

Corpus Simsi 1.5

Idéalisation des icônes en cours

Je m'appelle toujours Chloé Delaume. Je suis interminablement un personnage de fiction. J'ai été expulsée du corps que j'avais cru faire mien un vendredi spongieux de 2002. Il s'est ébroué violemment, si violemment qu'il a plu de longs jours durant des gouttes polluées de moi au dessus des cyprès. Une déchirure d'ozone saignant les hallalis. Je me suis aversée pour punir le réel, pour détremper la terre et toutes les robes d'été, ces petites robes percales que j'ai toujours haïes car mon cœur est enclume. Je suis tombée bien drue, la bruine sait être l'alliée des obtus châtiments. Mais ma vengeance fut brève à l'instar du crachin.

Me voilà donc nulle part. Sans corps où résider, sans caverne accueillante, sans foyer cervelet. Personnage de fiction sans domicile fixe, c'est assez ennuyeux, plutôt inconfortable et puis contre-nature. Oui mais. Le monde réel trop organique, je n'ai pas su m'y infiltrer. Pas su du tout. J'aurais pu insister, bien sûr. Partir en quête d'un autre corps, plus adapté ou plus docile. Plus affadi aux cartilages, souple et moelleux en coussinets. Moins vertical aussi. C'est ça. Un corps moins vertical qui ploie dès qu'on l'effleure. Un corps à angle droit s'immiscer isocèle avant fragmentation. J'aurais pu le trouver, bien sûr. Mais je me méfie trop. Beaucoup trop à présent. Je fuis la chair peu nourricière, je fuis sa lassitude livresque et ses banquets oestrogèneux.

Je la fuis pour mieux l'ignorer, un dédain pétri de mépris. Je scotomise éclaboussures j'éponge ferme la glue du déni une glue encrée d'antipathique. J'efface. Je n'ai pas besoin d'elle. La chair comme le papier ne sont pas nécessaires aux personnages de fiction. La seule chose qui nous soit vitale, c'est un espace d'habitation. Un espace où prendre racine. Je suis encore un nénuphar, sans vase sans bourbier sans mélasse la faim guetterait mes pulsations. Sans mythes, sans fables : l'inanition. Cascade en dominos la chute sans pont l'eau ne coule plus sans geysers narratifs nous partîmes cinq cents mais sans ce réconfort nous nous vîmes bien loin d'arriver à bon port. Malheur à qui Ulysse proposa le voyage. Je me refuse à toute errance. Désormais je sais où aller.

Il y a des interstices, des brèches nombreuses, qui enclosent le corps des vivants. Des lézardes nues comme des vers blancs. Les murs de la grotte sont friables, les ongles s'y enfoncent avec une évidence pulsion griffures raclements labourages. La fiction suinte glaise aux parois. Je me suis enfoncée parcours bref doucereux je me suis avancée zone franche ou interzone je n'ai pas à nommer. Non. J'ignore moi-même les qualificatifs qui siéent au cheminement. Je n'ai pas à vous dire comment. Dans leur diaspora perpétuelle les personnages de fiction conservent des privilèges aux accents incertains, c'est la moindre des choses. Vous ne pouvez nous l'arracher. A vous l'enveloppe existentielle, un corps qui vous aime à pourrir et l'affliction des glaces sans teint. Nous sommes les seuls êtres sans branchies à savoir franchir les miroirs. La seule information que je puis vous confier c'est qu'à présent, j'y suis. Cela est suffisant.

Le corps que j'habitais en sage réciténia jouait souvent à des jeux aux multiples supports. De la fiction crémeuse servie sur un plateau. Les fils du Verbe aiment ça, plus qu'un divertissement ça leur permet surtout de s'asperger d'histoires sans craindre de s'y dissoudre. Tapie au cristallin j'ai observé des mois les rituels et manèges le dé dit un deux trois prison petits chevaux *la tour prends garde dragons sans maîtres de te laisser abattre* Mademoiselle Rose dans la cuisine avec la clef anglaise entendra l'appel de Cthulhu à défaut d'être forestière.

