Document généré le 19 juil. 2025 10:50

XYZ. La revue de la nouvelle

Deuxième vie

Cassie Bérard

Numéro 147, automne 2021

Algorithmes : ces calculs qui vous dépassent

URI : https://id.erudit.org/iderudit/96456ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Jacques Richer

ISSN

0828-5608 (imprimé)
1923-0907 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Bérard, C. (2021). Deuxième vie. *XYZ. La revue de la nouvelle*, (147), 7–12.

Tous droits réservés © Publications Gaëtan Lévesque, 2021

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Deuxième vie

Cassie Bérard

Dormir douze heures par jour. Se gratter la nuit, se lever la nuit pour se gratter. Appuyer son front contre la porte-fenêtre. Regarder la descente des gouttes de pluie. Regarder ses pieds au sec ; l'humidité s'accumuler dehors dans le bas de la vitre. Déposer un œuf, oublier d'allumer le rond. Attendre indéfiniment que l'eau bouille dans la casserole. Arracher ses cheveux un à un, arracher la peau sèche. S'asseoir en tailleur sur le sol. Étouffer le silence avec des mouchoirs. Empiler les mouchoirs. Ériger une montagne en deux épaisseurs : douceur et résistance. Entendre le crissement de pneus sur l'asphalte, entendre une voiture emboutir un poteau. Entendre hurler. Pleurer. Pleurer douze heures par jour. Recharger ses glandes lacrymales, dormir. Se gonfler dans le sommeil. Accomplir une série de gestes aberrants selon un schéma répétitif avec légères variations. Arracher ses ongles. Tuer dans l'œuf. Tuer le temps dans l'œuf.

Elle s'inscrit sur Second Life. Une amie lui a dit : « Crée-toi un avatar, tu pourras rencontrer. » Elle sélectionne une peau claire, une femme de taille moyenne avec les cheveux bruns et des nuances de blond. Elle ajoute des lunettes rondes, un énorme chapeau de plage, un sac à bandoulière avec un chihuahua à l'intérieur. Veston en tweed et robe bourgogne aux genoux. La carte graphique de son ordinateur est de qualité médiocre ; le vêtement ne se matérialise pas entièrement à l'écran. Il y a des trouées, et à travers on aperçoit des morceaux de peau. Par exemple, ses fesses sont visibles. Elle a beau changer d'habit, préférer les jeans ou un long manteau de fourrure, ses fesses restent à découvert, pixélisées. L'aventure débute dans une immense agora décorée de colonnes de marbre et de statues. Plusieurs avatars circulent dans l'aire d'accueil, apparaissent ou disparaissent vers d'autres destinations. Elle n'ose pas avancer. Elle essaie

de se convaincre qu'elle est la seule à voir ses fesses, mais l'incident lui cause malgré tout un blocage. Elle ne peut s'empêcher d'imaginer l'attaque dont elle a été victime avant d'entrer. On a déchiré ses vêtements, on l'a humiliée. Elle venait ici à la recherche d'une nouvelle vie, mais comment faire maintenant ? Son personnage se présente la tête haute, mais le corps en lambeaux.

Touché. B9. Touché. B10. Coulé. Elle a déjà englouti trois navires de la flotte ennemie, incluant le torpilleur, considéré comme le plus difficile à déloger. Son amie lui a dit : « Essaie les jeux électroniques ; tu t'inscris sur une plateforme en ligne et tu défies des gens d'un peu partout sur la planète. » Son adversaire s'appelle X-Boy et il s'acharne à tirer sur la zone du milieu, qu'elle a eu le bon réflexe de laisser vacante. Son gigantesque porte-avions longe la côte est de la grille, de J4 à J8. Le contre-torpilleur et le sous-marin se suivent de près au nord, occupant la première ligne horizontale. La plateforme de jeu met à disposition des joueurs un salon de clavardage. La plupart l'utilisent durant la partie pour commenter leurs actions, encourager leur adversaire et développer, de ce fait, un brin de complicité. D6. Touché. E6. Touché. C6. Coulé. La narration du jeu l'avertit qu'un seul navire la sépare désormais de la victoire navale. X-Boy a presque torpillé toute la grille sans atteindre sa flotte. Il lui écrit un message en privé : « T'as placé tous tes bateaux sur les bords ou quoi ? » Elle rit un peu, seule devant son écran, fière de sa stratégie. Elle lui envoie alors un émoticône animé qui rougit en secouant la tête de haut en bas. Elle s'attend à ce que X-Boy lui tire son chapeau, mais non. Il lui répond : « T'es rien qu'une salope », avant de quitter la partie.

