

***Space Invaders* (2013) de Nona Fernández :
entre je[ux] et réalité, la difficile reconstruction de la mémoire**

**Lucie Valverde
3L.AM, Maître de Conférences
en Littérature Hispano-américaine à l'Université du Maine**

Résumé

Suivant la trame d'un jeu vidéo, *Space Invaders* décrit la vie des enfants de la dernière dictature chilienne. Alors témoins impuissants des événements, ils sont devenus des adultes incapables de discerner le rêve du souvenir véritable. A travers un jeu de collage et d'expérimentations autour de ces jeunes voix narratives, l'auteure interroge les politiques de la mémoire : comment échapper au *game over*, et mettre fin au cauchemar éveillé de la dictature, nous qui « ne savons pas nous réveiller » ?

Mots-clés : enfance, dictature, traumatisme, mémoire, fiction et réalité

Abstract

Following the framework of a videogame, *Space Invaders* describes the life of the children of the last Chilean dictatorship. Helpless witnesses of the events at that time, the children became adults unable to distinguish dreams from real memories. Using the technique of collage and experiments on these young narrative voices, the author examines the politics of memory: how can we escape from the “game over”, and put an end to the living nightmare of dictatorship, since we “do not know how to wake up”?

Keywords: childhood, dictatorship, trauma, memory, fiction and reality.

Dans une série de textes intitulée « Fragments d'un retour au pays natal ¹ », le célèbre auteur chilien Roberto Bolaño nous a laissé son analyse du panorama littéraire de l'époque, soulignant l'émergence d'une génération d'écrivaines qui, à l'aube des années 2000, promettaient d'assurer l'avenir de la bonne littérature chilienne. Parmi ces « jeunes écrivaines chiliennes [qui] écrivent comme des démons [sic]² », Nona Fernández figurait en bonne place. Une écrivaine qui ne se contente pas d'écrire *comme* « une démons », mais aussi *sur* de vieux démons, ceux que la dictature de Pinochet a implantés durablement dans la société chilienne. Son roman court *Space Invaders*³ est ainsi une transposition sur le plan fictionnel d'un autre récit, autobiographique cette fois-ci, que Nona Fernández avait livré dans *Volver a los 17*⁴, un recueil de témoignages d'auteurs et de journalistes nés entre 1969 et 1979, qui relataient leur enfance et leur adolescence sous la dictature. Cette fiction est ainsi le résultat d'une réflexion sur sa propre génération, qu'elle qualifie de « guacha ⁵ ».

S'écarter des discours politisés ou de la polarisation entre victimes et bourreaux, l'auteure peint le portrait d'une génération qui a été un témoin parfaitement conscient, sans avoir toutefois le statut de protagoniste d'un macabre jeu politique dont les règles lui échappaient. Comment accéder à la mémoire collective, alors que le quotidien de l'époque semble caractérisé par les ténèbres qui les maintenaient dans une nuit artificielle, brisant les liens interpersonnels, brouillant le sens des événements ? Mais l'auteure refuse ce présent amnésique, héritage d'un passé que l'on a voulu sourd et aveugle, et son écriture constitue un témoignage destiné à modifier la relation qu'entretient sa génération avec son propre passé.

Nona Fernández nous dépeint un pays engourdi ; les enfants de la dictature, empêtrés dans leurs souvenirs, sont incapables de les situer d'un côté ou de l'autre de la frontière qui sépare l'imaginaire de la réalité. Ces réminiscences fantomatiques ne vont ainsi surgir que dans le monde du rêve : trouant les brumes du souvenir, elles tourmentent les vivants qui se sont réfugiés dans un sommeil généralisé dont la mémoire collective se trouve prisonnière.

Nous verrons ainsi que si des événements historiques très concrets sont à l'origine du roman et le ponctuent, l'exercice du souvenir est associé au rêve, subjectif et cotonneux, et engendre une déconnexion des protagonistes entre eux mais aussi avec la réalité. L'esthétique qui en résulte est une écriture éminemment visuelle, métonymique, faite de collages, au gré de

¹ BOLAÑO, Roberto, « Fragmentos de un regreso al país natal », *Entre paréntesis*, Barcelona, Anagrama, 2004. Nous traduisons.

² *Ibid* : «jóvenes escritoras chilenas [que] escriben como demonias». Nous traduisons.

³ FERNÁNDEZ, Nona, *Space Invaders*, Chile, Alquimia Ediciones, 2013.

⁴ CONTARDO, Óscar (ed.), *Volver a los 17. Recuerdos de una generación en dictadura*, Santiago de Chile, Planeta, 2013.

