« L'enfant que je voudrais redevenir » ou l'art de jouer au Refuge

1. Contenu de la boîte de jeu

— Des paysages maritimes, si possible situés près de la Manche.
— Une valise de souvenirs, de préférence ceux qui semblent veiller derrière nous, stimulants et bienveillants.
— Une lumière amniotique, fine et sans aspérités. Familière convient très bien.
— Un vaste plateau de jeu, une table aux bords infinis et aux frontières indécelables à l'œil nu, qui contiendrait probablement, c'est le postulat, la Normandie.
— Plusieurs fenêtres ouvertes sur l'estran découvert.
— Un vent coulis qui dialogue avec un rideau, des reflets, les carreaux des fenêtres et les volets.
— Une demeure aux pierres épaisses, taillées dans la littérature, à la densité du passé, et présentant en surface le grain de la mémoire.
— Des arbres, des fourrés, une orée, des sous-bois.
— Du silence partout, rassurant, poétique, tapi à la lisière du fantastique. Inquiétant ? Non, rassurant, répétons-le, et romanesque.
— Une vaste pièce un peu hantée. Dans un recoin sombre, une liasse de feuillets mélangeant les réminiscences de lectures ébouriffantes, déjà anciennes mais à l'émotion jamais évaporées, des œuvres de Gustave Duras, Marcel Sagan, Marguerite Proust et Françoise Flaubert. Ou peut-être Marcel Duras, George Flaubert, Charles de Lafayette ?
— Peu importe la lettre, un peu d'esprit malin devrait nous guider.

2. Notice d'utilisation

— Nombre de joueurs : de 2 personnes à 5 milliards.
— Chacun fait ce que bon lui semble, quand il veut, surtout comme il peut.
— On ne connaît pas la durée, ni le moment de la fin de la partie.

3. Début de la partie

L'espace du jeu posé, voici venu celui du Je ou, plus subtilement, du Nous, déclinaison plurielle qu'une *enfanteuse* n'oublie jamais, le voudrait-elle. Un vertigineux Je de miroirs, limpides ou troubles, et parfois déformants, où se nouent l'insoluble « Qui suis-je ? » et le poignant « Que seras-tu ? ». Pour que commence vraiment la partie, il faut que l'on sente bien le poids du monde, cette sensation de danger immanent balisé de unes, de gros titres bien gras de violence, d'espoirs frelatés et de haine. Ces « Dernières nouvelles » dont les suivantes, encore heureux, feront espérer en un futur, même conditionnel. Il faut donc que la banquise fonde, que les neiges ne soient plus éternelles pour qu'une urgence, une vraie, s'installe.
L'ambiance mêlant fin de règne animal et fragile espoir de ces instants suspendus, volés au désespoir, est indispensable pour que soient lancés les dés, abattu le château de cartes, pour forcer la chance et nous sauver enfin.
Qui sait, peut-être l'emporterons-nous...
On avance doucement ses pions sur le damier, au loin trois petits chevaux font entendre sourdement leurs sabots sur la plage, celui qui prononce les mots *Antifer* (sauf s'il ajoute tout de suite *mâchefer* trois fois de suite) ou *Maersk* (à moins qu'il n'ôte son masque) revient immédiatement à la case départ, au port. Les autres poursuivent leur quête du Refuge.
C'est le nom du jeu. Selon les circonstances, les participants ont le droit d'emprunter une automobile, de préférence un coupé ancien, modèle *Bonjour tristesse* en métal chromé – pour cela suivre des chemins de traverse. Un porte-conteneurs, un papillon ou un tapis volant peuvent aussi faire l'affaire.

4. Déroulement du Je

La partie continue, et dévoile à bas bruit les mythologies intimes. Désormais incapables de rêver, dans l'impossibilité de passer de l'autre côté du miroir, plusieurs joueurs sont rapidement éliminés et tombent comme des moucherons, au son des miaulements moqueurs du félin magique. L'enfant observe l'hécatombe des adultes et passe aisément entre les gouttes, se penche au parapet, déchiffre son reflet dans la glace. Puis il accorde ses yeux immenses au diapason de l'horizon, comme indiqué dans la carte secrète du jeu collée derrière la boîte, dans une pliure cachée. Il sourit, tranquille, heureux. Dans un recoin de ses rêveries solitaires, il a trouvé la clé du mystère.
Maintenant, il la voit sur la chaise de velours rouge qu'elle vient de quitter, hume son parfum sur le traversin déserté où elle s'était assoupie. Il entend ricocher sa voix, pirouetter son rire, battre son cœur. Il a compris qu'ils ne sont plus que deux dans le cadre, lui et elle, l'absente omniprésente, la « marionnettiste », à la fois tireuse de ficelles et fil qui ligotera le « minotaure » secret de cette histoire sans paroles. La Fée ludique, on la dit aussi un peu sorcière, jongle avec le non-dit et l'inexprimable, l'invisible et l'inattendu. Équipée d'un objectif – pardon, d'un subjectif – ultra-sensible, elle explore la profondeur du chant universel qui les unit.
Doit-il suivre les règles, accepter le costume qu'elle lui tend, qui mélange tant les genres et trouble l'apparence ? Ou peut-il, doit-il, faut-il – décocher ce qui vous convient le moins – suivre le chemin qui se dessine comme par enchantement à travers les dunes, au pied des falaises sauvages, frôler les haies gonflées de démons ou grimper dans les arbres tordus, emprunter l'utérin chemin des futaies, la matrice qui s'ouvre sur l'enfant qu'elle voudrait être fugitivement redevenue pour lui ?

5. Fin de partie

Elle pleure parfois, elle a peur, vraiment, du sol qui se dérobe chaque jour un peu plus, mais elle lui indique la nature secrète du Refuge : une simple cahute de mots, de racines, emplie de vagues à l'âme et de branchages, parsemée d'images, de feuilles, de réminiscences et de boue. Et de la folie douce, du rêve, de l'eau et de l'amour, beaucoup d'amour.
Au terme de ce Jeu dont l'enjeu semble moins de gagner que de ne pas se perdre, elle lui raconte, en confectionnant minutieusement ses photographies pour que le filigrane de leur sens déborde légèrement l'ordinaire, qu'à l'instant où le ballon rouge s'immobilise sur la plage, elle n'échangerait pas le monde entier contre les traces de ses petits pas dessinées sur le sable.
Et elle lui murmure tendrement dans l'oreille que si tout se passe bien, si plus personne jamais ne triche, si la grâce s'installe, elle aimerait tant que ce jeu dure toute la vie.

Jean-Luc Germain, 2021