depuis longtemps ! »

En outre, il parlait sans accent, n'inclinait plus mécaniquement le buste, et gardait les mains dans le dos ou le long du corps comme n'importe quel commerçant.

« Depuis longtemps ?... Sûrement pas » pensa Milred, qui se souvenait parfaitement d'être venu la semaine précédente pour acheter des bonbons. Mais il ne dit rien, car il avait déjà commencé à détailler les innombrables jeux présentés, et il n'en revenait pas.

Le Chinois-pas-si-vieux-que-ça fut sensible à l'admiration qu'il lut dans les yeux de Milred et déclara, maîtrisant parfaitement les techniques de la vente moderne:

« Choisissez, je vous en prie, regardez, et si vous avez besoin d'un renseignement, je suis là. »

Il partit s'asseoir devant un ordinateur, sur lequel il pouvait vérifier l'état de son stock, et tapota sur le clavier.

Milred voulut se mettre à fouiller, toucher, comparer, mais il se souvint à temps qu'il était là pour une autre raison, une raison bien précise.

« Merci, monsieur Chow-Low, merci. Mais aujourd'hui, je viens simplement pour "Fighting Night", "Fighting Night" niveau 6. J'ai gagné et, dans le programme, il y avait marqué de venir vous voir.

« Ah ! "Fighting Night", le fameux "Fighting Night"... Vous avez gagné ? C'est très fort, très fort. Vous voulez donc maintenant "Fighting Night II"... Je vais vous le chercher. »

Il quitta son ordinateur et marcha vers l'arrière-boutique, à petits pas, car malgré son nouveau look, il marchait toujours à petits pas. Il expliquait en même temps:

« "Fighting Night II" est un produit tout à fait particulier. Il n'est pas avec les autres. Je n'ai pas le droit de le proposer à n'importe qui, vous comprenez. »

Il disparut quelques instants et revint presque aussitôt.

« Voilà ! Vous allez voir, vous ne serez pas déçu. »

« Merci, monsieur Chow-Low. Combien je vous dois ? »

« Mais rien, jeune homme, rien bien sûr. Vous l'avez gagné et vous le méritez. Croyez-moi, vous le méritez. »

Milred bafouilla encore un remerciement, on aurait cru qu'il ne savait plus rien dire d'autre que merci. Il se tourna pour sortir, tendit la main vers une poignée de porte..., qui avait disparu. Commandée par un signal laser, la porte coulissante, entièrement vitrée, glissa, s'effaça délicatement devant Milred pour le laisser passer.

« Mais, mais... Tout à l'heure, quand je suis entré ?... »

« Comment ?... Ah oui, attendez. J'oubliais de vous donner un sac. Excusez-moi. »

Il se hâta vers Milred et enfouit sa cassette dans un sac plastique publicitaire aux couleurs criardes.

« Voilà ! Vous ne serez pas déçu ! Vous allez voir, vous ne serez pas déçu... A bientôt, jeune homme, à bientôt. Tenez-moi au courant. »

Milred, qui continuait à bafouiller des remerciements incompréhensibles, se retrouva sur le trottoir, le sac pendu au bout de son bras ballant, avec à l'intérieur ce trésor si précieux. Il marcha, il n'y avait rien d'autre à faire, mais avant de disparaître au coin de la rue, il ne put résister et se retourna une dernière fois.

Au-dessus de la vitrine flambant neuve clignotait désormais une enseigne lumineuse JEUX VIDÉO, et M. Chow-Low, sur le pas de la porte, adressait à Milred un gentil petit signe de la main, en allumant une cigarette, certainement américaine.

Milred ne se posa pas longtemps des questions inutiles qui restent sans réponse. M. Chow-Low lui avait bel et bien remis un nouveau jeu, « Fighting Night II », et il n'avait qu'une envie: l'essayer au plus vite.

Il partit en courant, et ralentit seulement lorsqu'il eut atteint sa rue, pour ne pas étonner ses parents et jouer en paix.

Pourtant il fut déçu, car il dut tout de même patienter. Pas question de se lancer aussitôt, comme il l'espérait, dans une mission niveau 6; il fallait d'abord prouver à nouveau ses capacités au cours d'une mission dans chaque niveau inférieur. Milred s'y résigna et il y parvint dès le milieu de l'après-midi. Mais, dernier contretemps, il lut alors sur l'écran la mention : « Pour mission niveau 6, impératif attendre la nuit. Mission impossible en plein jour. »

Milred en éprouva un tel dépit qu'il ne s'étonna même pas de ce programme capable de tenir compte, selon les saisons, de la course du soleil dans le ciel.