⁵ Terme employé au Chili, que l'on peut traduire par « bâtarde ».

témoignages croisés qui constituent un roman choral. Dans cet univers fragmenté, les protagonistes s'interrogent alors sur leur identité, soumise aux règles incompréhensibles d'un « jeu » qui s'attache à façonner leur « je ».

Avant même que ne débute la fiction, deux éléments paratextuels indiquent au lecteur l'alliance de deux thématiques qui ne feront bientôt plus qu'une : le rêve et le souvenir. *Space Invaders* est en effet dédié à Estrella González J., personnage de papier mais aussi en chair et en os, puisque c'est Estrella González (fille du colonel Guillermo González Betancourt, responsable de séquestrations, de tortures et d'assassinats pendant la dictature) qui a servi de modèle au personnage qui porte son nom dans le roman. Camarade de classe de Nona Fernández, Estrella a elle-même été assassinée par son conjoint en 1991. *Space Invaders* est ainsi dans un premier temps placé sous le signe du souvenir, mais aussi sous celui du rêve, car le roman s'ouvre sur une épigraphe extraite de *La boutique obscure*, de Georges Perec : « Je suis soumis à ce rêve : je sais que ce n'est qu'un rêve, mais je ne peux échapper à ce rêve⁶. »

Chaque souvenir est ancré dans une réalité concrète, les grandes parties du roman commençant par un bref résumé de quelques faits historiques marquants : l'approbation de la nouvelle Constitution en 1980, la mort brutale et suspecte de l'ex-président Frei ainsi que l'assassinat du leader syndical Tucapel Jiménez en 1982, la découverte de 3 militants égorgés en 1985, et enfin l'assassinat d'Estrella en 1991. Cependant, la nature même des souvenirs évoqués dans les chapitres suivants amène l'auteure à leur donner des qualités oniriques, tout d'abord car l'imprécision de la mémoire n'est pas sans rappeler celle du rêve. De plus, Nona Fernández voit un autre parallèle entre rêve et mémoire :

La mémoire et les souvenirs sont aussi exclusifs et personnels que les rêves. Lorsque j'ai voulu reconstruire l'histoire et que j'ai discuté avec quelques camarades de ces années-là, je me suis rendu compte que chacune s'en souvenait différemment. Il y avait un patron objectif pour les idées générales, mais dans le particulier tout était très différent⁷.

C'est ainsi que *Space Invaders* prend la forme d'un roman choral, un « nous » pluriel s'opposant à un « elle » initial, qui désigne Estrella sans la nommer dans un premier temps. Ce *nous*, bien qu'il relate la même histoire à quelques détails près, est parfaitement hétérogène, composé d'êtres égarés, déconnectés, luttant avec des souvenirs traumatiques ou dénaturés :

⁶ PEREC, Georges, *La boutique obscure*, Paris, Denoël, 1973.

⁷ CORDEU, Mora, « La historia de una generación que creció durante la Dictadura Militar chilena », Télam - Agencia Nacional de Noticias, Buenos Aires, 03.10.2014 [en ligne] : « La memoria y los recuerdos son tan exclusivos y personales como los sueños. Cuando quise reconstruir la historia y conversé con algunas de mis compañeras de esos años, me di cuenta que cada una recordaba distinto. Había un patrón objetivo en lo general, pero en lo particular todo era muy diferente. » Nous traduisons.

Depuis nos matelas dispersés dans Puente Alto, Estación Central ou San Miguel, depuis les draps sales qui délimitent notre position actuelle, réfugiés sur les lits de camp qui soutiennent nos corps fatigués qui travaillent et travaillent ; la nuit, et parfois le jour, nous rêvons d'elle. Les rêves sont différents, tout comme nos têtes sont différentes, et nos souvenirs sont différents, et nous sommes différents et nous avons grandi différemment. Depuis notre différence onirique nous pouvons nous mettre d'accord : chacun de nous à sa manière la voit comme il se rappelle d'elle⁸.

