

## Mondes virtuels, fictions originales

***S'insinuant dans des parts de plus en plus importantes de nos vies, insidieusement le numérique est devenu une composante de leur réalité. Les images – séries, vidéos, jeux – se multiplient, accessibles partout et toujours. Que peut la littérature face à cette puissance ? Trois romanciers répondent avec la finesse inégalée du langage. Rivage au rapport de Quentin Leclerc est une sorte de Moins que zéro 2.0, dessinant un monde où les lois des jeux vidéo, des séries et des forums internet s'imposeraient au réel. Avec Numérique, les écrivains ukrainiens Marina et Sergueï Diatchenko proposent un roman faustien sondant quels pouvoirs promet la numérisation, et à quel prix. Enfin, Téké de Mika Biermann ne se réfère pas explicitement aux univers digitaux mais l'éclatement jubilatoire et désespérant de sa forme peut constituer une excellente métaphore de notre société. Tout le monde parle, mais qui écoute ? Trois œuvres impressionnantes et singulières pour essayer de voir où nous en sommes avec la réalité et le virtuel.***

par Sébastien Omont

---

**Quentin Leclerc**  
*Rivage au rapport*  
L'Ogre, 408 p., 21 €

**Marina et Sergueï Diatchenko**  
*Numérique ou brevis est. Les Métamorphoses 2.*  
Trad. du russe (Ukraine) par Denis E. Savine  
L'Atalante, 416 p., 23,90 €

**Mika Biermann**  
*Téké*  
Anacharsis, 256 p., 19 €

---

On appelle runners les joueurs qui, profitant des bugs, des erreurs de programmation d'un jeu vidéo, essaient de le finir le plus rapidement possible. « *S'il y avait des runners du réel, pense DuKeNuKeM-4D, on les verrait traverser les murs et les gens, enchaîner les roulades, se téléporter d'une rue à l'autre, marcher dans le ciel et courir aussi vite qu'une voiture en exploitant des failles dans la gravité* ». Dans *Rivage au rapport*, la réalité de Myriad Pro, petite ville de Floride, ressemble à un jeu bugué, où les univers virtuels de la culture populaire s'interpénètrent et se contaminent. Romans-feuilletons, anime, films de gangsters, science-fiction, séries policières, publicité, internet...

L'écriture, simple, factuelle, neutre, traite sur le même plan meurtres et sandwiches, tortures et golf, trahisons et lambris. Lieux communs, bons sentiments, discours promotionnels lénifiants, politiquement correct ou complotisme envahissent le texte. L'intrigue bondit à coups d'infra-raisonnements, où cohabitent naïveté, stupidité et malveillance. Cela permet de dénoncer par l'absurde certains maux d'internet : haine, manipulation, désinformation. C'est souvent très drôle. Et surtout cela construit un monde à la fois familier et dénué de substance, près de se déliter à chaque instant, car les différents cadres fictionnels se déforment, s'amenuisent, jusqu'à une incohérence en sourdine mais constante.

Tout de force, [Quentin Leclerc](#) arrive aussi à nous intéresser à l'intrigue policière. L'intérêt principal du roman tient pourtant à la trouvaille d'une langue rendant sensible l'influence du numérique sur la réalité, cette instabilité provoquée par l'irruption du virtuel, comme du surnaturel. Cette influence se caractérise par la monotonie autant que par des violences et noirceurs qui, dans le flot des informations, passent sous les radars. *Rivage au rapport* baigne dans une sorte d'hébètement, d'ambiance insomniaque tenue du début à la fin. Cependant, sur ce fond, le comique né de la collision de niveaux de gravité très différents donne une énergie joyeuse et dynamique à

**MONDES VIRTUELS, FICTIONS ORIGINALES**

l'enchaînement des péripéties. On est loin de la résignation morose à la [Houellebecq](#) ou à la [Bret Easton Ellis](#). Bien qu'ils évoluent dans un cadre aussi figé que le décor d'un jeu vidéo, les rêves des personnages les maintiennent en mouvement. Devenir un bon enquêteur, construire une fusée pour retrouver dans un trou noir sa fille morte, ramener un chien martien chez lui, tout cela insuffle de la vie. À la dernière page, « Fin du tome 1 » semble annoncer une suite, mais rien n'est sûr dans ce livre d'une étrangeté banale, inquiétante et séduisante jusqu'à l'égarément.