Il patienta pourtant, puisqu'il le fallait. Il patienta même au-delà des exigences de «Fighting Night II». Pour être certain d'être tranquille, il fit semblant d'aller normalement se coucher, éteignit la lumière, s'enfonça sous les draps. Il attendit que toute la maisonnée soit bien endormie. Alors seulement, il se releva et se tint prêt pour l'exploit.

Il dut d'abord introduire un code qu'il avait noté en triomphant dans l'après-midi au niveau 5 et l'indication : Attention au départ, mission niveau 6, se mit enfin à clignoter sur l'écran.

Le départ fut exactement semblable au jeu habituel, mais Milred s'y attendait. Mission difficile ou pas, il était toujours aux commandes d'un avion de combat, et les manoeuvres d'approche restaient les mêmes.

Le départ fut semblable jusqu'au premier tir de D.C.A., jusqu'à la première roquette à tête chercheuse, qui vint exploser sous la queue de l'appareil. Milred comprit qu'il avait failli se faire avoir dès le début de sa mission, tant les tirs étaient brutaux, inattendus, rapides. En outre, il eut l'impression que, sous son ventre, le tapis sur lequel il était allongé venait de bouger, d'onduler sous le choc de la déflagration.

« Holà ! . »

Il sourit, montrant (mais personne ne pouvait les voir) ses jolies dents pointues, et se concentra encore un peu plus. Ses doigts nerveux appuyaient sans arrêt sur les touches du clavier; d'un côté pour maintenir la position, ou plonger, grimper au dernier moment, de l'autre pour lâcher à bon escient ses bombes, ses engins de mort.

La première cible, Milred la rata complètement. Elle apparut si soudainement, masquée jusqu'alors par un brouillard nocturne, que, le temps d'appuyer sur la commande, l'avion s'était déjà trop déporté. Un immeuble civil, touché de plein fouet et par erreur, s'éclaira une dernière fois avant de s'effondrer.

Ce fut bien sûr très rapide, mais dans la lueur des flammes, Milred crut distinguer une femme et son enfant blottis dans une pièce vide. Il vit même leurs traits tirés, leurs cheveux ridiculement dressés par le souffle de l'explosion..., ou par la peur de la mort. Il vit cela ou crut le voir.

« Qu'est-ce que c'est, ça? » pensa-t-il. Il songea même à arrêter le jeu, mais pas longtemps, happé par la suite.

Milred suait. Il ne faisait pas chaud, et pourtant il suait. Il abandonna un bref instant ses manettes pour s'essuyer le front.

Un bref instant, mais trop long. Cette fois, le missile le toucha réellement à l'arrière. Il sentit la brûlure au bout de ses pieds. Il se retourna instinctivement, très vite, et remarqua derrière lui un trou énorme dans le mur même de la chambre.

« N'importe quoi! se dit-il. Allez, avance, reste concentré ! »

Alors, sans qu'il eût le temps d'esquisser le moindre geste, un deuxième missile vint frapper de plein fouet non seulement l'avion, mais aussi la télé, qui explosa.

Milred, qui avait fermé les yeux, sentit sur son visage l'air froid du dehors. Quand il osa les rouvrir, il n'était plus dans sa chambre, il n'était plus sur son tapis. Il planait en plein ciel, accroché à un parachute. Il ne comprenait ni comment ni pourquoi, mais c'était ainsi. Il descendait doucement vers la terre masquée par le brouillard et la nuit, et au-dessus de lui flottait sa maison. Sa maison, dont il avait été éjecté par le déclenchement du système de sécurité. Sa maison, où devaient se trouver toujours, naturellement, son chat et sa grand-mère, son père et sa mère. Sa maison, qui ne flotta pas longtemps ainsi, mais fut pulvérisée et réduite en flammèches, disparut dans la nuit.

Milred descendait toujours aussi lentement et, pour la première fois depuis qu'il jouait à la guerre, il avait peur.

Milred avait bien raison d'avoir peur, car il ignorait tout du monde dans lequel il pénétrait. Le monde de l'autre côté de l'écran. Non plus celui d'où partent les bombes d'une simple pression d'un doigt négligent ou trop nerveux sur une touche de clavier, mais celui où elles viennent inmanquablement s'écraser.

Longtemps, il ne vit rien. Des nuages bas, ceux qui avaient rendu sa mission si difficile, masquaient la terre. Il s'enfonça et disparut dans leur couche épaisse et douce.

Quand il en ressortit, instinctivement, il replia les jambes, car il était si près du sol qu'il crut qu'il allait déjà le toucher. Si près qu'il découvrit enfin, dans ses moindres détails, ce monde qui, dans quelques secondes, deviendrait également le sien.

