

XYZ. La revue de la nouvelle

Cycle pub Le champ de bataille

Nicolas Tremblay



Number 77, Spring 2004

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/3464ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Publications Gaëtan Lévesque

ISSN

0828-5608 (print)

1923-0907 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Tremblay, N. (2004). Cycle pub : le champ de bataille. *XYZ. La revue de la nouvelle*, (77), 79–89.

Cycle pub

Nicolas Tremblay

Le Cycle pub est l'histoire d'un homme nouveau et moderne. Une série de dix nouvelles qui dévoile sa pathétique nudité, son insignifiance qui lui colle à la peau comme un vêtement usé. Entre deux respirations, cet homme s'abreuve au sens désincarné d'une publicité qui le phagocyte. Passif, amorphe, il se regarde dépérir; ses rêves lui sont fournis par une boîte d'images électriques occupée à ronger son squelette. Il ne sait pas que ce qui lui procure sa joie morbide est à l'origine de sa propre dégénérescence vers un état premier et larvaire.

«Le champ de bataille» est la troisième nouvelle du cycle à paraître dans XYZ. La revue de la nouvelle.

Le champ de bataille

L'anticipation relève de l'imaginaire prospectif. Le fond sémantique élaboré par elle, qui casse le présent en amplifiant ses traits vers l'avant (le futur), constitue un théâtre sur lequel joue un de nos descendants qui nous rappelle étrangement l'ethos de nos ancêtres dont on est soi-même nostalgique d'avoir perdu la mémoire.

Justin Gagnon

Un joueur adverse m'a atteint à l'épaule gauche avec une flèche dardée de poison qu'il m'a lancée en soufflant dans une sarbacane, comme le faisaient autrefois les indigènes dans les jungles tropicales. Mon bras s'ankylose tranquillement, je le sens devenir lourd et mou, mon sang prend comme de la mayonnaise. Il me faut traverser vite cette aire, composée de marécages boueux et d'une luxuriante végétation où le moindre espace devient suspect, un reptile pouvant jaillir des branches d'un arbre

pour vous mordre les yeux ou un singe, accroché à une liane, risquant de vous tirer par la tête une noix de coco qu'on aura remplie malicieusement de plomb lourd. Mon avertisseur portatif me signale que des guérilleros ont semé des mines dans le territoire quand une explosion survient et que je me sens soulevé de terre, emporté avec des amas de feuilles, de branches et d'humus végétal. Je retombe sur le sol à plat ventre dans la vase sirupeuse qui s'infiltré dans ma bouche grimaçante de douleur. La pluie diluvienne éclabousse mon visage, un véritable torrent qui inonde le paysage noyé sous l'eau comme si le monde retournait à son état liquide originel. J'ai perdu une jambe dans l'explosion; de petits filaments de chair rose pendent tristement à ma hanche, de toutes petites guirlandes en guise de membres qui ont l'air d'un mille-pattes greffé à mon corps. De mon bras valide, je fouille la poche intérieure de ma veste et j'y trouve le paquet intact de cinq capsules de survie. Ma main tremblante se rend à ma bouche qui mord le papier d'aluminium et le déchire en coin. Une capsule entre dans ma gorge et une énergie me saisit immédiatement. Tandis que mon bras engourdi par le poison recouvre sa vivacité, un fémur me pousse puis un tibia, qui sont recouverts de muscles et de chair. Je profite des dix secondes d'invincibilité que me confère la capsule pour me diriger vers la sortie que je vois clignoter d'un rouge incandescent parmi la broussaille tout en envoyant autour de moi des décharges lasermiques avec mon pistolet Winston¹. Cela crée un tintamarre ahurissant, des têtes d'arbre tombent, des perroquets s'envolent dans un froissement d'ailes, paniqués. Je vois mon homme

