

Escape Game

Top départ ! Le compte à rebours est lancé, bonne chance à tous !

Conversation off, comme si quelqu'un avait oublié de couper son micro :

- *C'est dans la boîte, issues vérifiées.*
- *Tu crois qu'ils ont bien compris ?*
- *Faudra voir... certains mettent toujours plus de temps que d'autres.*
- *T'as aussi vérifié eau, nourriture, médocs, oxygène, bonus ?*
- *T'inquiète, comme d'hab.*

Alice est debout avec d'autres dans la pièce, un peu perdue. C'est quoi cette boîte ? Qui sont ces gens ? Ces voix ? Elle est si fatiguée, pas envie d'être là... La vie d'Alice est mouvementée ces derniers temps : un nouveau travail, un projet artistique qui lui tient à cœur. Son mari, ses ados chéris... Est-ce la pesanteur du froid de l'hiver qui plombe son énergie ? Ou a-t-elle simplement du mal à canaliser le foisonnement de ses pensées ?

Cette boîte. Drôle d'ambiance. Murs gris, parois bardées de tiroirs, verrous chiffrés, écrans. Un air de coffre-fort. Ou de tableau de bord d'avion. Au plafond, une longue fente lumineuse, comme si on était au fond d'une tirelire. Alice se demande quel étourdissement a bien pu la conduire ici. Des amis avaient évoqué une sortie « Escape Game ». C'est peut-être ça ?

Alice a beaucoup d'amis. Ceux qui l'emmènent danser, les adeptes des balades en forêt, ceux qui connaissent Berlin comme leur poche, les amis du théâtre... Mais un Escape Game ? Sans doute a-t-elle accepté pour faire plaisir. Elle va jouer le jeu, espérant en finir vite.

Elle scrute la boîte. Bizarre, elle ne connaît personne. Tant pis, ils feront connaissance. Quelques-uns sont prostrés au sol, tels des mendiants souffreteux. D'autres lui rappellent ces débutants au théâtre, dont les gestes trahissent la gêne corporelle. À en juger par la raideur des membres, la lenteur des déplacements et le souffle court de certains, ils doivent être en train de se rêver en scaphandriers lunaires. Qu'est-ce qu'on ne ferait pas aujourd'hui avec la réalité virtuelle !

Un groupe déjà actif dans l'exploration des énigmes articule avec difficulté le résultat des recherches. Alice cherche où s'asseoir. Pas de chaise. Elle s'approche. *C'est bien un Escape Game ?* Une intuition lui murmure qu'elle a, comme les autres, une raison d'être ici.

Ce matin, Alice prend le temps d'une pause au soleil hivernal. Assise à la terrasse d'un salon de thé, dans ce quartier cossu de Berlin où elle vit, elle se remémore la soirée de la veille au petit théâtre de

poche du quartier. Une adaptation du *Joueur d'échecs*, de Stefan Zweig, nouvelle écrite juste avant son suicide en exil. Elle songe au personnage, isolé dans une chambre d'hôtel, gardé par la Gestapo, rejouant inlassablement des parties dans sa tête pour échapper à la folie de l'enfermement. Un léger tremblement et la tasse d'Alice lui échappe, la ramenant à la réalité : elle a rendez-vous chez un neurologue dans quinze minutes.

Dans la boîte, les discussions vont bon train :

- *Trop dur cet Escape Game, on pourra jamais sortir !*
- *Il paraît qu'il faut trois à cinq ans, certains partent en six mois, tu peux aussi tenir plus longtemps, mais à un autre level, faut passer par un sas de décompression qui te donne droit à des packs d'oxygène et de nourriture en bonus.*
- *J'espère que c'est pas comme Squid Game, ce truc ! Parce que si tu perds, t'es carrément éliminé, jeté : terminé. Une fois dans le jeu, tu peux plus en sortir...*

Un homme trébuche sans arrêt et répète qu'il était marathonien, avant. Une femme d'âge mûr s'approche d'Alice : *J'ai eu mon verdict en mars 2020, et vous ?*

« Trois à cinq ans... partir... verdict ». Alice ne comprend rien, mais une chose est sûre, elle n'est pas au pays des merveilles, plutôt dans la cour des miracles. Sa main gauche se crispe, ses jambes, tantôt rigides comme des câbles électriques, tantôt faibles comme des spaghettis mous, semblent vouloir la lâcher d'un moment à l'autre. Un vertige jusque-là inconnu s'empare d'elle. Un château de cartes prêt à s'écrouler.

Depuis combien de temps avez-vous ces symptômes ? Avez-vous subi un gros stress dernièrement ? Pertes de sensations, fourmillements ? Le regard d'Alice s'accroche aux lèvres du médecin. Elle se demande ce qu'elle fait là, sans trop vouloir la réponse, tente de sympathiser avec ce neurologue berlinois francophile, peut-être pour faire diversion. L'annonce de la batterie d'examens gronde comme les premières secousses d'une avalanche. Dans son dernier regard, elle croit percevoir une forme de tendresse mêlée de compassion : *Nous nous revoyons bientôt. Bonne chance...* Des relents d'oiseaux de mauvais augure dans la douceur de ce « bonne chance ». 24 février 2022, la Russie envahit l'Ukraine et Alice se sent assaillie, sans connaître encore son redoutable ennemi.

Dans la boîte, à l'écart, un vieux monsieur aux allures de moine tibétain s'évertue à taper d'un doigt sur un écran tactile. Alice s'approche et lit : *S.O.S. ! S.L.A. ! Nous sommes tous atteints de Sclérose Latérale Amyotrophique, ou maladie de Charcot. Personne depuis cent cinquante ans n'a encore réussi*

à résoudre toutes les énigmes. Il faut intensifier les recherches, le temps presse, c'est une question de vie ou de mort !

Maladie de Charcot ? Immédiatement surgissent des images de mains recroquevillées, de corps suppliciés. Petite, Alice avait vu Stephen Hawkins dans son fauteuil roulant, en couverture d'une revue scientifique. *Il a quoi le monsieur, papa ? Pourquoi il est comme ça ?* Il faisait peur, mais papa avait dit que c'était une maladie très rare.

Le corps d'Alice, lui, a compris depuis longtemps : no escape, no game. Pas d'issue depuis cette soudaine crampe au mollet, première morsure de la SLA. Pas de jeu, plus de règles, juste un « je » en mode reconfiguration. Son corps de danseuse se feutre dans sa chrysalide, mais Alice déploie les ailes de son désir. « Fais attention de ne pas te brûler les ailes », lui avait susurré son amant de jadis. Dans une insoutenable légèreté d'être, Alice continue pourtant de chercher la lumière. Celle qui, de l'extérieur, depuis cette fente de tirelire au plafond, inonde d'espoir la communauté des « SLAvengers », ces guerriers d'un genre nouveau, soudés par la rage de vivre.