Devant lui, la ville proprement dite, dont il reconnaissait les immeubles. Certains étaient en feu, et la fumée noire des incendies montait droit vers les nuages pour s'y perdre.

A ses pieds, un immense terrain vague, parsemé de constructions hétéroclites, des baraques en planches avec des toits de tôle, basses, fragiles, aussi répugnantes que des pustules sur un visage. Entre les baraques, des ruelles boueuses encombrées d'immondices. Et partout, sur le pas des maisons sans porte, les pieds dans la boue ou dressés sur des amoncellements de gravats, des gens: des hommes, des femmes et des enfants.

Immobiles et muets, les yeux tournés vers le ciel, ils regardaient Milred descendre et l'attendaient.

C'était là qu'il allait tomber, dans ce bidonville des faubourgs.

Milred fut pris de panique. Il refusait l'éventualité de venir s'abîmer dans un univers aussi hostile. Il croyait pouvoir refuser. Il tirait désespérément sur les cordes de son parachute, mais l'absence complète de vent lui interdisait même ce dérisoire répit qu'il aurait gagné en s'écartant d'une centaine de mètres.

Dès qu'il toucha le sol, la foule fit cercle autour de lui en silence. Milred remarqua surtout les enfants, et leurs yeux de morts vivants. Des yeux vides, sans amour ni haine. Juste rivés sur lui et démesurément écarquillés.

Emmêlé dans les plis de son parachute, il voulut se redresser, mais n'eut pas le temps d'achever son geste. Des bras le saisirent sous les aisselles, le soulevèrent. La lame d'un poignard brilla, le temps de trancher les courroies qui l'emprisonnaient. Les bras ne le lâchèrent plus.

Il fut entraîné vers un côté du cercle, qui s'ouvrit juste assez pour le laisser passer. Il avançait sans que ses pieds reposent par terre; de toute façon, il n'aurait pas eu la force de marcher.

Derrière lui, Milred sentit le cercle se transformer en une longue colonne, qui l'accompagnait. L'étrange procession ne dura pas longtemps. Un simple monticule à gravir, du haut duquel apparut la ville et ce qui restait de ses immeubles.

On lâcha alors Milred si brusquement qu'il faillit tomber. Dans son dos, la foule silencieuse s'amassa lentement, formant cette fois un demi-cercle, tous les visages tournés dans la même direction.

Ce que voulaient dire ces gens était si clair que Milred se crut obligé de répondre et de se disculper:

« Mais non, ce n'est pas moi qui ai fait ça ! Je n'ai rien fait de mal. Ce n'était qu'un jeu ! »

Il s'égosillait à crier cette vérité, pour lui incontestable.

Mais ses mots semblaient glisser sur les visages impassibles: leur sens ne les atteignait pas.

Milred comprit que quelque chose de terrible allait se produire, que cette espèce de recueillement des gens qui l'entouraient ne durerait pas éternellement, qu'il était perdu.

Alors il devina plus qu'il n'entendit l'écho d'une longue plainte qui approchait, d'une sirène d'alarme. Il le devina au frisson de nervosité qui parcourut la foule, prête à déguerpir, à se disperser.

Sur le chemin cahoteux, une dizaine de jeeps militaires avançaient à la queue leu leu. Les soldats venaient le chercher, le délivrer, le sauver. Désormais, il serait leur otage, mais c'était mieux ainsi.

Ils s'emparèrent en effet de lui, et l'amènèrent loin, très loin, à travers la ligne de feu.

Il partagea l'horreur de leur vie quotidienne pendant tant de jours et de nuits qu'il était incapable de les compter. Il les suivit de cachette en abri, sous des nuages de poussière et dans le fracas des obus.

Parfois, les tirs de roquettes les bloquaient dans un trou aussi sombre et profond qu'un tombeau. Parfois, au contraire, ils devaient abandonner les jeeps, et marcher, des heures et des heures, sous le soleil accablant ou dans la nuit glacée.

Milred ne sentait plus ses pieds. Ils étaient trop gonflés pour appartenir encore à son corps. Il ne savait plus comment les soulever pour avancer. Pourtant, lorsqu'il fallait le faire, il le faisait.

Il avait l'impression de vivre dans un monde fou, ou tout simplement de l'être devenu lui-même.

Il posait quelquefois des questions, mais les hommes ne parlaient pas sa langue. Ils ne se montraient pas spécialement méchants. Ils lui donnaient régulièrement à boire et à manger. Mais pas plus. Ces hommes étaient des soldats, des guerriers. Ils avaient une mission et ils l'exécutaient.