1. D'allure simple et inoffensive, le pistolet au laser Winston est supporté par une bandoulière ajustable, qui suspend l'arme derrière le dos. L'équipe technique de Winston a amélioré sa conception, en diminuant l'effet de recul tout en augmentant la puissance et la précision des décharges. Un pistolet au laser Winston fera de vous un homme en sécurité, en confiance, un homme libre. On n'a pas besoin d'une longue explication pour comprendre qu'avec Winston on se passe de mots; on met des points sur les *i*, des barres sur les *t* et son poing sur la table. Winston, une arme qui nous fait justice.

au tube et aux flèches empoisonnées, qui s'était perché dans un arbre, haut dans les airs, tomber de sa cachette en émettant un cri aigu, son pagne se retroussant autour de ses reins et dévoilant ses testicules, serrés contre lui dans son sac de chair glacé d'effroi. Une décharge perdue (comme toutes les autres) l'a atteint au ventre, un appendice proéminent, rebondi, d'où ses intestins s'évadent anarchiquement. La décharge qui a agi de façon désordonnée a créé de nombreuses perforations dans sa peau brun crème, maintenant fumante et carbonisée. À la fin du jeu, on m'apprendra que l'homme était d'origine haïtienne, qu'il conduisait un taxi dans le centre-ville et qu'il distribuait des tracts à ses passagers pour promouvoir le retour à une spiritualité chrétienne, inspirée des prédications (générées à l'infini avec des variantes adaptées aux besoins des temps nouveaux par le logiciel Évangélica² de l'Église romaine) du dernier pape romain vivant.

La nouvelle aire m'accueille avec une légère brise, un peu froide, qui me caresse le visage et se faufile sous mes cheveux trempés, serpentant sur mon crâne et ma nuque; ma peau frissonne, mes poils se hérissent. J'appuie sur le bouton thermal de ma combinaison, son système ajuste le chauffage minéral intégré aux tissus afin d'assurer à mon corps le confort d'une température adéquate pour le bien-être de son métabolisme. Le

-
2. Depuis l'implantation d'une puce transmémorielle dans son cerveau, le pape Grégoire XL a désormais accès au passé de tous ses prédécesseurs et de tous les saints de l'Histoire. Cette inspiration matérielle a modifié la vision de l'Église sur la technologie, cette prothèse spirituelle qui diminue la distance entre le clergé et Dieu. Grégoire XL a ainsi créé le logiciel Évangélica après avoir numérisé les sermons transhistoriques que sa puce lui a dictés et trouvés, après analyse de leurs récurrences logico-grammaticales, leur parcours génératif. Évangélica produit ainsi, par le truchement de l'intelligence artificielle, des discours bibliques personnalisés. Quelqu'un qui se procure le logiciel et qui l'insère dans son ordinateur entendra Évangélica analyser son profil psychologique, gravé sur son disque principal, et la parole de Dieu s'adressera à lui, sans intermédiaire. Une nouvelle manière, modique, simple, moderne, de purifier son âme.