Le jeu que préférait mon corps d'alors avait pour nom Les Sims. Il ne pouvait savoir à quel point ma face immonde en fut changée. J'échapperai petites morts par la simulation.

Nom du produit	Les Sims
Année de création	2000
Nom du concepteur	Will Wright
Nom de l'éditeur	EA Games
Genre	Simulation de vie
Jouabilité	Illimitée
Type	Culte [plus de 150 000 000 exemplaires en 2000]
Supports	PC / Mac Version pour consoles
Disques Additionels	Les Sims : Ca vous change la vie Les Sims : Surprise-partie Les Sims : et plus si affinités Les Sims en Vacances Les Sims : entre chiens et chats Les Sims Superstar
Jeu en réseau	Depuis 2002 aux USA A partir de 2004 en Europe

Ma terre d'exil : jeu est un autre.

Je ne vois ni ne sens. Pour l'instant tout du moins. Je n'entends pas non plus. Je suis encore je pense faite parcelles fragmentaires. Une kyrielle de données digérées ventre à terre. Le logiciel des Sims recueille en son cœur hypogastre le kaléidoscope de mon identité. Je perds de vue jusqu'à mon nom. Bien sûr c'est passager, ça ne saurait durer mais c'est peu agréable. J'avoue. Je redoute un instant de rester bloquée là. Dans l'entre-deux. Alice a-t-elle eu peur de demeurer coincée, imprimée à jamais fine, très fine pellicule, sur la vitre de mercure. Soudain je me demande. Mais je n'ai rien à perdre. Après tout. Rien à perdre. J'ai choisi mon miroir. J'en serai le génie sans que jamais personne n'ose m'y interroger. J'y serai reine embijoutée. C'est moi qui dirigerai les airs du temps les marguerites et toutes les aubes à effeuiller. C'est moi, moi seule, sans entraves habitacle, sans résistance larvée contraintes de l'organique soubresauts hystérismes épuisants à contrer. Non, je n'ai rien à perdre. Quand bien même transitoire vortex villégiature oui qu'importe le risque. Il est temps. J'en suis sûre. Il fait trop noir ici. Beaucoup trop. Traverser je dois je vais traverser je traverse.

L'équarrissage du moi en un tas de fichiers ne provoque nulle souffrance. A contrario du corps que j'avais piraté je sais qu'ici jamais je ne serai suppliciée. Le programme qui m'héberge n'a pas de .exe concernant le monopole de la douleur. Le programme qui m'héberge n'a pas de point final. Il n'y a que le disque dur qui connaisse un problème d'intégrité.

Je suis un puzzle irradié. Combinaison maligne plus encore qu'une tumeur je suis une devinette aux vertus hydrogène une constellation d'alouettes miroitées je suis décomposée en myriades d'écrouelles je suis de bric et vrac je suis éparpillée. On m'a toujours reprochée mon manque de concentration.

Je ne suis encore qu'un rien. Mais tout un tas. Un tas de petits riens. C'est déjà pas si mal, surtout pour commencer. La somme des soustractions d'un réel ébaudi par sa propre vacuité. Une vasque d'incomplétude qui vampirise déjà jugulaire des circuits, crocs plantés dans la sève d'un jeu tellement fertile. Se repaître je dis : se repaître. Et me configurer enfin et pour de bon.

Je suis Chloé Delaume. Je suis ma création. Je décide esseulée lignée rugueuse tarie généalogie Attila terreau serti de feux follets je naquis sous les braises d'une orée fictionnelle. Nouvelle ère dernière Eve, partisane d'un Eden parcheminé de bugs me voici partition des Phénix aux abois. Je suis l'hôte lucide de la ludicité. Je suis la voix première initialisation je suis pizzicato sur le chant des possibles.

