

WARAWARD

1

Une pâle poudre de viande sucrée tombait du ciel, alors que des traces de bombardiers furtifs dessinaient le plan des limites de l'invisible. De gros nuages anguleux décoraient le monde à la façon d'un mobilier design dernier cri, agencé pour exprimer la probable supériorité des idées sur les choses.

Dans le lointain, des portions de voie lactée subissaient les facéties d'un art optique versatile. Certaines constellations recyclées en motifs pop, ressemblaient à un papier peint de mauvais goût, amputé de toute signification mythologique. Le rideau dévoyé du cosmos conservait intacte une magie langoureuse. Parfois, d'énormes bulbes de couleurs éclataient en petits cratères scintillants.

À chaque impact de missile, une tumeur crevait la fine membrane reliant l'air et la terre. C'était comme une bulle de savon imprévue saisie d'une frénésie de picotements. Le fracas des mégatonnes décollait mécaniquement le sol de la croûte terrestre, une muqueuse en pleine déconfiture sur son os calciné.

Le noir et le rouge dominaient, puis éteignaient l'incendie avant de le rallumer. Pour annoncer les bombes, l'atmosphère sifflait dans un registre suraigu et transmettait l'ensemble des informations afin

que l'horreur prenne place parmi les prestigieuses réalisations humaines. L'esthétique de l'enfer s'approchait du mythe de la perfection.

Mélangées aux étoiles, des ampoules dotées de variateurs avaient été disposées pour illuminer le théâtre des opérations. Sur fond de lacs gelés et de dunes fumantes, des êtres humains surgissaient en pleine nuit pour s'effacer dans une combustion réglée sur 7 000 degrés. La montagne recevait un traitement clair-obscur soigné d'effets versicolores, la mer une irisation indirecte de sa surface. Les villes avaient maintenu leur aspect originel de nébuleuse, au hasard augmentées d'une variation thermolaquée.

2 Le dessin du réseau routier était remanié chaque jour pour évoquer graphiquement des personnages populaires, des jeux vidéo ou des symboles amusants. La destruction massive des sites géostratégiques permettait de modeler sans contraintes de nouvelles figures et logos selon l'humeur des wardesigners. Une myriade de satellites dans l'espace synchronisait l'ordonnance des différentes phases d'une opération baptisée «Hollowcast» la nuit, «Chrysanthema» à l'aube, «United Candy» l'après-midi et «Absolut Requiem» vers le soir.

L'extravagante puissance des lasers en position dans la stratosphère permettait aussi de refondre la scénographie en temps réel, pareil à un *work in progress* expérimental, d'ajouter, de retirer, de superposer des effets spéciaux, de simplifier et de complexifier le déroulement d'un scénario ou d'un concept sur le point d'être initié.

Un laser show sans fioritures pouvait parfaitement accompagner la destruction d'un complexe industriel, une ambiance bigarrée de technoparade s'ajouter à l'annihilation d'une population choisie, une lecture de poésies judéo-chaldéennes intensifier la résonance d'un bombardement électromagnétique ou encore une production hollywoodienne servir de décor flou au gazage de rebelles cachés dans les recoins du relief.

Des possibilités beaucoup plus progressives s'offraient également, compte tenu de l'effet de surprise recherché. Simuler le calme plat ou une mollesse crépusculaire, insinuer une torpeur, corriger la couleur

d'un soleil décerclé, participaient des subtilités à disposition sur les nuanciers. En même temps, une pluie de nourriture factice contaminée détruisait une région, des agents jaunes souillaient de césium l'eau potable, les animaux attaquaient les hommes, les enfants trucidèrent les parents, les sentiments disparaissaient.

Les fausses structures pullulaient, les pièges visuels, hologrammes pernicieux et leurres psychiques avaient pris possession du territoire et des esprits. Il était devenu impossible de savoir si une chose vue, vécue ou désignée existait véritablement. La «memobomb», tout juste sortie des laboratoires, neutralisait la connexion entre les neurones. Aseptisée et indolore, la molécule vidait le cerveau jusqu'au dernier substrat mental en accélérant la dégénérescence.

3

Les wardesigners s'étaient aventurés très loin dans la conception de diversions immatérielles, domaine un peu délicat à maîtriser, à tel point qu'ils en avaient en partie perdu le contrôle et programmaient des attaques pour anéantir les cibles douteuses, par nature indestructibles. Certains jours les chasseurs bombardiers dépensaient la totalité de leur énergie à faire le ménage aux confins de l'illusion. Sans cesse, les tests étaient à refaire pour mesurer l'état et la plasticité du noyau de la guerre.