lieu où j'ai atterri présente un aspect désolé, calme et lugubre. Cela ressemble à une métropole évidée dont l'espace a été soufflé par un vent apocalyptique. Une bruine tombe, un crachin cendré qui mouille l'asphalte gris et terne, crevassé en de multiples endroits, des craquelures profondes par où s'échappe de la mauvaise herbe cacochyme, pâle et rabougrie. Des voitures longent ici et là les trottoirs, certaines sont renversées sur le côté ou sur le dessus, d'autres ont les pneus crevés, les vitres cassées. Ce sont des spectres métalliques, témoins d'un siècle passé, laissés là en jachère et gagnés par la rouille. Tout autour de moi, il y a des gratte-ciel, des immeubles à plusieurs étages collés les uns aux autres. Entre eux, il n'y a aucun interstice qui laisse échapper un filament de lumière ; les tours semblent se rejoindre en hauteur pour créer une voûte taciturne (mais d'où vient la pluie alors ? on ne le sait trop, car il n'y a plus de ciel ni d'horizon dans cet endroit ; ce sont probablement les choses qui suintent et exsudent). L'air vous couvre d'une chape d'ombre, épaisse et palpable. On marche enterré vivant ici. Le danger n'est pas le même que dans la jungle tropicale, sournoise et imprévisible, il est plus subtil, plus pervers. À chaque pas, c'est comme si on creusait un sillon dans la terre, qu'on y allait très profondément avec les pieds, des pelles en réalité, pour s'y enfoncer à jamais, et qu'à la fin c'est une tombe qu'on allait trouver, la sienne, fin prête à recevoir son paquet d'os. Le jeu gagne en émotion. L'angoisse me tord les boyaux. Je crains je ne sais trop quoi dans cette atmosphère fantomatique, quelque chose qui serait tapi dans le silence pour me poignarder soudainement dans le dos. On me tuerait froidement, d'un coup sec et précis, un geste frustré parce que le sol crisse sous mes pas et que ce bruit perturbe l'ambiance de tombeau qui règne de manière absolue. Une fois mort, le poignard planté entre mes omoplates, l'onde que mon passage a provoquée sur la surface plane de cette mer de métal et de béton s'amenuiserait puis disparaîtrait. Ce serait le retour au calme (le monde laisserait entendre un soupir de soulagement, retournerait à son état végétatif et doux, comme le vivipare qui se complait dans son miel embryonnaire).

Mon avertisseur portatif grésille, j'entends une voix qui m'ordonne de me rendre au vingt-huit. L'ennemi ne me guette donc pas caché dans un recoin de la rue, mais dans un immeuble, entre quatre murs. Il est là-bas à se tourner les pouces, tranquille, attendant qu'un joueur le perturbe pour s'activer et rugir. Me voilà rassuré de connaître le parcours de cette zone. L'atmosphère préparatoire qui a suscité un sentiment d'angoisse chez moi était fort réussi ; je sens encore les dernières gouttes de sueur froide descendre le long de ma colonne vertébrale et des pincements au cœur saisir mon estomac et le tordre comme un chiffon. Ça respire mieux maintenant, même si l'on avale des particules malsaines dans l'air qui collent à vos bronches et les parasitent. On dirait des grumeaux d'oxygène sale, usé par le temps saturé et figé, des grumeaux qui stagnent en l'air comme des mouches noires collantes. Les perceptions sont hyperboliques, ici, amplifiées par un miroir déformant qui les renverse : le silence devient un vacarme intérieur, l'immobilité des choses suggère un bouillonnement explosif, le manque d'air se transforme en la présence d'un souffle putride presque solide, un mur de briques malléable et transparent, un gaz pierreux. Devant le vingt-huit, une borne-fontaine a été emboutie par une voiture dont le capot, entrouvert sur ses organes métalliques, est pliée en accordéon. De l'eau glougloute, l'ensemble agonise et verse son liquide, de plus en plus rare, sur le trottoir et l'asphalte. L'eau a un aspect compact et boueux. Une brèche s'est ouverte dans la croûte terrestre et la planète se vide de son suc, par la borne-fontaine, un centre névralgique, une artère vitale, une jugulaire. Mes pieds trempent dans ce sang, je franchis la porte de l'immeuble presque complètement arrachée, pendue à une seule charnière sur le point de rendre l'âme (ça me fait penser à une mince pellicule de peau qui tient courageusement notre doigt tranché le temps qu'un docteur nous prescrive une dose de médicament régénérateur). Le hall d'entrée est sombre, je ne discerne presque rien sinon un long couloir qui doit mener à des appartements et un escalier, devant moi, sur ma droite. On a placardé une affiche sur le mur qui longe l'escalier (le premier signe d'un

simulacre de vie). C'est une publicité pour la liqueur brunâtre Pepsic³, à base de cola, qui date du début du siècle, laquelle prétend que la boisson désaltère mieux que ses ersatz, communs à cette époque. Je monte un étage. À chaque marche frappée par mes pieds de la poussière se soulève et forme une série de nuages temporaires emportés dans le mouvement de mon ascension. Une fois en haut, je m'arrête, tends l'oreille. Aucun bruit. Dans la poche de mon pantalon, je prends un chewing-gum, je me mets à le mâcher avec des gestes gracieux de la mâchoire, souples et longs, qui me décontractent. Je retire mon Winston⁴ de sa bandoulière. Ça me fait penser au cinéma italien archaïque des

