

C'est bien d'être malade

Philippe Delerm

Pas au début, bien sûr, quand on a tellement de fièvre que l'armoire en face du lit grandit sans cesse et veut vous engloutir. Mais à la fin, quand on commence à aller mieux mais qu'on se sent encore un peu pâle, un peu vide.

– Pas d'école avant une huitaine !

Le docteur a dit ça d'un ton très calme. Une semaine, cela ne semblait pas beaucoup. On était tellement fatigué, on n'écoutait pas vraiment. Mais maintenant, une semaine, c'est plus intéressant. Il reste encore trois jours avant jeudi. Aujourd'hui, on avait vraiment faim, et les côtelettes d'agneau étaient délicieuses. En plus, maman avait l'air de trouver que c'était un exploit de les manger :

– C'est bien ! Tu vas vite reprendre des forces !

On dit « oui, oui » de la tête, avec un air courageux, mais on se sent presque en faute, comme si on n'avait plus besoin de tant de douceur.

– Maman, si tu vas faire des courses, tu me rapporteras un *Tom et Jerry* ?

Tom et Jerry, c'est le genre d'illustré qu'on n'achète jamais, sauf quand on est malade – d'habitude, on trouve ça un peu bébé.

Quand Maman pose le journal sur le lit en rentrant, on fait semblant de sortir lentement du sommeil, et on jette un coup d'oeil distrait sur la couverture. Numéro spécial - 250 pages de jeux et de lecture. Les couleurs sont bien. Les images ont souvent un fond bleu pâle, ou rose ; le gris et le marron de Jerry et de Tom sont reposants, eux aussi. L'histoire, on ne la suit pas vraiment – c'est vrai qu'on est encore cotonneux, avec trop d'espace et de vertige dans la tête.

Ce qui est bien, surtout, c'est la sonnerie de l'entrée, vers cinq heures moins le quart. On entend quelques petites phrases polies échangées à voix basse. On a déjà deviné. Un copain et une copine de l'école sont passés pour porter les devoirs. Ils s'assoient au pied du lit, un de chaque côté, et ils commencent à raconter toutes les bonnes histoires de la journée, la cantine, les récréés...

On a l'impression d'être à la fois très près et très loin de tout ça. On voudrait presque reprendre déjà la vie normale, mais c'est bon aussi d'avoir encore trois jours à se faire cajoler, à être un personnage intéressant qu'on vient visiter, et qui provoque l'admiration quand il mange ce qu'il préfère. C'est bien d'être malade.

C'est bien quand on vient d'annoncer une mauvaise note

Philippe Delerm

On avait tellement attendu avant d'en parler qu'on pensait ne plus pouvoir se décider. Il fallait au moins avoir un bon résultat à donner en même temps, mais justement on n'avait eu que 10 à l'interro de vocabulaire qu'on croyait réussie, alors que ce 3 en maths restait tout seul, en travers de la gorge.

Toute la vie en était changée. D'un côté, cela faisait vivre les choses plus fort. On se disait :

" Je vais profiter à fond de mon mercredi chez Sébastien. Et le soir, au repas, je dirai ma note " .

Mais l'après-midi n'avait pas été extraordinaire : il pleuvait, on avait dû faire un Trivial poursuit au lieu de jouer dans le jardin. Le soir, on n'aurait pas pu parler des maths, de toute façon, des amis étaient restés pour le dîner.

Au début, ce n'était pas trop grave, un problème raté, ça arrive, mais les jours passaient, et le 3 se promenait sur toutes les idées, tous les moments :

- Mon dernier cours de piano, avant d'annoncer mon 3.
- Mon dernier poulet rôti-frites avant d'annoncer mon 3.

Bien-sûr, on se répète les phrases des parents, faute avouée est à moitié pardonnée, il ne faut rien cacher à ceux qu'on aime, etc. Mais ça ce sont des mots, et puis on les répète dans sa tête, plus ils paraissent froids et vides, inutiles. Si seulement les parents pouvaient se contenter de vous punir, dans ces cas-là. Mais on sait bien. Ils disent :

- Au prochain contrôle en dessous de 5, tu seras privé de télé le mardi soir !