Dans les moindres détails, les paramètres militaires avaient été repensés par les équipes de créatifs et de publicitaires. À partir de Mach 3, les avions de chasse adoptaient le mode fluorescent. Une beauté gluante allumée en plein ciel et des essaims de strass boursouflés répandus sur des centaines de kilomètres enchantèrent l'univers.

Le remixage du son des réacteurs accentuait la vérité apocalyptique de l'imminence d'une attaque. La sonorité des déflagrations comprenait plusieurs niveaux de bruits d'explosions. Le premier, inhérent à la nature de la bombe, établissait le matériau sonore disponible, puis le son reflétait, aspiré en sens contraire, un peu à la façon d'une bande magnétique rembobinée; enfin s'ajoutaient des harmonies calculées sur l'ensemble des variantes émises pendant la détonation. Le sampling des séismes et des ondes de choc apportait une touche

délicatement irréaliste à la défenestration du temps, un concert tout droit sorti d'une négativité impalpable. Quelques distorsions lointaines, embuées par les clameurs du peuple, filtraient dans la nuit. Des chants nerveux et des incantations tachetées de musiques embryonnaires montaient en puissance, puis faisaient place nette. L'écho de ces signes de vie avait de quoi inquiéter.

4 Si les bombes gagnaient tous les jours en puissance, un soin maniaque était consacré à la signature de l'explosion. Les frappes correspondaient à des gradations de couleurs, des atmosphères et textures variables, quoiqu'au fond relativement empiriques. On utilisait la concordance des températures de couleurs avec celle des propriétés fissibles du plutonium. Un raid prototype avait donné des résultats époustouflants.

À basse altitude, des satins d'éclats consumaient l'épaisseur opaline des pigments disséminés. Les F-32 pilonnaient les objectifs un peu à la manière d'un peintre dans son atelier en train d'en découdre sur la toile. Une réelle liberté d'expression était accordée aux pilotes pour composer la chrominance des frappes. Plus haut, des drones en paquets libéraient un enduit fuligineux dont la propriété était de rester en suspension quelques heures en absorbant la lumière, puis de se diluer pour retomber en fines poussières, bourrées de virus. Entre les couches et les contrastes, une débauche d'implosions achevait d'enluminer les nappes ténébreuses. La précision des détails peaufinés en simulation parvenait au summum dans la réalité.

Les effets de la guerre enrageaient la concurrence entre les équipes de wardesigners, mobilisées nuit et jour, engagées dans une guérilla sans pitié. La surproduction de logiciels, de story-boards et de mises en scènes épuisait la puissance de feu et les capacités opérationnelles. On discutait de la guerre comme d'une sitcom, alimentée tous les jours en rebondissements, intrigues, coups de théâtre, pieds et poings liés à l'Audimat.

La série répondait au nom exigeant de « Nom de Dieu ». Elle réunissait chaque jour dix milliards de téléspectateurs sur cinq continents

et 119 pays. Trois cent soixante-quatorze chaînes de télévision en avaient acheté les droits. Un passage pub d'une poignée de secondes en prime time coûtait plusieurs millions de dollars. Après quelques semaines d'intenses bombardements, l'audience diminua, reflétant les sondages. Les troupes terrestres entrèrent en action, affiliées à de nouveaux staffs de concepteurs.

L'engagement des blindés et des soldats affirmaient les modifications apportées à leur typologie. Là encore, les stylistes avaient tout remanié de fond en comble. Le look résolument glamour de l'armée fleurait bon la collection printemps-été. Avant même d'entrer dans le vif du sujet, la progression des troupes singeait un défilé de mode dans les dunes clinquantes, avec gadgets, accessoires et panoplies fashion. Le multipack de grenades innervantes et le fusil d'assaut platinium incrusté de broderies en 3D furent commandés sur Internet à des milliers d'exemplaires. Une sélection de bataillons d'élite portait les couleurs des principales sociétés sponsors de la guerre. Des dizaines de boissons gazeuses monosyllabiques apparurent sur le marché. Les manœuvres subissaient les contraintes inhérentes au marketing. Parfois les mouvements étaient à refaire pour insister sur certains aspects logistiques, cibler la tenue vestimentaire des soldats ou détailler le raffinement formel des concepts. Les régiments de « journalistes » disséminés étaient censés ne pas perdre une miette du spectacle.