Au bout de cette longue errance, de cette fuite sans but apparent, Milred devina, osa enfin deviner qu'il était arrivé quelque part. Un lieu où se reposer et retrouver des forces, connaître un calme fragile, inespéré et délicieux.

Il était dans une vraie maison. Visiblement, ce n'était plus un abri de fortune. D'ailleurs, aussitôt, les soldats l'abandonnèrent et repartirent vers le cœur de la guerre. Ils savaient qu'ils pourraient le retrouver là, quand ils voudraient.

Il était dans une vraie maison, et pourtant il n'en avait jamais vu de pareille. Juste une façade plaquée contre la falaise, deux fenêtres et une porte soulignées d'un bandeau de chaux. Le reste se prolongeait sous la montagne, creusé profond dans la roche.

Malgré cette apparence inhabituelle, malgré le sol de terre battue, les murs humides, Milred sut qu'il était dans une vraie maison, parce qu'une famille y habitait. Une famille exactement semblable à la sienne, avec, en plus du père et de la mère, un seul enfant -une fille-, un animal -un chat-, et même une vieille grand-mère, une très vieille grand-mère.

Ceux-ci vivaient là depuis toujours et ils ne regardaient pas Milred méchamment. Ils n'ignoraient pas la guerre; simplement, elle était trop lointaine pour qu'ils se montrent hostiles envers lui.

Comme il était leur invité, ils lui offrirent d'abord à boire et à manger, puis lui montrèrent sa couche, un matelas de paille dans un coin sombre; d'ailleurs ici tout était sombre.

Milred n'allait pas se poser des questions, se creuser la tête, maintenant qu'il pouvait enfin se reposer et dormir sans crainte.

Il but du lait caillé qu'il trouva délicieux, mangea du pain trempé dans un bouillon de légumes, s'allongea et dormit, dormit, comme jamais encore il n'aurait cru pouvoir un jour dormir.

Quand Milred se réveilla, il trouva son nouveau monde tellement changé qu'il crut bien s'être trompé, depuis longtemps, depuis le début.

Il faisait beau et le soleil, à travers la fenêtre ouverte, venait le chatouiller, exactement comme dans sa maison, dans sa chambre, dès que sa mère avait tiré les rideaux. De plus, le chat s'était blotti contre lui et ronronnait, voulait jouer. Il s'enfonçait sous la couverture, sautait sur sa main ou sur son pied au plus léger mouvement. Exactement comme son chat, chez lui, quand il était autorisé à entrer dans la chambre.

Où était-il ?

Toujours de l'autre côté de l'écran, malgré tout.

Il n'eut même pas besoin de se pincer pour le comprendre. Il vit les murs de terre qui fumaient sous le soleil, et une femme, la mère, accroupie dans un coin. Le dos tourné, elle faisait cuire des galettes sur un brasero. Ça sentait bon et il était bien, mais il était toujours de l'autre côté de l'écran, toujours de l'autre côté.

Il devina qu'on l'observait, sentit sur lui un regard. Un regard fixe et pesant, pas agressif pour autant, mais un regard terriblement curieux et intéressé.

C'était la fille qui, assise à côté de sa mère, attrapait les galettes brûlantes et les glissait sous un torchon sans le quitter des yeux.

Milred s'assit sur sa couche et se passa la main dans ses cheveux ébouriffés. Il caressa le chat qui en avait déjà profité pour sauter sur ses genoux, et il sourit à cette fille qu'il ne connaissait pourtant pas.

Il ne la connaissait pas, mais elle avait des yeux qui parlaient, des yeux qui lui avaient souhaité la bienvenue, alors il leur répondait. Des yeux brillants, immenses, aussi joliment dessinés que des fruits.

Aussitôt, la fille se leva. Elle était longue, mince, plus grande que lui, mais guère plus âgée. Elle plia la dernière galette que sa mère venait de lui tendre, la posa sur un plateau, ajouta un verre décoré qu'elle remplit d'un liquide bouillant, certainement du thé. Elle déposa le tout devant Milred, écarta le chat et revint s'asseoir à sa place. La mère, immobile, ne s'était pas retournée.

Milred avala sa galette comme s'il n'avait pas mangé depuis des mois. Ce n'était pas vrai, mais, en même temps, c'était bien la première fois que son estomac se dénouait et qu'il retrouvait tout son appétit.

Il avait à peine fini que la fille s'était approchée, à pas si légers qu'il ne l'entendit pas venir, avec une autre galette. Gêné, il voulut refuser, faire des manières, mais l'endroit ne s'y prêtait pas ! Il la mangea également, un peu moins vite, faisant cette fois durer le plaisir.

