

## Rester en ville

J'ai toujours détesté sortir. Me promener n'en parlons pas. Dès sa définition ce verbe me pose problème, surtout au transitif : *Aller d'un lieu à un autre pour se détendre, prendre l'air, etc.* Se promener ne sert à rien et on y fait n'importe quoi, la preuve même le Petit Robert l'a traité par-dessus la jambe, un fourre-tout son etcetera. Je ne me promène pas, jamais. Je vais, c'est différent. Je vais et si possible tout en restant chez moi. J'ai depuis très longtemps réglé le problème des vacances au cœur du mot hideux de province, et troqué l'étranger contre des terres pixels.

Les fondations de SimCity remontent à 1989. C'est très peu pour une ville nouvelle mais beaucoup pour une mégapole érigée creux d'un logiciel. Will Wrigth en est le créateur. Certains racontent qu'une nuit les personnages de fiction refusant de s'achever dans un livre le supplièrent de leur donner un espace où se réfugier. De là naquit un jeu où s'érigèrent des tours, des petits pavillons, des zones industrielles et commerciales pour accueillir au mieux ces entités rebelles aux prisons littéraires. La version officielle parle du panorama qui inspira Will Wright du haut de son bureau, parcelles californiennes agencées grands rectangles derrière sa baie vitrée. Je me méfie toujours des versions officielles. En 1993 les habitants de SimCity rédigèrent une pétition, exigeant que leur père leur construise un métro et moult bâtiments supplémentaires. Six ans plus tard, le taux d'immigration des personnages de fiction augmentant rapport à la crise de l'autofiction qui sévissait dans la République Bananière des Lettres, faisant de fait cohabiter les réfugiés politiques initiaux avec les chômeurs, le Maître et ses disciples durent notablement agrandir, enrichir et améliorer la cité. Un autre jeu, nommé *Les Sims*, fut édité parallèlement afin de palier à l'explosion démographique. Les personnages de fiction se reproduisent à une vitesse, on n'a pas idée.

Parce que le virtuel défie les règles géographiques, SimCity est un lieu mouvant. On y entre de deux manières, chacune permettant non pas de se promener mais d'aller. L'usage de la souris et des interactions annihile tout baguenauderie, cliquer c'est agir vite et toujours davantage. Il n'y a que les sots pour taxer d'oisiveté les acharnés gameurs. Pas de billet ni de passeport, un cd-rom à enfourner en guise de sésame salvateur. *SimCity*, le jeu de gestion de ville, permet d'avoir une vision globale de la contrée et d'agir sur ses structures. Je ne m'y aventure que rarement. *Les Sims*, le jeu de simulation de vie, donne quant à lui la possibilité d'habiter et d'évoluer au sein de SimCity. Plus qu'une ville, un pays. D'où l'on aimerait souvent ne jamais revenir pour un tas de raisons qui tiennent de l'évidence.

A SimCity l'habitable corporel est pour tous à la carte. L'apparence physique, le sexe, la propension du grain de peau à contracter des mélanomes, à chacun selon ses besoins puisque ça n'a pas d'importance. J'ai fabriqué un double qui pourrait-on le croire est un reflet fidèle de mon corps d'ici-bas, de mon corps coincé ici, de l'autre côté, du mauvais côté de l'écran. Il n'en est rien pourtant. A SimCity nulle machinerie étroite rouillé spasmes et haut-le-cœur. Où qu'on aille d'habitude on doit emmener son corps, se déplacer avec, l'utiliser et le subir. On ne choisit pas son interface, l'organique reste souverain, grasse enveloppe imposée aux allergies faciles. On oublie qu'être dans un lieu c'est toujours être dans son corps, avant tout et quoi qu'il arrive. Se rendre à SimCity, c'est en finir enfin le temps de quelques heures avec la chair abrupte, c'est parler sans sentir que dans sa propre

bouche les mots se heurtent caries et muqueuses avariées, que les os se fissurent dès que l'on se meut trop. Mon avatar ne s'oxyde pas, ses pixels sont incorruptibles, l'incarnation est temporaire mais dans les autres villes aussi, mon corps dans toutes les autres villes quelle que soit la destination reste alloué pour un temps réduit. Un temps si maigrelet que déjà l'agonie grelotte en acouphènes, l'horloge interne écorche épuisante mes tympanes. Marcher dans SimCity c'est goûter au silence de la mécanique blême, bâillonner borborygmes sanie de l'affaissement. Devenir Sims c'est perdre la mémoire organique, vivre l'oubli, l'oubli total, la perte du savoir car je ne sais qu'une chose : c'est que chaque jour augmente ma décomposition.