Cette marée de matelas qui envahit la ville représente autant de mémoires individuelles, enveloppées dans des draps sales qui ne tarderont pas à ressembler à des suaires. La mémoire collective, quant à elle, est incarnée par les rêves, qui sont le seul élément commun à cette génération. Un narrateur omniscient va ainsi nous proposer d'explorer les rêves de ce groupe d'anciens camarades d'école d'Estrella. Certains souvenirs sont incompatibles, car « dans les rêves, de même que dans les souvenirs, il ne peut pas et il ne doit pas y avoir de consensus possible⁹ ». Le mot a la part belle dans ces songes : Fuenzalida rêve ainsi du son de la voix d'Estrella, qui est pour elle comme une « empreinte digitale¹⁰ » ; Maldonado rêve des lettres que lui envoyait son amie, des mots qui dessinent peu à peu la silhouette d'Estrella :

Fuenzalida dit que chacun rêve comme il peut. Que tandis qu'elle entend des voix, et que d'autres ne voient que des images, Maldonado a tout à fait le droit que ses rêves soient construits avec des mots. Chaque brique est un verbe, un article, un adjectif, et ainsi la construction grandit¹¹[...]

Maldonado rêve du nom d'Estrella ; plus tard, au cœur du cauchemar répressif, c'est un autre mot qui hantera ses songes : le terme *égorgés*¹².

Riquelme est le seul à avoir franchi le seuil de la maison d'Estrella, où deux choses l'ont profondément marqué : la main artificielle du père, et l'omniprésence d'un frère mort dont on ne parle jamais. Le non-dit qui règne dans ce foyer, à l'image d'un régime qui dissimulait ses crimes, le fait rêver de ce qu'il n'a pas vu : « Riquelme rêve de ce meuble plein de prothèses qu'il n'a jamais vues et de cet enfant qu'il n'a jamais connu en train de jouer avec elles¹³. » Il est donc bien difficile pour cette génération de distinguer le souvenir du rêve : « Nous ne

⁸ FERNANDEZ, Nona, *Space Invaders, op. cit.*, p.14 : « Desde nuestros colchones desperdigados por Puente Alto, Estación Central o San Miguel, desde las sábanas sucias que delimitan nuestra ubicación actual, refugiados en los catres que sostienen nuestros cansados cuerpos que trabajan y trabajan; de noche, y a veces de día, soñamos con ella. Los sueños son diversos, como diversas son nuestras cabezas, y diversos son nuestros recuerdos, y diversos somos y diversos crecimos. Desde nuestra onírica diversidad podemos concordar que cada uno a su propio modo la ve como la recuerda. » Nous traduisons tous les extraits de cet ouvrage.

⁹ *Ibid.*, p.15 : « en los sueños, lo mismo que en los recuerdos, no puede ni debe haber consenso posible ».

¹⁰ *Ibid.* : « huella digital. »

¹¹ *Ibid.*, p.19-20 : « Fuenzalida dice que cada uno sueño como puede. Que mientras ella escucha voces, y otros solo ven imágenes, Maldonado tiene todo el derecho a que sus sueños estén contruidos de palabras. Cada ladrillo es un verbo, un artículo, un adjetivo, y así la construcción crece [...]. »

¹² « Degollados », du « caso degollados » qui désigne les 3 militants égorgés.

¹³ FERNANDEZ, Nona, *Space Invaders, op. cit.*, p.27 : « Riquelme sueña con ese mueble lleno de prótesis que nunca vio y con un niño que nunca conoció jugando con ellas. »

savons pas si c'est un rêve ou un souvenir. [...] [Sur] nos matelas amnésiques, tout se confond¹⁴. »

Cette polyphonie annonce d'une certaine façon l'esthétique du roman, l'accumulation de témoignages irréductibles se traduisant par des effets de collages. Les témoignages s'enchaînent en effet en de courts chapitres, chacun correspondant au point de vue d'un membre du groupe, dans une juxtaposition rappelant un puzzle. Cette esthétique du fragment se retrouve également à l'intérieur des chapitres, à travers une présentation des personnages réduite à la synecdoque. Ainsi, l'élément premier qui définit les personnages est constitué par le mot écrit, qui est ce qui différencie les êtres. Pour Maldonado, Estrella est donc un ensemble de formules épistolaires :

[Des] adresses et des signatures et des cordialement, et reçoit mes salutations distinguées, et avec toute mon affection, et j'attends tes réponses, et n'arrête pas de m'écrire, amies pour toujours, ne m'oublie pas s'il-te-plaît¹⁵.

