

surgissement bien plus étrange, bien plus « tordu », des souvenirs.

Dans l'œil du jeu les **points vifs** du paysage étaient très différents : c'étaient ceux où il se passait, où il pouvait se passer, s'être passé, quelque chose de significatif, ludiquement parlant. Ces points marqués, au sens d'une Théorie du Rythme « étendue », imaginativement, à l'espace, aux espaces (cachettes, élans surprise gravés en images, découvertes soudain), semblables à des étoiles de magnitude élevée et variable dans un ciel d'observatoire nocturne, étaient ceux qui se trouvaient à la fois plus vraisemblablement et plus rapidement rejoints par le regard que les autres (il y a même des zones véritablement quasi désertes dans cette « carte » du jardin, partant presque infiniment éloignées (éloignées, on peut le dire, comme à l'infini dès lors que le retour au passé ne les retrouve pas, « puits » contenant de l'inconnu, dont la lumière-souvenir ne peut pas sortir)).

D'où il résulte que les trajets du regard pour les atteindre étaient mentalement plus courts que ceux qui le conduisaient à des points indifférents, à des points de moindre poids ludique pourtant beaucoup plus proches, selon la conception physique ordinaire des distances. D'une manière légèrement pédante je dirais que la métrique du jardin, vu selon le jeu, n'était pas la métrique habituelle, qu'on appelle euclidienne ; et qu'une carte du jardin établie selon cette neuve métrique apparaîtrait très déformée, confrontée à celle d'un relevé topographique. (Mais, j'y songe, les principes de ces métriques-là ne sont, au fond, peut-être pas si ésotériques.

Un journal du matin a, en effet, récemment publié une carte d'Europe selon un principe voisin (quoique d'inspiration apparemment moins subjective) : les grandes villes de cette entité géographique étaient représentées de manière à ce que leurs distances respectives sur le papier ne soient pas les bonnes vieilles distances kilométriques d'atlas fournies par le sol, celles qui nous viennent des approximations de la géologie, mais celles qui résultent de leur « temps d'accès » depuis un centre, en l'occurrence Paris, par les Trains à Grande Vitesse, tels qu'ils existeront sans doute à l'aube du troisième millénaire (si les millénaires ont des aubes). On obtenait ainsi la

« vision » assez étrange d'un continent reconnaissable selon nos habitudes des cartes, mais déformé, comme si on nous invitait à une plongée dans un âge révolu de la Terre (dans ce cas, au contraire, futur), avant ou après forte dérive de plaques tectoniques, ou, plus ressemblante encore, d'une de ces cartes médiévales construites peut-être implicitement selon des contraintes topologiques semblables (les distances associées aux durées des voyages). (Si on avait tenu compte des autres villes, celles absentes du réseau, où ne s'arrêteraient pas les Trains à Grande Vitesse, la « figure » de l'Europe ainsi construite aurait été plus étrange encore, irreprésentable en fait dans un plan, et plus proche de celle qui est la mienne dans le jardin.))

Mais la distance à l'œil n'est pas le seul paramètre affecté dans la vision du jardin (ce que je dis là, bien sûr, est en fait largement généralisable. Je prends cet exemple parce qu'il est non seulement très net, mais aussi parce que le jeu et le lieu dont je parle ont un rôle métaphorique-allégorique dans mon pseudo-roman, que vous lisez, **'Le grand incendie de Londres'**). Une sorte de renversement des zones lumineuses et sombres se produit (ce que mon manuel « Macintosh » appellerait un passage vidéo-inverse) : car les endroits marqués pour le jeu sont surtout ceux qui étaient cachés au regard, qui dissimulaient les joueurs. Et les endroits ensoleillés au contraire étaient presque sans importance. Le regard du guetteur ne les percevait pour ainsi dire pas.

Il y a ainsi des régions « blanches » de la carte (régions de ténèbres au souvenir), de celles qu'autrefois, dans les atlas Vidal-Lablache, on signalait comme inexplorées, *terra incognita*. Et il y a, plus exceptionnels encore (et la comparaison, là, doit de nouveau recourir aux cartes du ciel), de véritables « trous noirs ». Un troisième paramètre, présent au jeu, mais le débordant largement, et venu du « jeu » central de la vie, un paramètre émotionnel, rend quelques-uns de ces lieux comme « interdits » à la contemplation. Il en est un particulièrement, un lieu occupé d'une lumière intense d'été, mais devenu de « lumière noire » à ma mémoire. Il se situe à gauche, à quelques pas et un peu en arrière du banc. Je ne l'affronterai pas maintenant du regard (et en tout cas pas dans cette branche-ci).