La mère était sortie. Il n'y avait plus dans la pièce et dans la maison que cette fille et lui. Du moins le croyait-il, car il remarqua alors un bruit discret, un bruit de fond, une chanson toujours recommencée qu'il prit d'abord pour une radio en sourdine. En cherchant, mine de rien, autour de lui, ses yeux s'habituant enfin aux contrastes entre la pénombre et le plein soleil, il découvrit la grand-mère. Elle disparaissait sous un voile noir. D'elle, on n'apercevait que les mains, qui égrenaient un chapelet. Elle se balançait en même temps d'avant en arrière, comme un bébé, et elle chantonnait. C'était elle qu'on entendait, pas la radio.

Milred eut envie de rire. L'idée d'avoir pris la vieille grand-mère pour un chanteur à la mode... La fille avait deviné et riait aussi. Il ignorait comment, mais il était certain qu'elle avait deviné.

Milred aimait la guerre et les bonbons, mais pas les filles. A l'école, il ne jouait jamais avec elles, il les trouvait bêtes. Trop souvent, au lieu de courir et de s'amuser comme lui et ses copains, elles se serraient en petits groupes juste pour ricaner.

Milred n'aimait pas les filles, mais avec celle-là, il ne pensa même pas aux filles de l'école, à la différence qu'il avait cru remarquer entre elles et les garçons. Celle-là était déjà une amie, parce qu'elle comprenait tout, sans pour autant chercher à s'imposer.

D'ailleurs, maintenant, Milred avait envie de bouger, de voir un peu ce qu'il y avait dehors, et elle le sut aussitôt. Elle se leva et sortit, disparut sans un geste. Milred sauta dans ses chaussures et sortit à son tour, car c'était évidemment pour l'inviter à la suivre qu'elle était partie ainsi.

Elle l'attendait en effet au coin de la rue.

Au coin de la rue, car il ne se trouvait pas, comme il l'avait d'abord pensé, dans une maison isolée, mais à l'orée d'un village bâti dans la falaise. Un village avec des enfants qui couraient, des adultes qui s'affairaient, et des ânes pour tout transporter.

Dès qu'ils virent Milred, les plus jeunes s'agglutinèrent autour de lui, ne le lâchaient plus, lui posaient des questions, dont il n'entendait pas un mot. La fille s'approcha et les chassa. Ils n'insistèrent pas.

« Viens ! » Elle ne le dit pas avec ses lèvres, mais encore une fois avec ses longues jambes, et Milred obéit.

Quelque part, la falaise s'ouvrait sur une sorte de canyon, très étroit, mais évasé. Au-dessus du lit d'une rivière qui n'existait plus, s'étagaient boutiques et habitations dans un enchevêtrement d'escaliers et même d'échelles. Un fouillis incroyable et grouillant, aussi animé qu'une rue piétonne en période de soldes, avec les lumières en moins, les cris et les odeurs en plus.

Tout l'étonnait, mais Milred n'avait pas peur, peut-être parce qu'il était avec cette fille. Grâce à elle, il ne se sentait plus tout à fait étranger.

Ils s'assirent contre une fontaine. Elle n'avait toujours pas prononcé un mot. Milred supposa même qu'elle pouvait être muette, car, sans essayer de parler, elle se mit à dessiner pour s'expliquer.

Elle dessina dans la poussière, entre ses jambes écartées, une grande maison et mit dedans père, mère, grand-mère au chapelet et chat joueur. C'était donc sa maison, et les deux garçons qu'elle ajouta à l'extérieur, s'éloignant sous les bombes, un fusil à la main, ne pouvaient être que ses frères.

Elle effaça tout et dessina une fleur, en se montrant du doigt. Elle s'appelait ainsi. Milred traduisit par Flor et elle ne dit pas non.

Elle n'avait pas ouvert la bouche et il savait déjà tout d'elle, ou du moins, croyait tout savoir.

Il savourait la douceur de cette amitié inattendue. Il avait oublié la guerre et les surprises des jeux vidéo.

Il faisait chaud, très chaud, quand Flor demanda une nouvelle fois à Milred de la suivre. Ils avaient fini de manger, de tremper leur pain dans un même plat de sauce.

Le soleil n'entrait plus dans la pièce, mais brillait encore dans le ciel; pas de doute, il était bien là.

La vie s'était arrêtée. Le chat dormait dans le coin le plus frais. La grand-mère avait cessé de chanter, oublié les grains de son chapelet, qui de toute façon auraient refusé de glisser.