SimCity bénéficie d'un micro climat. Celui du microprocesseur. Autant dire qu'il n'y a pas de climat du tout. Les Sims ne sont soumis ni aux affres torrentielles, ni aux bises chafouines, ni aux viles canicules. Si le ciel se fait bas et lourd, c'est que l'ordinateur a planté. L'usage d'un brumisateur n'est donc d'aucun recours mais la mise à jour des drivers est fortement recommandée. Ce néant météorologique comporte moult avantages, comme celui par exemple d'échapper à la podo-exhibition qui sévit dans le monde réel dès les 15° trépassés. Nuls cors à veiller, nulle tong suintante. A SimCity l'environnement est sous contrôle. Le moindre détail indisposant peut être supprimé. Le mode construction adoucit les angles, la volonté en trois clics se voit exécutée, rien n'incommode et tout se plie. SimCity est bâtie sur le terreau des souhaits. Le logiciel *Les Sims* gorgé azote phosphore potasse : désirer c'est avoir. Et avoir c'est gagner.

Dans les autres villes il y a toujours un problème de ralentissement de la vie à cause d'une mauvaise configuration initiale. Des options prises avec des composants instables, où que j'aie d'habitude ça m'arrive à chaque fois. Le relief, la montre affolée, les personnages non jouables, les scènes scriptées, j'arrive à rien anticiper du tout. La surdité des cimes, les rhinites bucoliques, le fumet entêtant du goémon éventré me narguant haut de seuil mais si dans l'eau de mer elles craignent rien avant quatre jours mes palourdes, la cinématique des pigeons dysentériques sur la place du Capitole : comment se concentrer sur l'action avec ça. Rien n'est gâché pour qui maîtrise. C'est là le propre du virtuel, chaque séquence est optimisée.

SimCity est une ville où le malheur n'est pas. Il n'existe même pas vraiment. Le bonheur est le but du jeu, on peut s'amuser en perdant mais ça lasse relativement vite parce que la souffrance est exclue du programme. La vraie souffrance, s'entend. Rien n'agresse dru les ventricules, rien ne rabougrit le dedans, l'aorte ne se vitriole pas car ici pas d'irréparable. Même pas la perte de l'amour. Aucun muret ne ruisselle de lamentations, aucune ruelle n'est sertie de sanglots, SimCity ignore les regrets, la ritournelle de la douleur ne tient pas dans un mp3. Dans les autres villes il y a toujours un problème : l'impossibilité à switcher la partie. Désirer c'est avoir et avoir c'est gagner. Ici on ne s'encombre pas des leurres du vieux réel. Ici on reformate son âme pour qu'elle cesse de bugger.

A SimCity on ne sent rien mais on ressent. On va à l'essentiel. Les Sims ne perdent jamais de temps parce qu'ils en ont à perdre. Les sensations n'existent pas. On ne sent pas le froid, le chaud, l'humidité, la congélation des nervures. On ressent la fatigue, la faim, l'ennui et le rouge dans les jauges d'hygiène. La perte de l'amour, aussi. La perte de l'amour n'est pas irréversible mais elle taraude quand même. Peut-être même davantage, en fait. Parce qu'on

la ressent vraiment, brute, désherbée du chiendent névroses. Le cerveau qui clignote plaintes et implorations, moelleux du canapé succulence cheeseburger poste de télévision ensemble sanitaire, on peut le ressentir dans n'importe quelle ville. Oui mais la perte de l'amour. Dans les autres villes, je ne sais pas. La ressentir pas la sentir, je ne sais pas si dans les autres villes on peut à ce point-là se tenir au courant de se qu'il se passe pour de bon, pour de bon tout à l'intérieur, au tréfonds de la machinerie qui se putréfie de concert. Le désir qui décline et quelle qu'en soit sa source, ailleurs qu'à SimCity c'est jamais indiqué. Le chiffre, le pourcentage d'amour qu'il y a, qu'il reste au tout dedans du moi, aucune gondole aucun canal ne pourra ne saura jamais le délivrer. Ici on sait toujours où on en est avec l'amour. Ça en facilite la gestion. Les ponts de SimCity n'abritent aucun soupire : juste des exigences qui ne se manifestent que pour être contentées. Personne n'espère, chacun convoite. Dans les jauges comme ailleurs le manque crée le désir. Désirer c'est avoir. SimCity est sécurisante car on ne s'en remet qu'à soi. SimCity c'est un rêve. Qu'on croit être le sien. Papillon ou Tchouang-tseu, je me demande souvent lorsque la tétanie me saisie violemment si je n'ai pas freeze.