Les souvenirs de l'apparence physique d'Estrella divergent rapidement, mais Fuenzalida rappelle encore la prépondérance de la parole : « ce qui importe dans les rêves ce sont les voix, pas les coiffures¹⁶. » L'essentiel, c'est de sauver les mots. De même, lorsque deux de leurs camarades sont arrêtés pour avoir distribué des tracts appelant à une « marche de la faim » (ces mots se répétant à l'infini sur le sol après qu'ils les y ont jetés), un chapitre entier traduit l'émoi, l'incompréhension des camarades, et leur premier éveil à une conscience politique, grâce à la forme d'un discours rapporté, dans une sorte de néologisme syntaxique :

Qu'il paraît que Zúñiga et Riquelme ont fait quelque chose de mal. Qu'il paraît qu'on les a attrapés dans quelque chose de terrible. [...] Que Zúñiga s'est engagé dans la politique, que c'est pour ça qu'il lui arrive ce qui lui arrive, répond Acosta. Que qu'est-ce que ça veut dire qu'il se soit engagé dans la politique, demande Donoso. [...] Que qu'est-ce que c'est être militant. Que qu'est-ce que c'est être dirigeant, demande Donoso¹⁷.

Ce chapitre s'achève sur l'absence de mots, soulignée par la répétition de « Que le silence¹⁸ », les derniers mots étant ceux du professeur, qui entérine ce mutisme autour des questions politiques :

Que les enfants, répond le professeur de mathématique, qu'ici c'est un cours de mathématiques et qu'on va au collège pour étudier, pas pour dire des bêtises¹⁹.

¹⁴ *Ibid.*, p.41 : « No sabemos si esto es un sueño o un recuerdo. [En] nuestro colchón desmemoriado todo se confunde. »

¹⁵ *Ibid.*, p.19 : « [D]irecciones y firmas y saludos cordiales, y se despide atentamente, y te saluda con cariño, y espero tu respuestas, y no dejes de escribirme, amigas para siempre, no me olvides por favor. »

¹⁶ *Ibid.*, p.15 : « lo importante en los sueños son las voces, no los peinados. »

¹⁷ *Ibid.*, p.48 : « Que parece que Zúñiga y Riquelme hicieron algo malo. Que parece que los pillaron en algo terrible [...]. Que Zúñiga anda metido en política, que por eso le pasa lo que le pasa, responde Acosta. Que qué es que esté metido en política, pregunta Donoso. [...] Que qué es ser militante. Que qué es ser dirigente, pregunta Donoso. »

¹⁸ *Ibid.*, p.49 : « Que silencio. »

L'existence physique, tangible, des mots, est fondamentale dans *Space Invaders*. Ainsi, l'apparence même de l'écriture d'Estrella en dit long sur sa personnalité et sur celle de son père, comme l'indique une de ses lettres :

[...] cette feuille est si petite et moi j'ai une écriture si grande, si grosse. Mon papa dit que je dois la réduire un peu et la faire tenir plus entre les lignes, mais ce n'est pas facile de se faire plus petit et se mettre entre les lignes car les lignes sont si minces et on ne les voit presque même pas²⁰.

Estrella consacre une très grande part de cette lettre à l'auto-analyse de son écriture, avec une insistance telle qu'elle ne peut être fortuite. Pour le père carabinier, il faut entrer dans le rang, tenir sa ligne au propre comme au figuré, et l'ambiguïté de la formulation (« il n'est pas facile de se faire plus petit ») peut s'appliquer tant à Estrella qu'à son écriture.

La description de la petite fille, protagoniste autour de laquelle tourne toute la diégèse, est ainsi constituée d'instantanés, à la manière d'un album de photographies : lorsqu'elle arrive à l'école, son seul trait physique connu du lecteur est que les lacets de sa chaussure droite sont défaits —présage d'une chute future ? Elle est vite identifiée par la petite étoile qu'elle dessine toujours à côté de sa signature, marque plus signifiante que toute autre description en ce qu'elle rappelle l'étoile du drapeau chilien, cette « petite étoile en toile blanche qui monte et monte et monte »²¹ lors du salut au drapeau du lundi matin, tandis que l'étoile d'Estrella, elle, ressemble « à un signe tombé d'un drapeau quelconque »²², probable présage de sa disparition prématurée.

Le mot et la trace écrite constituent ainsi l'un des motifs clés de cette esthétique du fragment, à l'instar d'un autre leitmotiv qui ponctue le roman : l'image de la main. Il s'agit de la main orthopédique de Betancourt, une main qui fait l'objet d'une focalisation par son caractère exogène, elle semble autonome puisque détachable de son propriétaire. Cette main effraie car c'est celle qui châtie, elle représente la répression, et prend un caractère monstrueux dans les cauchemars de Riquelme où elle apparaît d'un vert phosphorescent lorsqu'elle se met en chasse d'enfants extraterrestres. Par ailleurs, ce n'est pas le visage de Betancourt que Riquelme reconnaîtra aux informations dix ans plus tard, mais bel et bien cette main en bois recouverte d'un gant noir.