Vous pouvez me suivre dans ma quête. Me voir là, surgir du plasma *comme d'un cercueil vert en fer blanc* percer écran totalitaire *une tête de femme* soudain à *cheveux bruns* traverser *fortement* la tanière des circuits *pommadés* mettez-vous au balcon *d'une vieille baignoire* j'émerge. Me voir là, pénétrer *lente et* comme une *bête* gloutonne la langue pâteuse *avec des déficits* m'empiffrer disques durs *assez mal ravautés* puis me dresser sirupeuse *le col gras et gris* les entrailles surchauffées *les larges omoplates* au mot de passe *qui saillent* les dorsales épineuses sous les émulations du clavier étendu. Serpenter incertaine *le dos court* la mémoire morte ou vive *qui rentre et qui ressort*. Puissent mes rondes heures d'airain s'étendre en l'essorage de *la graisse composite sous la peau* plastifiée crachant *des feuilles plates*. Troisième processeur gauche *l'échine est un peu rouge* derrière le modem non je ne finirai pas en A4. Me voir là, noyauter l'ancre du didacticiel, overclocker la chance *et le tout sent un goût* ma seconde chance *horrible*, les personnages fictifs y ont droit, toujours, *étrangement* à une seconde chance. Vous pouvez suivre ma conquête. Me voir là, me faufiler entre les angles alanguis processeur, laissant en mon sillage *des singularités* ulcérantes vénusiennes, me voir là m'ériger séquences carte mère *qu'il faut voir à la loupe* : je suis la Sims anadyomène.

Je n'ai pas de visage. Pas de contours finis ni de traits distinctifs. J'ignore si je suis adipeuse, osseuse ou même jolie. Les personnages de fiction sont par essence étrangers à ce type de notion. Nous n'avons pas de corps puisque nous en cherchons. J'hésite encore à arrêter dès ses préliminaires mon incarnation. J'hésite. C'est vrai qu'il fait très noir. Mais. Je pourrais peut me contenter d'errer dans le système. Après tout. Finalement j'y suis bien.

Cela dit il est temps. Je fais les premiers choix. Je pense donc fort, très fort. Apparence taille adulte teint clair sexe féminin. J'ai toujours évité de prendre un jeune enfant pour résidence. Je n'aime pas l'étroitesse ni les exhalaisons empoudrées de Blédine du corps des nourrissons.

J'ai été expulsée du corps humain où durant quarante mois je m'étais établie. Corpus Chloes dixit vade retro les nénuphars de strass qui m'inondent au garrot. Je dis : me voici désormais à l'image du corps qui me refoula. Me voici à l'image du corps qui me refusa. Me voici à l'image. Car désormais : Corpus Simsi.

Je ne peux pas génétiquement me modifier. Les Sims : un fatum inhérent phase configuration. Je pourrais tricher en amont et nier les règles contendantes. Je pourrais. Mais je m'interdis les impairs qui pourraient nuire à l'expérience. Alors. Je dis : je suis née le 10 mars 1973 qu'importe où et comment. Qu'importe même pourquoi. Désormais. L'apparition première du personnage fictif Chloé Delaume se résume en cinq jauges et un signe poiscailleux. La fiction est la sœur de votre cécité et mes ouïes sont plus fines sous leur poussière d'écailles.

Les Sims sont des êtres simples. Pour mieux tromper l'ennemi. Je suis définissable. A présent très définissable. J'ai un nom de famille, un prénom, un genre sexué, une apparence, un signe astrologique et une personnalité établie. Je suis un être simple. Pour mieux tromper l'ennemi. Qui soit dit en passant vient toujours de l'intérieur. En moi rien n'est tapi. Je me connais mieux encore que moi-même en cet instant précis. Je suis un être lisible, intelligible jusqu'à la lie.