3. Pepsic inc. détient aujourd'hui le monopole du marché des boissons et des spiritueux. Le consommateur est ainsi assuré de n'être plus courtisé par des compagnies frauduleuses qui vendent à un prix injustement compétitif un succédané de Pepsic inc., néfaste pour sa santé, et qui ne respecte pas les gages de qualité et l'esprit artistique du produit initial et véridique. La nouvelle loi qui a rendu obligatoire, sous la tutelle de l'union des pays non endettés, dont l'économie est équilibrée et répond aux exigences du commerce international, la fusion et la centralisation des compagnies qui commercialisent le même produit a unifié et homogénéisé les différentes nations et a aboli les inégalités entre elles. Maillon modeste de cette chaîne de décisions politiques mondiales importantes, la compagnie Pepsic inc. est donc fière de contribuer à l'amélioration de la qualité de vie de tous les humains, comme elle est fière de vous offrir la meilleure liqueur qui soit, un breuvage divin conçu pour l'homme.
4. L'actrice hollywoodienne Angelica Roberts est la porte-parole de Winston. On peut la voir, à chacune de ses parutions publiques, caresser l'arme d'une manière très sensuelle. Il paraît même que la chaîne DDC, spécialisée dans la promotion du cinéma américain, détiendrait des images d'une conférence où Angelica Roberts, complètement ivre, aurait parlé de l'organe viril de Brad Cruise, son compagnon de jeu dans *Virtual Community*, un film où les deux vedettes tenaient les rôles principaux, tout en s'enfilant, entre deux phrases, le canon de l'arme dans la bouche dans un mouvement de va-et-vient. Elle aurait prétendu, semble-t-il, que Winston goûte bien meilleur. À la demande des gérants de Cruise, ces images ont été censurées. La compagnie Winston tente présentement d'acquérir la propriété de ces images devant la cour américaine.

westerns spaghettis. Ça me gonfle de courage, me rend prêt à tuer des malfaiteurs et des bandits même si j'y risque ma vie (bien entendu, ceci est une manière de parler puisqu'il me reste quatre capsules de survie ; mais tout de même, il y a un danger, supposons qu'on me tire dans la tête, qu'on m'achève d'un coup, tout serait fini : ça, c'est le péril du jeu, cette possibilité de la mort réelle, cette chose extrême à quoi carburent tous les participants). Sans trop méditer, je donne un coup de pied dans la porte du premier appartement du couloir. Rien ne surgit vers moi pour me mordre. J'entre donc. Une odeur de transpiration qui a trop fermenté s'infiltré dans mes narines. Tout est d'un jaune crasseux ici, les murs ont des pustules de moisissure qui rappellent une peau humaine contaminée par la lèpre. Dans la première pièce, il y a une femme squelettique couchée sur un matelas en passe de décomposition. C'est tout. Rien d'autre à part cette femme, maigre, dont la peau caméléon a la couleur des murs malades et pourris. Elle porte une jupe noire en cuir très courte et un soutien-gorge qui a l'allure d'une guenille ayant trop servi et qui flotte sur ses côtes saillantes. Une ceinture serre son bras droit, un bâton sec sans muscle avec pour seules aspérités des veines meurtries. On a fiché bien droit dans l'une d'elles une seringue, une espèce de croix plantée verticalement dans la peau terreuse d'un cadavre. La femme n'a pas tourné son regard vers moi. Elle continue plutôt, la bouche grande ouverte, à fixer le plafond. De la salive sèche sur ses joues et son menton. On recrée certainement une piquerie. (C'était anciennement un endroit où des héroïnomanes se réunissaient pour se procurer leur drogue ; toujours un taudis dans les quartiers pauvres d'un centre urbain, géré par un fournisseur qui vendait à un prix dérisoirement onéreux la substance euphorisante. Au début du siècle, l'héroïne était considérée comme une drogue dure et était strictement illégale, me précise mon avertisseur portatif.) Je lance une décharge sur le corps inerte de la femme et m'écarte du cadre de porte pour éviter que m'asperge la substance verte poisseuse qui sert de sang aux figurants virtuels. Puis, je continue ma progression dans l'appartement, en vidant, l'une après l'autre, les pièces de leurs