*Numérique* de Marina et Sergueï Diatchenko décrit également l'invasion du réel par le virtuel, recourt aussi au jeu vidéo, et parvient à un constat similaire : sous son apparence ludique et amicale, le monde virtuel fonctionne sur les mêmes mécanismes d'aliénation et de violence que son équivalent matériel. Toutefois, les écrivains ukrainiens usent d'une approche plus réaliste, même si elle va également évoluer vers le fantastique.

Arsène, quatorze ans, sèche les cours. Il préfère passer son temps sur *Bal royal*, un jeu multi-joueurs répliquant les rapports de pouvoir de la vraie vie. Dans le jeu, il est devenu « Ministre », le principal dirigeant. Porté par un succès grandissant, *Bal royal* se rapproche de plus en plus de son modèle réel. Financer son ascension dans la société ludique demande du véritable argent, qu'Arsène obtient en vendant par ailleurs des chiots virtuels. Les appétits et les méthodes employées augmentent aussi, au point que l'adolescent est contraint d'accepter l'aide de Maxime pour ne pas se faire agresser « dans la vraie vie ». Cet homme étrange engage Arsène comme testeur de jeux, ce qui lui convient parfaitement puisque son désir est de « jouer, jouer et jouer encore ». Les jeux poussent les testeurs à s'affronter, y compris en dirigeant des colonies d'adolescents. Sans surprise, les rivalités du jeu génèrent de la violence réelle, mais plus subtilement le virtuel, coulant dans le réel, modifie sa nature même.

Peu à peu, Arsène comprend que Maxime lui offre de devenir un être numérique extrêmement puissant. Car des « programmes » donnés petit à petit lui permettent de manipuler les gens. Les contraintes du monde matériel s'effacent une à une. Cependant, ses pouvoirs ne sont actifs que dans les limites imposées par Maxime, c'est-à-