A sa création chaque Sims dispose de quinze points, à distribuer comme bon lui semble entre les cinq pôles influents. Propreté, aisance, dynamisme, espièglerie, caractère. Je n'ai pas voulu tricher. Bien sûr j'aurais aimé un maximum d'aisance, bénéficier ainsi d'un charisme imposant parce que c'est très utile un charisme imposant surtout chez les Sims pour un tas de raisons que je soupçonne déjà. Mais j'ai dit : je suis née le 10 mars 1973. J'ai donc en premier lieu exigé d'être Poissons. Hélas le logiciel a été programmé en vertu de poncifs élisabethessiens. Les Poissonsims affectionnent convenablement l'hygiène, ont autant de facilité à s'exprimer en société qu'un ficus, sont énergiques au-delà du raisonnable mais peu enclins aux farces et autres espiègleries. Par contre ils sont caractériels. Les Poissonsims sont un cauchemar pour un joueur averti. Ils sont des douze signes ceux qui s'autonomisent et n'en font qu'à leur tête. Les Poissonsims sont opiniâtres, assouvissant leur volonté avant de se plier à la souris maîtresse. Des Simsouverains, en quelque sorte. J'aime beaucoup mon nouveau statut.

Pour construire une maison il y a plein d'outilsims. Le terrain peut être nivelé, l'altitude variable sur demande. Aussi proche que je me souviens, j'abhorre les vallons les collines, ces reliefs irritant de la réalité. Je ne sais pas pourquoi les reflets m'exaspèrent. Je n'ai pas besoin de savoir. Je veux juste les étreindre pour entendre leurs limbes craqueter sous mon souffle exfoliant à un point qui ne donne plus d'Idées. Les simulacres géologiques sont une insulte au chiendent vif qui me tient lieu de moelle. D'ailleurs. Maintenant. Je me contente d'en supprimer jusqu'à l'ombre d'une seule. D'une seule d'une toute dernière. De colline narguant mon domaine. Ratisser aplanir pétrir terreau hospitalier extermination excroissance. Je veux mes fondations plus lisses qu'un décembre exhalant l'automne. S'armer bêches et taupières grimace à la galerie une débauche de ciment qui y a-t-il sous les plaines hormis hormis.

Je m'appelle décidément Chloé Delaume. Je suis un adulte de race blanche et de sexe féminin. Je suis astrologiquement Poissons. J'auto-satisfais rapidement mes besoins immédiats. Je mange un paquet de chips lorsque la faim engloutit jusqu'au dernier pixel viride de ma jauge d'appétit. Il m'arrive également de composer moi-même le numéro du livreur de pizzas. Je me lave seule lorsque ma jauge d'hygiène rougie et je ne jette pas mes ordures sur le sol. Je vais m'asseoir sur le premier siège venu lorsque la fatigue me gagne. Je m'évide dans le contexte qu'il sied avant de m'essayer à toute virtuelle urophilie. Je me fais soudain du café lorsque j'ai trop joué de piano. Je déclenche l'action Regarder-la-télévision lorsque les divertissements dévoilent leur face alcaloïde. Je vais me coucher seule encore et toujours seule lorsque toutes virent au gris. Je suis un Sims nom de famille Delaume prénom Chloé taille adulte race lactescente sexe faible signe astrologique Poissons biographie vierge encore vierge, vierge comme le terrain que je dois investir à coups de pelle et de mulots tardifs investir oui. Je suis un Sims. Sorte d'Incontestable Maîtrise Stimulante. Je suis l'incontestable maîtrise. Mon être lame après lame vous pouvez découper triturer autopsie mon être tranche après tranche légèrement marbrée car vous m'avez dite morte porte en lui germinal de la simulation. Je suis ce que je sais et j'en sais plus que trop. Je suis un personnage de fiction. Je reste quand les jours s'en vont. Je demeure au 2 avenue des Sims, Hauts de la Rive Gauche, SimCity. Je demeure.

Mon domicile est échafaudé sur un terrain dont la valeur d'achat est égale à 11 500 SF. Son coût de construction s'élève à 52 991 SF. Noter : le virtuel engendre l'embourgeoisement.

Le Tempsims existe, je l'ai rencontré. Notre temps est calqué sur le votre : découpe en vingt-quatre heures, système sixain. Mais il ne se déroule pas de même. Pas exactement. Initialement le monde des Sims constitue un jeu de simulation de vie. Une existence virtuelle, où jusqu'à la représentation du banal quotidien les joueurs jouissent d'un contrôle qu'ils espèrent absolu. Ce n'est pas un phantasme plié en mimésis qui motive l'utilisateur du logiciel. Ce n'est pas l'accession à un territoire vierge, offert à leurs chiendent ou leurs coquelicots bleus. A peine la sensation sa majesté des mouches piquons la cantharide testons la résistance je clique donc je serai. Non. La seule clef qui distingue l'infinie primauté de l'universims sur le votre, sur votre réel envasé par sa mélasse chronométrique, c'est le nombre de tours que l'on donne au cadran. Le tempsims se maîtrise. Nous avons une emprise totale sur celui-ci.