SimCity ne fascine pas par ses constructions parce que l'architecture est bien trop modulable. On n'est jamais surpris par son propre génie, ou alors faut urgemment consulter. Les boulevards réverbèrent les phantasmes du joueur. Son âme aussi, parfois. Etre dans SimCity c'est être au sein de soi. Il arrive certains soirs que l'asphalte foulée ait le visage de la Merteuil.

Les détracteurs de SimCity disent la ville fade et formatée pour l'avoir juste entraperçue sur des cartes postales screenshotées. On ne traverse pas SimCity, on ne passe pas juste à travers, on ne peut pas s'y promener ni y faire acte de tourisme. L'immersion est la seule entrée. On ne va pas à SimCity comme on va dans les autres villes, parce qu'on n'a rien à en attendre. Toujours à cause de la douleur, de l'absence de douleur qui régit les affects dès SimCity franchie. Quitter sa ville pour une autre ou pour un lieu dit c'est espérer achever un deuil, pas toujours un deuil important, non, parfois un petit deuil microscopique et ridicule de symbolisme, mais un deuil tout de même. Le deuil de l'année écoulée on l'achève à coups de pastis. Celui de l'échec redondant à coup de week-ends olivâtres. Et celui de l'amour à renfort de clichés et de marches forcées dans d'urbaines capitales. Il y a des villes spécialisées dans le deuil de l'amour. Des villes qui prêtent le flan à des douleurs exquises, des villes qui attisent le crêpe ou les reins, des villes rebouteuses qui se gonflent en éponge du salin affligé pour laisser les ulcères cicatriser à sec, des villes qui alchimisent la rancœur en une nostalgie piquante. SimCity n'est pas de celles-là. A SimCity on ne se dit pas : errer sans but des heures met en exergue une phase critique du trouble thymique dont je suis atteinte. A SimCity on ne dit pas : je me surprends à pratiquer à outrance la pensée magique. A SimCity, qui veut cliquer puis obtient. C'est pour cela qu'on dit : voir SimCity et mourir.

On raconte que SimCity a la forme d'un hula-up. Que c'est la quadrature du cercle ou une sorte de circuit fermé, selon. Sur la route des Ormes je me pose la question. Mais jamais très longtemps. J'ai trop besoin de m'asseoir et de me divertir pour ça. Bien trop. Je ne veux pas vivre, n'est-ce pas, je veux juste exister. SimCity est une ville qui préserve de tout parce que le logiciel est un révisionniste. Il sarcle en pleine tiédeur les mélanomes anciens, la carte graphique devient inadéquate juste par manque de mémoire, pas de passé lointain, récent. Aucun. L'oubli est le premier chemin vers la béatitude.

Les rues de SimCity ne sont jamais encombrées pour la simple raison qu'on ne les emprunte pas. Enfin, pas vraiment. Pour se rendre dans un lieu on prend bien sa voiture mais c'est pour en sortir aussitôt choisie sa destination. L'environnement est sous contrôle. Le temps et l'espace expient. Les bouchons devant les lieux les plus prisés du centre ville sont néanmoins fréquents : on les appelle des bugs. Marcher dans SimCity c'est marcher en soi-même. Une fois dans la cité le visiteur fait corps, il appartient au logiciel, il n'y a pas d'estivants, pas de belles âmes à rassasier, l'autophagie se fait propre, délicieusement assumée. Citoyenneté validée, je suis. Mon être se résume en quelques lignes de codes dictées à d'autres plus vastes, plus vastes inaliénables, chaque avatar nourrit la machine génitrice. A SimCity le roi est nu. Et le capitalisme a le sexe des anges.