Fixer l'écran. S'étendre sur le sofa, s'emmitoufler dans plusieurs couvertures. Ne bouger presque plus. Dormir quatre heures par jour. Perdre sa chaleur. Monter le thermostat, perdre sa candeur. Remplir une coupe et puis une autre. Briser une coupe par accident, briser les verres de

ses lunettes. Ne pas voir les gerçures s'étirer sur ses mains, regarder sans voir ses mains trembler. Arracher la peau sèche. Empiler les mouchoirs, écarter les mouchoirs. Étouffer le silence avec une fugue pour orgue, augmenter le volume. Remplir une coupe. Négliger de se nourrir, omettre de se laver. Fixer l'écran. Refuser de changer ses vêtements. Se gratter. Pleurer quatre heures par jour, avoir la gorge sèche. Entendre une femme hurler. S'épuiser. Regarder sans voir une femme s'épuiser.

Destination Time Lost Café. Elle repère une fontaine entre deux bâtiments vitrés, elle s'y rend pour un tour d'horizon. Le parvis est peu fréquenté, mais il y a foule à l'intérieur du café. La porte entrouverte laisse filtrer des bruits de couverts et une musique entraînante, mais qui se manifeste par intermittence, si bien qu'au lieu d'égayer elle agresse. Son avatar s'allonge sur le rebord de la fontaine. Ses jambes pendouillent dans le vide, de même que son sac avec un chihuahua sans personnalité. Il ne remue pas un poil et n'est pas programmé pour japper. Les souliers à talons aiguilles, imposants, sautent aux yeux. Jamais elle n'a porté de telles chaussures dans la vraie vie. Sa taille ne le lui permet pas, mais son avatar est moins grand, plus mince, jeune, et dégagé de toute responsabilité. Elle pénètre dans le café. Joli décor. Cette pièce est en fait une galerie d'art. Elle contemple un tableau abstrait dont les teintes de gris et de beige s'harmonisent avec les meubles de son salon. Des bandes transversales, des chiffres, des lettres et de petites touches qui évoquent, disposées en rectangles, des claviers d'ordinateur forment un « Texting Chaos ». Valeur de 450 dollars. « Elle vous intéresse ? » demande un avatar à la barbe fournie nommé Sammy12. Elle lui répond qu'elle n'a pas encore spécifié le mode de paiement pour les achats dans son compte client. Il ne dit rien. Elle se sent tout à coup surveillée, même coupable. Elle ne s'imaginait pas subir de la vente à pression dans Second Life, elle rit. Sammy12 lui tape sur l'épaule : « Dans ce cas, vous devez partir. » Son avatar

est alors éjecté du café. « Vous vous êtes introduite dans un événement privé. Votre nom d'affichage n'est pas dans notre registre d'invités. »