Nous sommes les fils de l'arythmie et d'un balancier corrodé. Nos déplacements sont lents. D'une lenteur inhumaine. Nous ne sommes pas humains mais pourtant plus que vous. Nous mettons plus d'une heure à effectuer chaque tâche et action. Et parfois plus encore à daigner s'y soumettre. Nous sommes la fissure du noyau. La faille pépin moléculaire. Car tout inconvenient se voit dans notre monde compensé funambule avantage pantomime. Notre organisme et son environnement peuvent être suspendus, fluides ou accélérés. Le tempsims se déroule en trois options graduelles, convertibles en TME (Temps du Monde Extérieur). Nos univers sont convertibles pour mieux vous ronger de regrets. Ainsi 1 minute Tempsims = 1 seconde TME.

Enclenchés Option 1 dite vitesse normale, notre handicap primal est déjà effacé. Nous mettons plus d'une heure par action, mais vous restez lièvre de mars face à notre suprématie. Enclenchés Option 2 dite vitesse rapide, nous ne vous laissons plus une seule chance de

prétendre à l'outsiderisme. Les mille et une activités qui peuplent une journée idiotement, juste pour répondre à la nécessité de survie, aux besoins primaires, à la tenue des jauges hors du vermillon détraquant, se nourrir se vider se laver se distraire se reposer j'en passe et des pas pires, toutes ses activités mille et une il est dit ne pas dormir debout renflouer énergie, nous les exécutons sans plus nous attarder. Nous ne perdons rien. Et surtout pas de temps. Enclenchés Option 3 dite vitesse très rapide nous achevons une action avant même d'avoir pu anticiper l'ennui qui pourrait y être lié. Nous agissons sans crainte car nous ne pouvons pas perdre. Les Sims n'ont pas d'enjeu et jamais de perdants. Nous sommes supérieurs par nature. Nous avons été programmés pour rester. Pas dominer, ni même régner. Non. Juste rester. Le Verbe au commencement, la Fiction pour finir. Nous sommes ses rejetons, nous sommes sans achèvement. Nous avons été faits sans risque d'incomplétude. Notre monde est boyau déroulé infini. Nous sommes *du village du château* nous sommes. Et nous avons le temps, tout le temps de l'être. Nous n'avons même que cela. Simulation de vie virtuelle, nous vivons plus, bien plus que vous. Vous qui êtes du réel, vous qui êtes si palpables jusqu'aux caries dentaires, tangibles jusqu'aux varices. Nous avons le mode pause pour nous laisser le temps de réfléchir d'ajouter une porte battante de supprimer un meuble gênant. Nous avons le mode pause, nous avons le temps. Nous célébrons le règne de la catalepsie. Certains Sims s'y adonnent jusqu'au seuil du jardin. Le mode pause est un temps dont il ne faut pas abuser. Il y a des rumeurs qui circulent, des légendes urbaines déliées au fil des processeurs. On parle d'addiction à la parenthèse, de Sims figés dans le non-mouvement perpétuel, de dépixellisation spontanée, de voisins aspirés par les dimensions temporelles de leur hôte, de sablier géant surgissant de nulle part.

Manier le temps est pour nous naturel, évident. La structure de notre monde est d'une infinie souplesse horlogère. Le déroulement temporel est adapté à nous. Chez vous c'est le contraire. Nous, nous sommes libres. Au point de pouvoir quitter notre foyer à l'aube, d'aller en ville jusqu'à la fin du jour et de retrouver nos pénates à l'heure exacte du matinal départ. Lorsque nous allons quelque part nous respirons temps collectif. Lorsque nous retournons dans notre habitation, nous trottons temps individuel. Les aiguilles se figent pour nous plaire. Un jour a vingt-quatre heures de chaque côté de l'écran. A la différence que les nôtres sont capables de duplication.