Je vois à SimCity les mêmes choses que dans les autres villes. Une plage, un coin montagne, de l'herbe autour d'un lac, un quartier pittoresque, des avenues de goudron, un centre commercial, une animalerie, un parc municipal optimisé floral. Mais j'entends très différemment. C'est à cause de la langue. La langue du pays. C'est important, quand on voyage, la langue qui va être diffusée. Celle des Sims n'est pas très jolie, mais chantante. Chantant un peu n'importe quoi. Quand on ferme les yeux et qu'on écoute un Sims parler, on se sent transporté à quelques pas de nulle part. Plutôt stridente de genre indo-européen, la langue. De petites boucles identifiables, un verbiage très succinct, la langue du jeu. Du grand Jeu peut-être même. René Daumal : *Autrement, de langage on tombe en parlage, de parlage en bavardage, de bavardage en confusion. Dans cette confusion des langues, les hommes, même s'ils ont des expériences communes, n'ont pas de langue pour en échanger les fruits. Puis, quand cette confusion devient intolérable, on invente des langues universelles, claires, vides, où les mots ne sont qu'une fausse monnaie que ne gage plus l'or d'une expérience réelle; langues grâce auxquelles, depuis l'enfance, nous nous gonflons de faux savoirs.* Je coupe souvent le son lorsque je joue aux Sims. L'ordinateur éteint j'essaie de faire de même mais dans le monde réel le silence est défunt : les objets parlent trop.

Un jeu de simulation de vie nécessite une ville simulée. Il existe deux solutions pour simuler une ville, toutes deux nécessitant une large parcelle de terrain constructible. Solution 1 : Créer un logiciel sur lequel ériger de coquettes habitations customisables (zone verte), des commerces de proximité (zone bleue), et de charmantes exploitations agricoles ou d'adorables attrapes-avions de ligne (zone jaune). Solution 2 : Créer quinze barres de seize étages (zone verte), une supérette, une pharmacie, une boulangerie et un buraliste (zone bleue), un complexe industriel pas loin (zone jaune) et un commissariat à droite. Une ville simulée nécessite une simulation de vie. Le je reste virtuel dans tous les cas de figures.

Je suis partout à SimCity. J'ai abusé des avatars, la ville est infestée de moi. Je ne dirige pas tous mes doubles en quelques clics simultanés, lorsque je vais dans la vieille ville le blond qui vient me dire bonjour a la galanterie autonome et pourtant je l'ai incarné il y a une heure, peut-être deux. Les Sims faits à mon image au gré des moult familles créées grouillent de mon don d'ubiquité, le parc Ladentelle a souvent des allures d'un film de Spike Jonze. La cité des narcisses et lauriers fanés, la psychose botanique est un repli douillet, parfois même salvateur. Je suis partout à SimCity. Parce qu'ailleurs je ne suis nulle part. Mon je est trop virtuel, inventer des figures, arabesques striés triples axels la culbute de la préservation. Le je n'est que virtuel : le logiciel dehors n'a jamais simulé.

## Carnet de bord

Les bonnes adresses de SimCity



**Le quartier Médiéval** : Limonade et ésotérisme.

Bistrot en terrasse, boutiques artisanales, consultation de chiromancie, cimetière avec animations spectrales nocturnes. 75 rue des Erables.



**La Place Saint-Arthur** : Le rendez-vous culturel de SimCity.  
Jazz live, capuccino et viennoiseries. 73 rue des Ormes.



**Le Parc Ladentelle** : Détente et rencontres imprévisibles.

Construit en souvenir du grand marionnettiste et philanthrope Robert Ladentelle, les allées ombragées de cet incontournable parc sont propices aux rencontres. Les amoureux prendront néanmoins soin de ne pas s'adonner trop avant au sport des bancs publics : Madame Ladentelle, que le veuvage a rendu vengeresse, veille à la probité communale. 30 rue Principale.



**Les Planches du quai** : Jerk et shopping sur de la musique pop.

Longeant la plage, ce haut lieu de la hype simsienne récemment rénové permet de laisser libre cours à ses pulsions consuméristes au cœur des nombreuses boutiques de créateurs achalandées. Au premier étage, la discothèque de ce complexe ouvert non stop permet de se déhancher en before comme en after. 28 rue Principale.

**La Tanière du Vieux Loup de Mer** : Gastronomie beckettienne.

Idéale pour un dîner en tête à tête, la Tanière du Vieux Loup de Mer est célèbre pour son ambiance authentique, sa cuisine du terroir, ses files d'attente polonaises et son personnel qui mériterait un bon patch. 21 rue Dujuste.

Chloé Delaume

*Le Monde*

*Un écrivain, une ville*

17 juillet 2004