Le village avait l'air abandonné. Les chiens n'aboyaient plus et les enfants s'étaient cachés.

Flor ne partit pas dans la direction du village. Elle le laissa derrière elle. Elle partit vers nulle part, vers le vide infini du désert.

Malgré la chaleur étouffante, elle allait de son pas nerveux, se glissait entre les buissons d'épineux. Milred eut plusieurs fois peur de la perdre, mais elle s'arrêtait toujours au bon moment, l'attendait, le laissait se rapprocher avant de repartir.

Ils marchèrent longtemps, si longtemps que le paysage avait déjà changé. D'immenses cactus remplaçaient désormais les maigres épineux. Des cactus avec des fleurs rouges et des bras de géants, si hauts que Milred ne voyait même plus derrière lui la falaise, dont ils s'étaient écartés.

S'il l'avait voulu, il n'aurait pas su retourner sur ses pas, il se serait perdu. Mais il n'en était pas question. Il accordait déjà à Flor une confiance aveugle et absolue.

Parfois elle lui montrait quelque chose du doigt. Un serpent, qui s'éloignait en sifflant, glissant de côté comme un crabe; un oiseau au bec pointu, qui quittait affolé son nid creusé dans la chair verte du cactus; un rat rigolo, sautillant comme un kangourou; un scorpion agressif, qui reculait la queue dressée, menaçante. Parfois il arrivait trop tard et n'entendait qu'un furtif bruit de fuite.

C'était beau et effrayant à la fois. Car autour d'eux, même si le seul mouvement apparent restait le tremblement de l'air surchauffé, la vie était partout, tapie, économe de ses mouvements et de son énergie.

Milred crut enfin comprendre où Flor voulait l'amener. Entre deux saguaros géants, il aperçut un promontoire rocheux, une falaise isolée, qui surplombait largement la plaine désertique. En effet, Flor prit cette direction et n'en changea plus.

Arrivée au pied, elle commença l'escalade, aussi agile qu'un singe. Milred, qui n'en pouvait plus, laissa ses dernières forces dans l'ascension, s'égratigna les mains et les genoux. Il parvint au sommet sans se plaindre et sans réclamer de l'aide, car il avait retrouvé son moral de gagnant.

Elle s'était déjà assise, tranquille et immobile sous le soleil accablant. Elle avait ramené ses jambes contre sa poitrine et les tenait serrées dans ses bras.

Elle était jolie ainsi, avec ses longs yeux qui s'étiraient vers ses tempes, comme ceux d'une figure égyptienne, et rejoignaient là ses cheveux noirs, plaqués par la sueur.

C'était bien la première fois que Milred trouvait une fille jolie. Jusqu'à présent, il les avait toujours regardées sans les voir.

Il s'assit à son tour, en souriant pour masquer sa fatigue, et s'essuya le front avant de lever les yeux.

« Ouah ! ... Super ! » Il n'avait jamais rien vu d'aussi beau, sauf peut-être au cinéma.

Exactement comme au cinéma, ou comme... Mais il n'y pensa pas aussitôt.

Déjà ce large espace plat, sur lequel ils étaient installés. Le genre de sommets où grimpent toujours les Indiens pour envoyer au loin leurs signaux de fumée. Puis tout le reste,

tout ce qu'il découvrait jusqu'à l'horizon. Un paysage de western. De vastes étendues parsemées de cactus, plus espacés qu'il ne l'avait d'abord cru, et de-ci de-là, toujours au hasard, des montagnes en forme de tabourets de géants. Le tout dans un silence absolu, angoissant, avec seulement le craquement des pierres, qui semblaient vibrer sous l'effet de la chaleur.

Il avait dit « super ! » dans sa tête, mais à Flor il ne souffla mot. Ce n'était pas ce qu'elle attendait. Elle savait déjà que son pays était beau, elle en était fière. Elle n'avait pas besoin d'une confirmation. Elle ne voulait que partager, juste partager, offrir en signe d'amitié.

Milred contemplait, écoutait, ne sentait même pas sur sa peau la brûlure du soleil trop ardent.

Son épaule touchait celle de Flor, mais Flor ne s'écartait pas. Au contraire, elle s'appuyait elle aussi, se laissait aller. Milred devinait le battement du cœur de Flor, aussi rapide et nerveux que sa marche, mais également rassurant.

Sans le savoir, il était certainement amoureux, car il mit du temps à prêter attention à cette bande de nuages saugrenus, qui s'étaient massés à l'horizon et masquaient déjà les plus lointains sommets.

