

Nouvelle 2 - L'échec de l'aventurier

La proue de la pirogue trouble à peine la surface du fleuve Mahakam d'un mince bourrelet, tant son limon jaune est bourbeux. Le moteur hors-bord, trop petit pour la lourde embarcation, se plaint d'un couinement continu qui vrille les oreilles, agace les nerfs et brise les couilles.

Zykë :

C'est comme dans les westerns, Msieu Poncet. Le bon n'est pas plus gentil que les méchants. Au règlement de comptes final, quand il tue les types dans les escaliers, sur le toit du saloon et aux fenêtres du shérif pourri, ce n'est pas spécialement gentil.

Msieu Poncet :

D'accord. Ce n'est pas la bonté. C'est quoi, alors ?

Les deux hommes, chacun assis sur un des étroits bancs de la pirogue, crient pour se faire entendre l'un de l'autre. Les sépare, bien dissimulé sous une bâche de toile cirée, leur chargement : quatorze vieux fusils-mitrailleurs AR 10.

Zykë (tirant sur un joint de shit afghan gros comme un cigare) :

La motivation de l'aventurier, c'est l'échec.

Msieu Poncet réussit à avoir l'air à la fois surpris et douloureux, car le banc de bois dur lui meurtrit cruellement le coccyx.

Msieu Poncet :

L'échec ?

Zykë :

Un homme d'affaires veut se faire de l'artiche. Un bandit veut lui aussi s'enrichir. Même délire. Sauf qu'il compte y arriver plus rapidement. Un employé veut faire carrière. Un artiste désire être connu. Tout le monde veut gagner.

Msieu Poncet :

C'est les « winners ».

Zykë :

Voilà. C'est tellement vrai qu'à notre époque, « loser » est devenu une insulte. L'idéal de tous, c'est d'être un foutu gagnant.

Msieu Poncet :

L'aventurier, non ?

Zykë :

Non. L'aventurier, il veut perdre.

Le moteur se met à toussoter. Ses hoquets rendent nerveux Putu, le proprio de la pirogue, accroupi à la barre. L'engin a calé deux fois depuis le départ de Samarinda, à l'aube. La deuxième fois, Zykë a promis d'un ton badin à Putu de lui arracher une oreille si ça se reproduisait. L'hélice mouline quelques instants dans la bouillasse du fleuve et repart. Putu en rigole de soulagement.

Zykë (reprenant après avoir adressé un aimable regard d'ogre à Putu) :

Quand l'aventurier entreprend une action, il sait qu'il va perdre. Il programme son échec.

Msieu Poncet (interloqué) :

Pourquoi ?

Zykë :

Comme il va perdre, tout lui est permis. Tu comprends ?

Il passe le spliff à Putu qui tire une latte, manque de s'étrangler et le lui rend en toussant encore plus fort que son moteur.

Msieu Poncet (son visage s'éclaire) :

Le type va morfler !

Zykë :

C'est ça. Si on se base sur la bonne vieille morale des curés, il va y avoir châtiment. Donc, puni pour puni, autant y aller à fond. Tout se permettre. Tous les péchés. Toutes les exagérations. Toutes les tricheries. Toutes les méchancetés qui font le sel de la vraie vie...

Msieu Poncet (l'œil allumé) :
Toutes les jouissances !

Zykë (passant le joint à Msieu Poncet) :
Bien entendu. Toutes les jouissances de l'interdit. D'ailleurs, existe-t-il d'autres jouissances ?

Les Armalite 10 sont des vieux tromblons revendus par l'armée birmane. Zykë les destine à une tribu de Punans qui vit très loin en amont, en lutte contre des colons javanais qui rasant leur jungle nourricière pour installer des élevages industriels de porcs.

Zykë :
Pour un aventurier, « loser », ce n'est pas une injure. C'est un titre de noblesse.

Msieu Poncet :
Joli.

Zykë :
Le type arrive dans un coin. Il repère un business. Il bafoue toutes les règles pour devenir le roi. Dès que c'est fait, il saborde tout et il partage le butin avec ceux qu'ils l'ont aidé dans son entreprise.

Msieu Poncet (rigolant) :
Le contraire de l'exploitation capitaliste, quoi !

Zykë :
Absolument. Au début, il y a forcément une exploitation. Tu n'emmènes pas des types bouillir dans le désert ou creuser le fond d'une rivière à la barre à mine sans leur mettre un maximum de pression. Je suis d'accord avec les capitalistes sur ce point : à un moment donné, il faut un leader. Mais il ne faut pas rester le chef une fois que l'action est terminée. Moi, je distribue toute la richesse produite et, ciao, chacun reprend sa route...

Zykë ne compte pas vendre les AR 10 aux Punans, mais les échanger contre trois fétiches de bois à gueules guerrières qui, postés au bord des sentiers d'accès au village, en écartent les mauvais esprits depuis des

siècles. Il pense pouvoir les refiler à un copain de jeunesse, installé comme marchand d'art à Bilbao.

Zykë :

Comme dans les westerns, je te dis. Le dernier plan, c'est le héros qui s'en va vers le soleil couchant, avec rien dans les poches. (*Il chantonne épouvantablement faux*) « I am a poor lonesome cowboy... »

Msieu Poncet (*rendant le tarpé*) :

Oui, mais pourquoi ?

Zykë fume longuement, perdu dans le fil d'une pensée intérieure, observant sans les voir les rives monotones bordées de leur continuel fouillis de mangrove, le ciel lourd et bas, l'eau du fleuve si épaisse qu'elle semble immobile.

Zykë :

Le plaisir de cet instant-là n'a pas d'équivalent. Tu as bien foutu ton bordel, tu as corrigé quelques injustices, tu as pris des plaisirs, tu as changé le cours du destin dans un petit coin de cette terre et tu repars sans rien, à poils, déjà en quête d'une nouvelle aventure. La sensation de liberté absolue que tu ressens à ce moment est inexprimable.

Il tire sur le joint et souffle un énorme nuage de fumée.

Zykë (*réveur*) :

Non. Il n'y a pas de plaisir plus rare que celui-là.

(À suivre)

À noter : *On apporta bel et bien les fétiches à Ismaël, le copain de Zykë à Bilbao, qui les déclara faux. Zykë lui en fit cadeau. Ismaël nous paya une fête monstre cette nuit-là et les suivantes. Plus tard, nous apprîmes que ce genre de fétiches avaient été découverts, emportés et revendus dès les années trente. Depuis, les indigènes en sculptaient des neufs, les filaient à ceux que ça intéressait, en sculptaient de nouveaux et ainsi de suite. Décidément, Zykë n'était pas taillé pour cette époque. Loser, va !*