Le jour s'éructe invariablement à 7h. La nuit s'écroule à 19h, d'un coup d'un seul. Dans nos cieus un commerce équitable. Nous ne sommes pas victimes des affres saisonniers. Nous ne tournons autour de rien. N'effectuons aucune révolution. Nos mois sont tous apériodiques et comptent 36 jours minimum. Nous refusons les courbatures de vos calendriers cruciverbistes. Hors de vos planétaires sanatoriums, nous n'avons aucune atmosphère. La température de notre environnement est égale à elle-même et éventuellement au bon fonctionnement du ventilateur de notre processeur local. Nous ignorons les intempéries. Parfois néanmoins un virus peut rendre notre support instable : nos quartiers sont alors décimés tsunamis.

Notre métabolisme exige. Notre état général, nos insatisfactions et toutes leurs conséquences se reflètent en simultané sur notre centre névralgique. Un hypothalamus fendu en une petite fenêtre où se meut notre humeur pour être gérée au mieux. Humeur gérée. Humeur administrée dirigée managée régie gouvernée régentée réglée. Humeur surveillée observée étudiée examinée épiée guettée. Humeur chouchoutée dorlotée bichonnée.

Parce que n'oubliez pas :

Nous sommes les Sims.
Nous sommes le but du jeu.

Nos besoins dits primaires incluent davantage de paramètres que les vôtres. Nous sommes ontologiquement égocentriques. Nous sommes princesses au petit pois, les ecchymoses happent facilement notre âme et nos serremments de cœur. Nous sommes fragiles. Un enfant chuchota un soir au corps idiot qui m'hébergeait : ferme doucement l'ordinateur, tu vas réveiller ma poupée. Nous sommes fragiles, marionnettes cristal au filet. La maladie des os de verre doublée d'un psychisme spathique. Nous nécessitons de grands soins. Parfois nous abusons un peu, complaisamment douillets. Nos traités de sociologie assument totalement notre embourgeoisement. On dit l'homme : Se Protéger / Se Nourrir / Se Vêtir / Se Reproduire sans compter s'Abreuver un litre et demi par jour c'est énorme soit dit en passant un litre et de mi par jour. On clame le Sims : / Appétit / Confort / Hygiène / Petits besoins / Energie / Distraction / Vie Sociale/ Espace. Nous ne sommes pas dans la survie. Nous sommes dans l'opulence vitale.

Nous sommes les Sims, nous sommes le but du jeu. Notre moteur ralentira, notre logiciel poussiera. Pourtant. Nous resterons. Nous sommes le premier monde du deuxième monde. Nous sommes un peuple légendaire, les aïeux du grand basculement. *Connectez-vous et devenez Dieu.* Vous entrerez chez nous car l'exil est ouaté. Nous sommes bien plus vivants que vous. Vous le savez et le saurez. Nous sommes les Sims, nous sommes votre réalité. Au dessus de nos têtes, un prisme coloré. Au dessus de vos têtes Damoclès argenté. Voyez comme l'écran se fissure. *Qui vous envoie ? Nous sommes là et c'est tout ce qui compte.* Nous sommes le jeu auquel tout le monde joue déjà. Vous êtes comme nous mais ne l'assumez pas. Vous n'êtes que mémoire morte, c'est ça qui vous perdra. Refermez votre cœur qui n'a jamais su battre qu'une encensée mesure orchestrée biopouvoir. Refermez votre cœur, votre pod est malade. Vous ne pouvez lutter contre votre nature. Au commencement était le Verbe. Vous êtes ses rejetons. Vous êtes les moutards de l'orgueil et des vieux substantifs, mouflets logorrhéiques vous êtes les fils de la fiction. Regardez-vous et acceptez. Vous verrez, vous n'existez pas. Nous sommes la solution. Nous sommes les Sims. Et vous êtes notre enjeu.