La lumière aussi avait changé, le soleil s'était voilé, un peu comme si la nuit allait tomber, mais trop tôt, beaucoup trop tôt. Toute la scène était baignée d'une lueur artificielle et bleutée, des milliers de points tremblotants... une lueur d'écran vidéo.

Milred se leva et cria. Il venait enfin de comprendre.

« Attention, Flor! Attention ! Il va appuyer sur "Start". Il choisit ses options. »

Qui « Il » ?... Peu importait. Quelque part se trouvait un joueur anonyme, les yeux rivés sur l'écran, de l'autre côté, du côté qui, avant, était aussi celui de Milred.

Il ne s'était pas trompé, car aussitôt une pluie de balles vint ricocher sur le roc de leur banc d'amoureux improvisé.

Milred connaissait même ce jeu. Il ne l'aimait pas, mais il y avait déjà joué: «Chasse à l'homme».

On pouvait choisir ses armes et son décor, mais le principe restait le même. Désert, savane ou forêt tropicale touffue, toujours des sauvages affolés, qui n'ont que leurs jambes pour se défendre et fuir. Les malheureux ne doivent leur improbable salut qu'à leur parfaite connaissance du milieu.

Il ne l'aimait pas, car il le trouvait trop cruel. Il eut même le temps de penser que, après tout, son «Fighting Night» préféré l'était peut-être tout autant. Mais ce n'était vraiment pas le moment de réfléchir à ça...

Ils devaient quitter ce promontoire sur lequel ils étaient trop exposés. Milred saisit la main de Flor et l'entraîna vers la première faille venue, où ils purent s'abriter avant de tenter une périlleuse descente.

Habitée à tous les dangers, Flor était déjà prête à répondre. Elle observa avec soin les lieux, chercha la descente, peut-être pas la plus directe, la plus facile, mais en tout cas la plus sûre.

« Par là! » proposa-t-elle d'une pression des doigts.

Ils allaient s'en sortir! Ensemble, ils allaient s'en sortir ! Milred reprenait espoir. Elle connaissait le terrain, et lui, il connaissait toute la panoplie d'armes dont disposait le joueur, les ruses vicieuses qu'il avait le droit d'employer. A eux deux, ils allaient triompher !

D'ailleurs, son expérience lui fut immédiatement utile. Dans les replis successifs de la roche, par lesquels ils se laissaient descendre, les balles demeuraient inefficaces, mais Milred pensa à temps que le chasseur pouvait lancer des filets depuis le haut ou le bas de l'écran. Il en aperçut même un qui remontait vers eux, voulait les devancer, et il estima parfaitement sa trajectoire.

Il retint Flor qui n'avait rien vu.

« Attends ! (Les larges mailles s'accrochèrent à un gros caillou qu'elles emprisonnèrent inutilement.) Maintenant, tu peux continuer ! »

Ainsi, ils arrivèrent en bas, et le plus dur était passé. Désormais, le terrain était beaucoup plus propice à la course, à une fuite rapide, même s'il était dangereusement dégagé.

Milred imaginait la tête du joueur, son ennemi. Il le voyait, assis du bout des fesses sur sa chaise, les bras tendus, ou peut-être vautré, comme il en avait lui-même l'habitude, sur une moquette ou un tapis. Il devait compter déjà avec dépit le capital perdu, le stock d'armes gaspillées, les secondes qui s'égrenaient sans aucun point gagné, rien à se mettre sous la dent. Il compensait en piochant nerveusement dans un sac de pop-corn, qu'il jetait dans sa bouche par poignées.

« Patientons un peu ! Reposons-nous ! » proposa Milred.

Il se souvint que, à défaut de toucher les hommes, le joueur avait la possibilité de s'attaquer aux animaux, Il gagnait ainsi moins de points, mais c'était toujours mieux que rien.

Encore une fois, il avait vu juste, car une chouette-elfe, gentille boule de plumes, sortit affolée de son abri et fut aussitôt pulvérisée. En chaîne, d'autres animaux quittèrent leur refuge et le chasseur les suivait, les épinglait l'un après l'autre à son odieux palmarès.

« C'est le moment! s'exclama Milred. Il nous a presque oubliés. »

Ils coururent tous deux vers les plus grands cactus, très hauts, qui n'offraient malgré tout pour seul abri que leur maigre tige.

« Reste là ! »

Il songea qu'ils devaient se disperser. En demeurant côte à côte, ils offraient trop de prise et ne pourraient pas se protéger longtemps.

Il se dirigea seul vers un nouveau refuge. Une rafale vint déchirer, juste au-dessus de sa tête, le bras tendu du cactus. Le suc frais coula sur le front de Milred comme du sang. L'autre n'avait pas tardé à les retrouver; ils étaient à nouveau dans sa ligne de mire.