S'ils tenaient le contrat, ce ne serait pas terrible. On serait embêté, sans plus. Ça serait comme un marché ; on aurait même l'air d'être la victime. Mais les parents ne tiennent pas souvent leur parole. Ils oublient de vous punir, et vous, vous restez-là, avec tout le remords. Ils ont de la peine, et vous, vous n'êtes qu'un enfant gâté qui ne sera même pas privé de télé. En fait le mieux, c'est quand ils vous disent :

- Je veux que ce soit la dernière fois, c'est entendu ?

On fait très vite oui oui, la tête rentrée dans les épaules. On a l'air lourd, immobile, mais à l'intérieur on se sent tout léger. Au lieu de vivre des derniers moments, on va vivre, tout simplement. On va s'endormir sans problème, avec un album de BD et il n'y aura plus tous ces 3 en maths qui rentraient dans le bureau de Gaston, chaque fois que Fantasio se mettait en colère. C'est bien, quand on vient d'annoncer une mauvaise note.

C'est bien d'aller dans une très grande fête foraine, la nuit

Philippe Delerm

Bien sûr, on est déjà allé dans beaucoup de fêtes mais, quand on était petit, ce qui comptait surtout, c'était qu'il y ait un manège, et puis après une boutique de jouets – on achetait des bulles de savon, ou une moto de course en plastique plus grosse que celle des magasins habituels.

Là, c'est tout à fait autre chose. Pendant que Papa cherche une place pour la voiture, on voit déjà toute cette lumière, le ciel violet par-dessus; en baissant la vitre, on entend une rumeur incroyable, des bruits qui se mélangent et qui font peur. C'est tellement beau qu'on en est sûr : il n'y aura pas de place pour se garer. Papa dit qu'il va rentrer à la maison, et on a beau savoir que c'est pour rire, on est très énervé. Mais à force de tourner, on trouve une place sur le pont, au-dessus de la fête.

On a un peu le vertige en sortant de la voiture? On reste un bon moment à regarder, accoudé à la rambarde. Juste à ses pieds on a un manège impressionnant : un grand plateau rond qui s'incline dans tous les sens en tournant de plus en plus vite. Les gens doivent être attachés, mais ils poussent des cris, et les ampoules rouges clignotent – on ne montera sûrement pas sur ce genre d'appareil. De toute façon, on a le choix : il y a des dizaines de manèges immenses, une grande roue, des montagnes russes, et tout cela illuminé.

Le rouge et l'orangé dominant, les lumières se confondent – c'est très chaud, vu d'en haut. On descend dans la fête. En bas, on découvre peu à peu des tas d'autres stands. Beaucoup de loteries, par exemple. Dans certaines, on gagne seulement d'énormes poupées affreuses en robe rose. D'autres ont l'air de simples magasins d'alimentation, avec des conserves empilées. Mais la plupart font envie : on peut gagner des mini-téléviseurs, des guitares électriques. On n'a pas très envie de risquer son argent à la loterie – on a soixante francs à dépenser, et tout est très cher. Il y a aussi plein de jeux où on pousse des objets avec des jetons qu'on fait tomber. On a toujours l'impression que la montre va basculer et qu'on pourra l'attraper, mais elle reste en équilibre et on est très déçu.

Finalement, on se décide pour un manège fantastique : on monte dans une petite pirogue le long d'une montagne, et après on tombe dans la cascade. Il y a vraiment de l'eau, et on fait même un grand « splash » qui éclabousse tout le monde en arrivant en bas.

Un jeu qui est très bien aussi, c'est le tiercé. On lance des boules dans des trous numérotés devant soi, et ça fait avancer un cheval. Il y a dix joueurs assis côte à côte, et une dame commente au micro :

– Le 10 est bien parti, mais le 11 remonte.

Quand on entend son numéro, on s'excite tellement qu'on ne réussit plus rien jusqu'à la fin de la partie.

On s'achète une barbe à papa vert pâle, et on a vite les doigts tout collants, et des petits filaments au coin de la bouche. La barbe à papa, c'est comme la fête : de loin c'est fabuleux, et au bout d'un moment on en a assez. Et puis c'est triste de voir son argent filer si vite – on a juste gagné un porte-clés raquette de ping-pong au tir aux fléchettes. Mais Papa réserve une sacrée surprise : il propose de dîner dans la grande taverne en bois où on fait tourner des porcelets et des poulets à la broche. C'est délicieux, le poulet à la broche avec des frites. On est sur un drôle de plancher qui bouge un peu. Par les petites fenêtres comme celles d'une cabane de trappeur, on voit toutes les lumières. La fête, c'est géant.