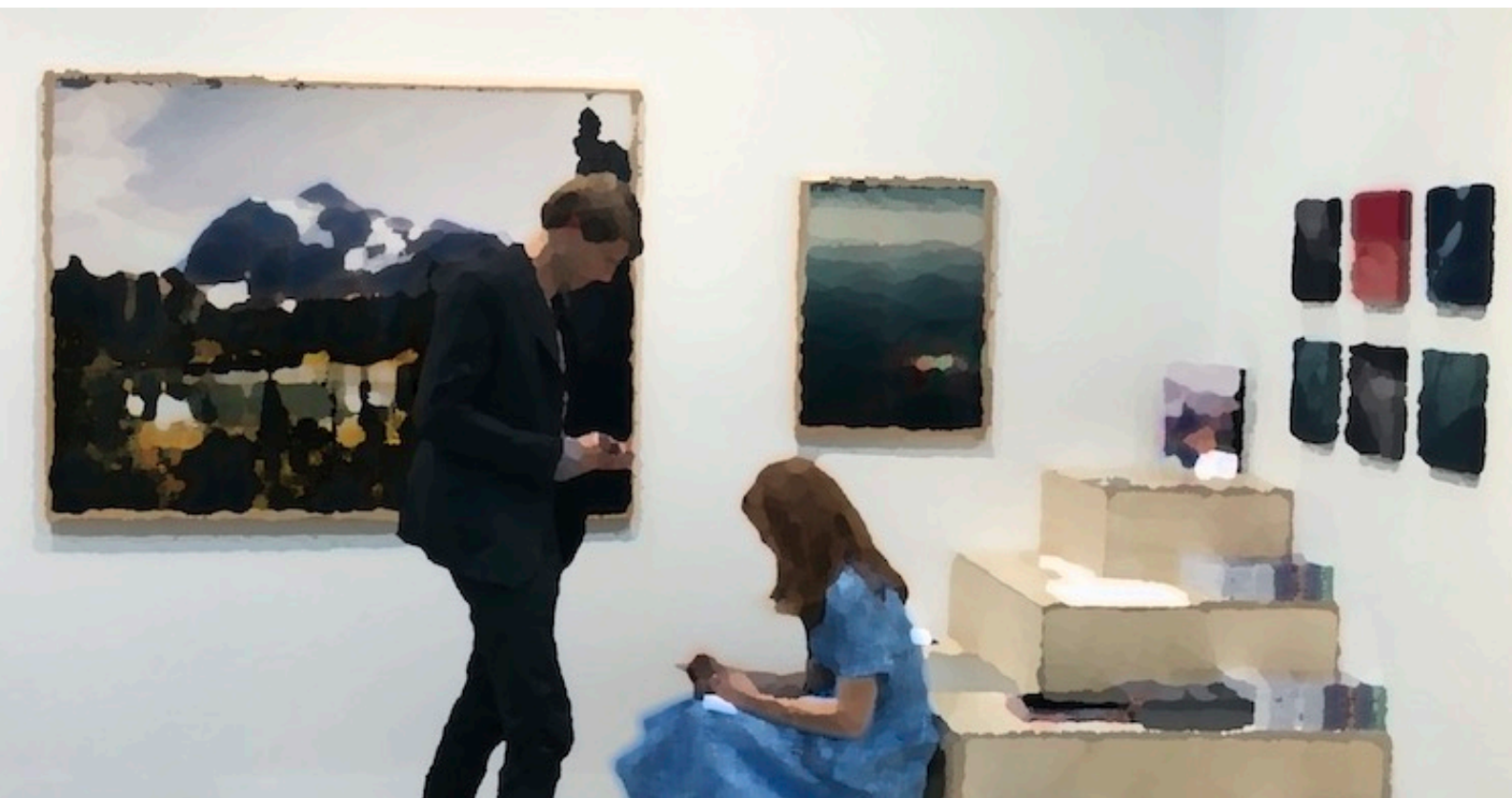
dire le fabricant du programme. Et Arsène s'aperçoit en même temps que, par ces outils, celui-ci a barre sur lui. Il essaie donc de résister à cette manipulation.

*Numérique* est un roman de formation : Arsène est soumis aux mêmes tentations que celles qu'exerce Vautrin sur Rastignac ou Lucien de Rubempré, au même dilemme moral que Raskolnikov. D'ailleurs, dans *Numérique, Crime et châ-timent* est adapté en jeu.

Ce roman est le deuxième d'une série de trois inspirée des *Métamorphoses* d'Ovide. Le premier, *Vita Nostra*, Grand Prix de l'Imaginaire 2020, maniait formidablement l'ambiguïté fantastique pour décrire une école bizarre que découvrait le jeune héros. La métamorphose, en plus de concerner notre monde, semble donc être celle de l'adolescence, avec ses troubles et ses incertitudes. Appliquant le fantastique au virtuel, le roman de Marina et Sergueï Diatchenko montre qu'il y a une contrepartie à la magie numérique. Un malaise né de la désorientation. De nouvelles tyrannies. Un prix à régler en âme et en sentiments.

Avec *Téké*, [Mika Biermann](#) poursuit une des œuvres les plus originales, intéressantes et drôles de la littérature française contemporaine. Ce roman déconcerte encore davantage que *Rivage au rapport* et *Numérique*. Le garde-fou d'une intrigue linéaire n'y canalise pas les altérations de la réalité. Le livre ne décrit pas un monde virtuel, mais, en cent trente courts récits, dont chacun est une histoire en soi, une multitude de microcosmes, qui finissent par dessiner le tableau incomplet d'un univers éclaté, séparé, aux morceaux parallèles plutôt qu'ils ne coexistent.