fantômes. La cuisine me donne cependant du fil à retordre. Un *pit-bull* y saisit mon mollet droit et, sous l'effet de la surprise, je m'écroule par terre et échappe mon Winston. L'animal brasse sa tête frénétiquement, il tient à arracher mon muscle pour s'en prendre par la suite à mon tibia, débarrassé de son superflu de viande. La pièce est remplie de junkies, couchés en désordre sur le sol, qui ne bougent pas d'une miette, absorbés par leurs hallucinations. Toutefois, autour de la table, il y a trois hommes, alertes, qui me regardent d'un air amusé, appréciant le spectacle et encourageant la bête à me dévorer, en claquant dans leurs mains épaisses, en éructant et en sifflant fort. Ils ont tous beaucoup d'anneaux qui percent leur visage et des tatouages sur le corps. L'un d'eux a sur le crâne un fichu avec pour effigie une tête de squelette qui arbore un sourire sardonique. Je parviens, malgré l'étau de la mâchoire du chien qui me tire vers l'intérieur de la cuisine, à m'étirer suffisamment le bras pour récupérer mon arme. Il faut, dans ces moments d'extrême tension, rester très concentré, ne surtout pas perdre les pédales, et utiliser l'arme avec minutie, bien pointer le canon vers la cible, s'assurer que la décharge ne nous mutilera pas (dans un cas d'automutilation, la charte des joueurs oblige le participant fautif à prendre deux pilules de survie; ce qui constitue une très mauvaise note dans un dossier, franchement humiliante par surcroît). J'en suis là, à viser la tête du chien qui se secoue de gauche à droite à toute vitesse, quand mon avertisseur portable me signale qu'il est maintenant dix-sept heures et qu'on ramène mes molécules à la zone d'arrivée (ou de débarquement, selon l'ancienne terminologie toujours en usage).

La zone d'arrivée est un long hangar où tous les joueurs d'une partie sont rapatriés pêle-mêle lorsqu'une séance se termine. À chaque coin, il y a des groupes de soigneurs, vêtus d'un costume vert pastel aisément reconnaissable, munis de brancards et de médicaments, qui repèrent les joueurs morts ou blessés. Les morts seront transportés dans un autre hangar conçu spécifiquement pour la crémation de nombreux corps humains; les blessés seront guéris sur place, à travers tout ce désordre de bras

et de jambes empilés, de cris de douleur et de hargne. On voit les soigneurs besogner dur comme des fourmis entêtées; ils s'avancent au milieu de cette masse de viande compacte, entreprennent leur tri, giflant les joueurs en bon état pour qu'ils dégagent, étiquetant en jaune les cadavres qu'on met de côté et s'affairant, en vitesse, à guérir les blessures, les membres cassés et arrachés, les coupures, les brûlures et les empoisonnements. Il faut, à tout moment, se surveiller bien attentivement, car il y a ceux qu'on appelle les charognards (des joueurs sans scrupules) qui profitent de ce moment de vulnérabilité et de branle-bas étourdissant pour vous faucher une arme de qualité (telle que ma Winston⁵) ou votre combinaison. Par exemple, tandis que je me tiens le mollet droit, en souffrance, et que j'attends l'arrivée des soigneurs (nos pilules de survie perdant leur pouvoir régénérateur dans la vie réelle, il faut prendre son mal en patience, se baigner parfois dans son sang jusqu'à ce qu'un autre être humain nous applique un bandage coalescent ou nous fasse boire un sirop thérapeutique), un charognard a tenté de me prendre mon fusil, mais un joueur-policier (on les reconnaît à leur combinaison bleu