Sur le plateau de jeu, les lettres s'affichent une à une : R-A-T-E-R. Son adversaire accumule 12 points pour commencer. Maintenant, à son tour ; elle conjugue le verbe au futur simple, ce qui lui permet d'inscrire à la verticale le mot A-N-N-U-L-E et de tripler ses points. Dans l'espace de clavardage, Loup8puoL pratique un humour pince-sans-rire : « À croire qu'on est tous les deux en mode échec avec nos verbes d'humeur morose. » Elle acquiesce en une progression de trois émoticônes dépressifs : l'un fait la moue, le second verse une larme et le dernier pleure deux chutes. « J'essaie de publier mon mot, mais le jeu m'en empêche, incompréhensible ! » ajoute Loup8puoL. « Que veux-tu dire par "il t'en empêche" ? » « À partir de ton L je forme A-L-G-O-L, mais la machine le juge invalide. » Elle admet : « Je ne connais pas ce mot, je ne peux pas t'aider. » Il renchérit : « Ironique que la machine ne sache reconnaître le nom d'un langage de programmation ; les algorithmes aussi sont en mode échec, ce soir ! » Puis il ajoute un GIF animé montrant un ordinateur sur roulettes s'écraser sur un poteau. Elle rigole. Son adversaire finit par jouer L-E-G-A-L pour 33 points. « J'ai 40 ans, je vis à Montréal », annonce-t-il. « Et toi ? » « Pareil, sauf que 34. » « Tu travailles dans quoi ? » « Pour l'instant, je ne travaille pas, j'ai eu des petits soucis de santé. Et toi ? » « En informatique. Mais, eh, quels soucis ? C'est ça qui te rend morose ? » Loup8puoL ajoute un clin d'œil de connivence. « Ça, la solitude et tralala. Je me demande si la machine tolérerait T-R-A-L-A-L-A. » Le jeu s'impatiente, une image de sablier clignote au centre du plateau. « La solitude, c'est dur. J'essaie de rencontrer, je n'y arrive pas depuis que je suis sorti de prison. Mon passé me suit. Faut pardonner. » « Quel délit ? » « Pornographie et agression sexuelle. Mais je buvais beaucoup à l'époque, tu comprends ? »

Son amie lui a appris que des utilisateurs vivaient sur Second Life. « Avec une monnaie virtuelle, ils se bâtissent une propriété, s'installent, investissent un nouvel espace de possibles. » Par curiosité, elle se téléporte au hasard dans Lanville Village. Elle marche le long de la route, contemple les immeubles de condos, un parc illuminé, une maison sur pilotis. Un peu partout des escaliers surplombent la ville. Au-dessus de sa tête circule un monorail suspendu. « Le problème avec ce moyen de transport, c'est qu'il donne l'illusion de vous faire voyager dans le ciel. Mais, plus platement, il effectue un circuit circulaire et revisite éternellement le même décor, Lanville Corners. » L'avatar est accoutré d'une cravate sur torse nu et d'un pantalon à carreaux avec des bretelles élastiques. Il l'entraîne devant une demeure moderne, en brique d'un côté, en vitre de l'autre. « C'est chez moi ; entrez, je vous en prie. » Elle se laisse guider dans les pièces de la maison, note le talent pour la décoration intérieure. « Vous magasinez sur Second Life ? Comment ça fonctionne ? Vous créez vous-même vos meubles ? » CH_3-CH_2-OH lui offre une coupe de vin. « C'est ma femme qui s'en occupe. » Cette réponse l'intrigue : « Vous jouez avec votre conjointe ? » Elle essaie de s'imaginer le samedi soir, un couple affalé sur le sofa, chacun son laptop sur les genoux. Il travaille dans une banque ; elle est designer. La fin de semaine, pour mirer leur bonheur, ils reproduisent leur vie à l'identique dans un monde parallèle. « Non, ma vraie femme ne s'intéresse pas à ces jeux-là. » CH_3-CH_2-OH pointe une toile striée de rouge, de bleu, de jaune, qui couvre un pan entier du salon : « Valeur de 1 500 dollars. » L'avatar a une épouse différente dans l'univers virtuel ; elle habite avec lui sous le charmant toit de Lanville Corners. CH_3-CH_2-OH tend à son invitée la bouteille de blanc pour remplir sa coupe. Par la fenêtre, on perçoit le grondement d'un moteur, suivi d'un crissement de pneus sur l'asphalte. Finalement, un fracas. La voiture emboutit un poteau. Une femme se met à hurler.

Déposer son front contre la porte-fenêtre. Regarder sans voir une femme se briser. Fixer l'écran. Allumer le rond. Laisser indéfiniment l'eau bouillir dans la casserole. Oublier le temps dans l'œuf. S'asseoir la gorge sèche. Pleurer sa candeur, s'épuiser. Dormir en tailleur sur le sol, se gratter dans le sommeil. Perdre ses cheveux, perdre ses ongles. Entendre les gerçures s'étirer sur ses mains, entendre la descente des gouttes de pluie. Avoir les pieds au sec. Éviter un poteau. Ramasser ses lunettes. Arracher les éclats de verre un à un. Ne pleurer presque plus. Tuer un schéma répétitif avec légères variations.