Des rumeurs faisaient état de la fin probable du conflit. L'absence de réaction ennemie et la dissolution de toute velléité de résistance compliquaient la tâche des wardesigners. Tous fulminaient dans leur sabir proto-apocalyptique face à l'impuissance par défaut. On imagina sacrifier quelques milliers de soldats, convertis à la hâte en objectifs afin d'augmenter la crédibilité des capacités de nuisances de l'armement new-look. Quelques tonnes de cadavres aperçus sur un champ de bataille valaient toujours mieux qu'un discours. De toute façon une proportion calculée de soldats devait mourir, décimés par les ratages de leurs propres camps. L'idée et sa mise en œuvre ne

posaient que des problèmes mineurs, en fin de compte elle ne fut pas retenue. Pour varier la dramaturgie et faire vibrer la fibre nostalgique, on préféra réintroduire le palmitate de sodium, véritable perle dans son époque. Un choix couronné de succès. Les retrouvailles avec les fragrances et le décorum du napalm excitaient toutes générations confondues. Les langues se déliaient pour raconter le passé.

6 Certainement l'univers accusait quelques signes de fatigue, à force d'être pulvérisé sous toutes les coutures. L'aube n'était plus qu'un paquet d'odeurs putrides mélangées à la masse du vomi pétrolier. Elle durait jusqu'à midi pour crever à petit feu en régurgitant une opacité lamentable. Quand le douloureux magma prenait enfin le large, une fausse mousson orangée pissait des ordures liquoraqueuses sur un pays en principe soumis à une sécheresse sans faille. Les inondations d'hydrocarbures achevaient le job militaire. Une manière providentielle de balayer les traces sous le tapis. Les vapeurs infectes se le disputaient aux boulettes de viande humaine ou animale. Les corps passaient directement au stade de charpies. La noblesse eût été de considérer un cadavre entier ou identifiable comme tel, voire d'offrir une sépulture, plus petit dénominateur commun entre les civilisations.

Dans le fond, il ne restait rien, rien dans l'absolu, pas même des raisons de penser le néant ou de gesticuler dans un bac à sable. En soi, l'idée de dépecer un morceau de la planète en adoptant une posture chic rencontrait peu de détracteurs, mais que faire de l'ennui, suintant, en marche vers la victoire? Le véritable danger devait vite se préciser. La vitropulvérisation des dernières oasis debout sonna le glas d'une audience en pleine débandade. Les sondages ne donnaient plus très cher de l'entreprise, quelques jours peut-être avant le pourcentage fatal. Déjà la bourse, les investisseurs et les multinationales entérinaient les signes du repli. Sous couvert de bon sens et de légitimités loufoques, d'obscur alinéas du droit international furent exhumés pour relancer une machine inexorablement grippée.

On procéda tout de même à un décompte précis des résultats stratégiques dans une vaine tentative pour impressionner: onze millions de morts, hommes, femmes, enfants, trois millions d'édifices intégralement détruits, cinquante musées, une centaine de lieux saints, quatre millions de kilomètres carrés bombardés, trois cents sites naturels et archéologiques, deux cents lacs contaminés, la vie inconcevable pour cent douze générations. Un bilan impeccable présenté dans son écrin arithmétique. Mais rien de plus selon les sources bien informées. L'état-major commençait à céder au laxisme et à bâcler le travail quoique la guerre reçût une classification A+AA, la notation la plus élevée sur l'échelle des attributions. Le «waraward» fut décerné à une équipe sino-monégasque à l'origine d'une dévastatrice hybridation entre la bombe solaire, encore à l'essai, et le guidage à sectes d'isotopes. Un trophée mérité, avec mention spéciale concernant la sauvagerie des tortures infligées aux très rares prisonniers politiques. Certains designers succombèrent au stress et à l'épuisement. Pour seulement quelques places disponibles, le concours annuel attira 7123 dossiers de candidatures. Preuve irréfutable d'un engouement croissant, malgré les péripéties récentes.

Mais très vite, toute l'affaire fut sinon oubliée, du moins reléguée vers la sortie. D'autres événements captivaient, d'autres conflits arrivaient à maturité. En somme, boire des limonades sur une terrasse ensoleillée, loin du surmenage, était beaucoup plus intéressant. À condition bien sûr d'écouter la compilation des meilleurs sons de la guerre. Un mélange de tessitures ultimes et de nappes sonores effrayantes mixées par les meilleurs DJ de la jeune génération sur la scène «warotech». D'ailleurs on pouvait relire le nom de Dieu sur la pochette. «God bless les blessures», et puis d'autres trucs très jolis, mais imprononçables. Là encore, un beau succès promis à s'essouffler. ♦