-
5. Winston s'est récemment associé avec Sugar Pops, une marque populaire de céréales pour enfants aux formes géométriques adaptables (une fois en contact avec le lait, le flocon de céréales se transforme et adopte une forme qui s'ajuste aux humeurs et à la psyché du consommateur; depuis la fusion des deux compagnies, on remarque que les flocons prennent de plus en plus souvent l'aspect d'un fusil ou d'une carabine). Derrière la boîte de céréales sucrées, la mascotte mauve de Sugar Pops, une espèce de félin préhistorique, tient maintenant en bandoulière une Winston. Elle encourage les enfants à l'autodétermination avec des mots racoleurs et aisément compréhensibles. La confiance entre les deux groupes, Sugar Pops d'un côté, représenté par la mascotte mauve, et les enfants de l'autre côté, repose sur un acte de foi. Tant que la mascotte mauve détiendra le savoir, le bon sens, et qu'elle l'enseignera en s'assurant de préserver la bonne pédagogie, claire et transparente, pour ce type de transmission, les enfants continueront de boire ses paroles enrobées d'un délicieux givrage sucré, et rêveront la tête penchée sur leur bol de lait avec des images flottantes lancées directement de leur esprit à la surface du liquide.

ciel et à leur badge doré) a stoppé son élan en lui tirant une balle dans la poitrine. Le coup tiré laisse une odeur de soufre parmi celles, déjà prégnantes, de transpiration et d'urine. Un soigneur au regard livide m'entoure le mollet d'un bandage (la douleur se calme instantanément) et m'indique que quinze points seront enlevés à mon dossier et qu'il me reste une minute pour sortir du hangar. À cet instant-là, précis, il est préférable de se masser les yeux, de les préparer à la luminosité du monde extérieur en contraste violent avec la pénombre du hangar. Parfois des choses vous distraient de vos habitudes, comme ces viscères sur lesquels vous glissez en vous dirigeant vers la sortie, ceux de l'Haïtien que vous avez tué pendant la partie (pour faire mon deuil, je me promets d'aller chercher sa fiche identitaire dans la bibliothèque des joueurs; j'enverrai une petite compensation et un mot d'excuse aux membres de sa famille). Habituees à la pénombre donc, vos rétines sont frappées de plein fouet par la lumière, le monde vous rappelle brusquement à lui, s'attaquant à vos yeux puis à votre cerveau qui, comme une machine cassée ou un écran en panne, présente une image blanche, un flash lactescent. C'est comme si on était tout d'un coup déconnecté, qu'on avait la tête dans les nuages et qu'on était isolé du reste. Tout est blanc, à l'intérieur et à l'extérieur de votre crâne.

Quand je reviens à la maison après une partie, il m'arrive souvent de retrouver mon fils dans le salon en train de guerroyer avec deux ou trois hologrammes tridimensionnels, à l'image de mercenaires médiévaux, avec des heaumes sur la tête et une armure de métal sur le corps. On s'envoie des coups d'épée en s'avisant d'exécuter des rotations esthétiques avec les bras et les hanches de manière à suggérer une chorégraphie digne des meilleurs films hollywoodiens. Mon fils interrompt la bataille seulement quand tous ses adversaires ont été soigneusement décapités. Quant à ma femme, elle étrenne dans sa chambre le jouet que je lui ai offert en cadeau à son dernier anniversaire. Il s'agit d'un distributeur d'orgasmes qu'on suspend au baldaquin et qui se termine par une perche avec, à son extrémité, un stimulateur en forme de verge. La femme doit se coucher sur le dos et dis-

poser ses jambes dans deux étriers. Un casque lui suggère des scènes érotiques, spécialement adaptées à ses propres fantasmes. Le stimulateur caresse et pénètre le vagin selon le scénario élaboré conjointement par la participante et par l'intelligence artificielle, intégrée au jouet.