C'est bien de lire un livre qui fait peur

Philippe Delerm

On est dans sa chambre, c'est l'hiver. Les volets sont bien fermés. On entend le vent qui souffle au-dehors. Les parents sont allés se coucher, eux aussi. Ils croient qu'on a éteint depuis longtemps. Mais on n'a vraiment pas envie de dormir. On a juste gardé la lumière de la petite lampe de chevet qui fait un cercle jusqu'au milieu des couvertures. Au-delà, l'obscurité de la chambre est de plus en plus mystérieuse.

On a hésité longtemps avant de choisir le livre. Agatha Christie ne fait pas peur, on suit trop l'enquête et on ne fait pas attention au reste. Les aventures de Sherlock Holmes, c'est mieux, avec les brouillards, les chiens, les chemins de fer parfois. Mais il y a trop de dialogues, et Sherlock est si sûr de lui – on ne peut pas penser qu'il va être vaincu. Finalement, on a choisi *l'île au trésor*.

On a bien fait. Dès le début du livre, il y a une ambiance extraordinaire, avec cette auberge près d'une falaise. C'est toujours la tempête là-bas ; on a l'impression que c'est toujours la nuit aussi, avec la mer qui gronde tout près. Et puis Jim Hawkins, le héros, se retrouve vite seul avec sa mère à *L'Amiral Benlow*.

A sa place, on serait mort de terreur. Le vieux pirate réclame du rhum et se met en colère sans qu'on sache pourquoi. Mais le plus effrayant, c'est quand les autres pirates débarquent dans le pays à la recherche de leur ancien complice. C'est une nuit de pleine lune, et l'aveugle donne des coups de canne sur la route blanche en criant :
– N'abandonnez pas le vieux Pew, camarades ! Pas le vieux Pew !

Il y a une illustration en couleurs avec cette image, du noir, du mauve, du blanc. C'est un livre un peu vieux, avec seulement quelques images – il n'y aura pas d'autres avant au moins trente pages. On reste longtemps à regarder celle-là. Parfois, quand on s'endort, on a peur de devenir aveugle pendant la nuit, alors on se met dans la peau du vieux Pew – et c'est étrange, parce que en même temps on a peur qu'il vous donne un coup de canne. Heureusement, près de soi, on a la petite lumière bleue du radio-réveil et le poster de Droopy, mais on a l'impression qu'ils sont partis en Angleterre eux aussi, au pays du rhum, de la colère et des naufrages. C'est dangereux de s'endormir là-bas, mais on voudrait quand même – on dort si bien près du danger, et les draps sont si chauds, près de la pluie. C'est bien de se faire peur en lisant *L'île au trésor*.

C'est bien de se lever le premier dans la maison

Philippe Delerm

En général, c'est un jour où l'on aurait pu dormir, un dimanche, par exemple ; mais justement, on n'a pas toujours envie de faire la grasse matinée. C'est bien de faire le contraire de ce que les autres attendent, et puis on sera fier quand les parents arriveront enfin et qu'ils seront étonnés :

- Déjà levé ? Et en plus tu as fait du café !

On se réveille très tôt, à la fin d'un cauchemar. On regarde le radio-réveil. Six heures et quart un dimanche, c'est fou, mais on n'a plus du tout sommeil. On se lève, et tout de suite on s'habille – si on se lève à cette heure-là, ce n'est pas pour traîner en pantoufles et en robe de chambre. Non, ce qu'on veut, c'est être déjà dans la vie quand les autres sont encore dans le sommeil. Le parquet craque un peu, mais on arrive à ouvrir la porte sans la faire grincer. Dans le couloir on n'y voit presque rien, mais on n'allume pas, et on marche à pas de loup jusqu'à la cuisine, le coeur battant, comme si on courait un grand risque.

On entrouvre les volets. Il fait encore vraiment nuit, et pour longtemps. La cuisine est assez loin des chambres, alors on peut mettre la radio tout bas. Sur France-Info, ils sont déjà réveillés, et c'est assez étrange d'entendre les résultats des matchs de football : le monde bouge à toute vitesse, mais la maison est pleine de silence. On se dit qu'on va prendre un bon petit déjeuner, mais finalement on préfère préparer d'abord le café des parents – s'ils se réveillaient avant, on n'aurait pas fait un exploit. Il ne reste qu'un filtre à café dans le paquet. On se dépêche et on renverse du café moulu – en soufflant, il s'envole, et ça ne se voit plus.