Un des rares éléments de cohérence est un groupe récurrent de jouets devenus super-héros. Le deuxième tient à un être mystérieux n'apparaissant qu'en tête de chapitre : « où il est question des souffrances cosmiques de l'entité cosmique ». Cette entité souffre, tombe malade et appelle au secours. N'ayant pas de langage en commun avec les êtres humains, elle ne peut qu'influencer les événements qu'ils vivent, d'où la centaine d'anecdotes qu'on lit, drôles, navrantes ou cruelles, mais toujours surprenantes. Malheureusement, seule l'équipe de super-héros perçoit et essaie de sauver l'entité cosmique, comme si l'enfance constituait l'unique instance assez fine pour ressentir certaines choses. L'humanité n'arrive pas à élargir la perspective.



La vie numérique © Jean-Luc Bertini

### MONDES VIRTUELS, FICTIONS ORIGINALES

Chacun reste enfermé dans son historiette. Une certaine morale de la déception, à coups d'aphorismes qui penchent, se déduit de ces vies bancales, imparfaites : « *Tout est dit, mais pas par tout le monde* » ; « *Sans mots, pas de roman, seulement des taches sur la nappe* ». Surgissent des merveilles absurdes et burlesques : « *Rares sont les écureuils alcooliques* » ; « *À la place de la douleur, il sent un courant d'air dans un tiroir rempli de couteaux* ». Secoué par les montagnes russes des micro-nouvelles qui se succèdent, le lecteur se retrouve pris dans un chaos qu'il doit bien finir par reconnaître comme celui de sa réalité.

Des psychiatres peu fiables font de régulières apparitions. Un fou juge que « *l'alternance sans fin de jour et de nuit* » prouve que la Terre est malade. Mais est-ce bien un fou ? Une tour de Babel terminée devrait permettre de communiquer avec le Tout-Puissant, pourtant le personnage qui approche du sommet ne rêve que de s'asseoir sur une chaise et de regarder par la fenêtre. Par son univers de cellules closes sur elles-mêmes, *Téké* pourrait décrire nos solitudes virtualisées si sa portée n'était pas trop foisonnante pour être réduite à une seule interprétation.

C'est aussi une brillante fable métaphysique et philosophique : la planète, Dieu, un autre être

humain ou n'importe quoi souffre, supplie, et on n'entend pas, on ne comprend pas. « Téké » correspond d'ailleurs au début du cri qui, dans *Les aventures d'Arthur Gordon Pym*, désigne à la fois la couleur blanche et un mystère effrayant, une horreur métaphysique. C'est également la moitié du monstre japonais Teke Teke, fantôme d'une jeune fille coupée en deux. Coupure, séparation irrémédiable, entre l'entité et l'humanité, qu'on retrouve dans le roman de Mika Biermann, Quant à Bea, super-héroïne, dans un accident elle a perdu ses jambes, remplacées par un tripode cybernétique.

Par ce roman d'une inventivité surprenante – à l'image du rhinocéros de la couverture –, Mika Biermann inflige à la science-fiction ce qu'il avait fait au western avec *Booming* ou au péplum avec *Roi*. : une relecture si radicale et personnelle qu'elle propulse le genre en terre inconnue. *Téké*, comme *Rivage au rapport* et *Numérique*, bouscule son lecteur, à légers coups de corne, mais continus et suffisants pour le faire choir, assis par terre, lui offrant ainsi un point de vue nouveau sur l'évolution à la fois manifeste et cachée qui affecte notre monde. Afin que, même sans toutes les pièces du puzzle, il prenne conscience qu'« *à un moment donné, quelque part, quelque chose s'est passé* », qu'il décroche de ses écrans et redécouvre les forces et la joie des fictions littéraires.