Mais ce n'était pas tout.

« Pars ! Pars ! » cria Milred.

Un filet descendait droit sur la plante, derrière laquelle Flor était restée cachée.

Elle bondit hors de son abri et put s'échapper, mais une balle vint la toucher à la main. Pour la première fois, son visage perdit sa douce placidité. Une grimace de souffrance le déchira, une grimace aussitôt effacée d'un sourire rassurant vers son compagnon. « Ce n'est rien ! Une éraflure. »

« Le pourri! pensa Milred. Tout ça pour cent petits points de plus ! ... Il doit être content. »

C'était encore à Flor de bouger, car elle devait indiquer la bonne direction, celle du village, qu'elle seule était capable de retrouver.

Milred rusa. Il avait attrapé un gros lézard, inoffensif malgré ses dents menaçantes. Il hésitait à le sacrifier, mais il ne pouvait plus faire autrement. Il le lança loin derrière eux, et pendant que l'autre, comme prévu, perdait son temps et ses munitions contre la bête, Flor parvint à s'éloigner plusieurs fois.

Plusieurs fois,.. mais une fois de trop.

Le chasseur, expérimenté, avait joué au plus fin, juste fait semblant d'oublier ses proies préférées.

Flor fut mortellement frappée dans le dos. Sous le choc, elle se raidit, donna l'impression de s'immobiliser en l'air et même de planer, puis lentement elle retomba, se disloqua d'abord en morceaux, ensuite en poussière, en poussière rouge du désert.

« Flor ! Flor ! » s'écria Milred.

Il s'élança, espérant peut-être la retrouver, se frotter encore à la douceur de son corps. Il ne prenait plus aucune précaution et les projectiles crépitaient tout autour de lui.

Il leva les bras, se tourna vers nulle part, vers ce qu'il pensait pouvoir être l'autre côté de l'écran.

« Mais arrête, bon sang, arrête ! ... C'est Flor, c'est moi, ce n'est pas un jeu! »

Il fut touché en pleine poitrine, ce qui donnait le maximum de points.

Il eut juste le temps d'imaginer le hurlement vainqueur de l'autre côté, même les derniers pop-corn recrachés. Puis, comme Flor, il se cassa en morceaux, s'effrita, avant de s'évanouir dans le néant de ce désert.

Quand la mère découvrit au matin son Milred étendu, tremblant, sur le tapis de laine de la chambre, elle eut très peur et il y avait de quoi.

La pièce était sens dessus dessous, les peluches éparpillées, éventrées, les posters déchirés. La télé brisée avait glissé de son étagère.

« Milred ! Mon chéri ! Milred! »

Les yeux révulsés, il ne la voyait même pas, marmonnait une suite de mots incompréhensibles, où revenait toujours une certaine Flor... dont elle n'avait évidemment jamais entendu parler.

Elle partit chercher du secours.

Milred s'était déjà un peu calmé et avait recouvré en partie ses esprits à l'arrivée du médecin.

Celui-ci, qui connaissait bien Milred, car il était le médecin de famille, se voulut rassurant. Mais, observateur, il avait remarqué la console de jeux écrasée et les boîtiers dispersés aux quatre coins de la chambre. Il se souvint de certains articles, que, jusqu'à présent, il n'avait jamais trop pris au sérieux, au sujet de l'abus des jeux vidéo.

« Toujours aussi nerveux, ce petit. Il faudra faire attention. Du repos, des activités calmes, et tout devrait s'arranger. Rien de grave. »

« Rien de grave ?... pensa Milred. Rien de grave, c'est toi qui le dis ... Pour moi, peut-être, mais pour Fl... » Il n'osa même pas évoquer encore une fois entièrement ce nom.

Il fut sage et obéissant, ingurgita sans protester tous les médicaments qu'on lui proposait.

Il n'avait pas besoin d'un docteur. Il avait besoin... du vieux Chinois.

Il fut si sage que dès le lendemain, il eut déjà le droit de sortir.

Il courut vers la boutique, où il pouvait trouver la clef de son énigme, pouvait espérer... Un fol espoir.

Quand il arriva dans la rue, il ralentit. La boutique était bien là, il la voyait de loin... mais inchangée. Pas d'enseigne lumineuse, les mêmes vitres sales que toujours.

En s'approchant, il distingua le calicot, un grand bandeau en lettres noires sur fond jaune, qui barrait toute la devanture.

LOCAL À CÉDER

« Bien sûr, bien sûr », pensa-t-il.

Il n'eut pas d'explication, mais en avait-il encore vraiment besoin?