Voilà. Le café est fait. On se dit qu'il y aurait un exploit beaucoup plus fort : aller chercher des croissants pour tout le monde – la boulangerie ouvre à six heures et demie. Mais il faut d'abord trouver de la monnaie.

A force de chercher dans tous les tiroirs, on finit par en avoir assez, avec pas mal de pièces jaunes.

On enfile un pull, on prend la clé, et on n'oublie pas de refermer la porte à double tour – qu'est-ce qu'ils diraient, s'ils se réveillaient ? Ils s'inquiéteraient peut-être. Mais c'est bien de prendre ce risque – ça fait partie du jeu. Dehors, il fait très froid. On souffle devant soi des petits nuages, et on se sent tout à fait libre, léger, très différent des matins ordinaires. Il y a de la buée sur la vitrine de la boulangerie. Les croissants au beurre sont les meilleurs, mais on n'a pas trop d'argent, alors prend moitié-moitié, pour ne pas être ridicule au moment de payer. Sur le chemin du retour, on prend un croissant dans le sac, et on le mange en marchant dans la rue bleue. Tout à l'heure, à la maison, ils seront à la fois un tout petit peu fâchés et très contents. C'est bien de se lever tôt le dimanche matin.

C'est bien de jouer au flipper

Philippe Delerm

En principe on n'a pas le droit, c'est marqué sur la machine - les jeux électriques sont interdits aux mineurs de moins de seize ans non accompagnés. Mais les parents prennent un pot sur la terrasse, alors le patron du café n'a rien dit quand vous avez demandé de la monnaie, deux pièces de cinq francs -normalement ça fait six parties, mais on espère bien une " grate ", une partie gratuite.

Dans le coin le plus sombre du café, le flipper est là, avec une superbe tête d'Indien et un décor de Far West. Il y a tous ces cadrans, aussi, et ces lettres mystérieuses, ces mots qu'on ne comprend pas vraiment: *It's more fun to complete. One replay for a score of 30.000* : ceux-là, par contre, on devine. 30 000 points pour une partie gratuite. C'est assez terrifiant, et on jette un coup d'oeil derrière soi - on a peur d'être ridicule. On met la pièce dans la fente (*insert coin*), et il ne se passe rien. Il faut appuyer sur le petit bouton rouge, juste à côté.

Alors là, tout d'un coup l'appareil est traversé de gargouillis métalliques, les plumes de l'Indien se mettent à clignoter, et les cadrans se remettent à zéro avec des petits bruits mats, très secs. Pour envoyer la première boule, il faut tirer sur la poignée, à droite.

On est tellement impressionné que la boule glisse tout doucement, et n'arrive même pas jusqu'en haut. On recommence beaucoup plus fort, comme si on voulait précipiter le désastre, et c'est vrai que la première boule est assez catastrophique: dans le haut du jeu, elle tamponne bien quelques gros champignons à cent points, mais elle file ensuite tout en bas, beaucoup trop vite. Une fois on la sauve avec le flipper de gauche, mais à la deuxième elle tombe presque au milieu, et on a beau crisper les doigts sur les deux flippers en même temps, ça y est, elle a disparu dans le gouffre noir. On ose à peine lever les yeux sur le tableau. Six cents points, une misère.

On avait tellement peur de faire " tilt " en secouant trop l'appareil. Mais quitte à prendre des risques, on va le bousculer davantage dès la deuxième boule. Et tout d'un coup, ça marche. La boule rebondit, prend des temps de repos dans des petits trous où elle tombe par miracle, avant de rejaillir à l'assaut. C'est vertigineux. On n'a pas l'impression de maîtriser cette excitation de tout l'appareil, qui s'illumine de plus en plus au fur et à mesure que le temps passe.

Un " tchak " retentit soudain: partie gratuite! On fait semblant de commander, mais on est complètement dépassé. C'est l'Indien qui est le plus fort, et qui mène les bruits, les couleurs. Il vous emmène un moment dans un voyage complètement fou, puis il vous laisse dans le silence du café. Les plumes sont restées allumées. C'est bien, le flipper.