¹⁹ *Ibid* : « Que niños, contesta el profesor de matemáticas, que esta es la clase de matemáticas y que al colegio se viene a estudiar y no a hablar leseras. »

²⁰ *Ibid*, p.20 : « [...] esta hoja es tan chiquita y yo tengo la letra tan grande, tan gorda. Mi papá dice que tengo que achicarla un poco y meterla más en las líneas, pero no es muy fácil achicarse y meterse en las líneas porque las líneas son flaquitas y casi ni se ven. »

²¹ *Ibid.*, p.17 : « estrellita de tela blanca subiendo y subiendo y subiendo ».

²² *Ibid.*, p.20 : « un signo caído de alguna bandera ».

Diamétralement opposées à cette main mortifère, vont cependant surgir d'autres mains, celles d'inconnus qui applaudissent le passage de la manifestation des lycéens. Aucun visage n'est décrit, seules les mains sont présentes dans cette scène :

Tout à coup, au milieu d'une grande avenue, deux mains qui ne sont pas les nôtres commencent à applaudir à un rythme inconnu. Un et deux, un et deux. D'autres mains qui ne sont pas les nôtres se joignent à l'applaudissement. Un et deux, un et deux. Et alors, pour ne pas être en reste, nous enlevons les nôtres de l'épaule fiable du camarade de devant et, sans savoir comment, nous le faisons aussi, un et deux, marquant un rythme nouveau qui dépasse nos corps²³.

L'absurdité de la violence d'Etat qui s'abat sans pitié, protégée par un épais manteau de silence, et l'éclatement de la société, sont ainsi traduits par ces fragments d'images qui font surface à mesure qu'émerge le souvenir englué dans les brumes du passé. Incapables de saisir la signification du conflit dans lequel ils évoluent, les enfants de la dictature se sentent pris dans un jeu dont ils ne connaissent pas les règles. Piégés par des événements incompréhensibles, ils interprètent donc le monde qui les entoure par l'intermédiaire de différents jeux, à travers lesquels ils tentent de donner un sens à leur place, au rôle de leur « je » dans ce « jeu » macabre de la dictature.

C'est paradoxalement à travers ces différents jeux que les enfants vont peu à peu perdre leur innocence. Le premier à surgir dans le roman est bien sûr le jeu vidéo *Space Invaders*, qui a marqué cette époque et donne non seulement son titre, mais aussi sa forme au roman. En effet, l'histoire s'égrène au sein de 4 grandes parties : première, deuxième et troisième vie, avant de terminer par un Game Over qui exprime l'échec de cette génération à construire une mémoire collective.

D'autre part, l'organisation disciplinaire du lycée, la domination à laquelle sont soumis les élèves et qui s'inscrit dans leur corps, dans leur attitude physique comme dans leur uniforme ou l'absence de signes distinctifs, constitue autant de règles d'un jeu difficilement compréhensible :

Nous formons un carré parfait, une sorte de damier. Nous sommes les pièces d'un jeu, mais nous ne savons pas lequel. Nous prenons de la distance, nous posons le bras droit sur l'épaule du camarade de devant pour marquer le bon espace entre chacun de nous. Notre uniforme, bien mis. Le dernier bouton de la chemise bien boutonné, la cravate nouée, la robe chasuble en dessous du genou, les bas bleus remontés, les pantalons parfaitement repassés, l'insigne du lycée cousu sur la poitrine, à la bonne hauteur, sans

²³ *Ibid.*, p.52-53 : « De pronto, en medio de una gran avenida, un par de manos que no son nuestras empiezan a aplaudir a un ritmo desconocido. Uno y dos. Uno y dos. Otras manos que no son nuestras se suman al palmoteo. Uno y dos. Uno y dos. Y entonces, para no ser menos, sacamos las nuestras del hombro confiable del compañero de adelante y, sin saber cómo, ya estamos en esto, uno y dos, percutiendo un ritmo nuevo que sobrepasa nuestros cuerpos. »

effilochures qui pendent, les chaussures fraîchement cirées. Montrer les ongles propres, les mains sans bagues, le visage dégagé, les cheveux hors de combat²⁴.

Cette description, récurrente dans le roman, subit pourtant quelques variations significatives. Bientôt les files bien ordonnées ne se dirigent plus vers les salles de cours, mais vers la rue, pour manifester : « Nous sommes la grande pièce d'un jeu, mais nous ne savons *pas encore* lequel²⁵ », ce qui suppose une évolution future. Enfin, dans le tout dernier chapitre du roman, le narrateur affirme : « Nous sommes les pièces d'un jeu que *nous ne savons pas laisser derrière nous*²⁶ », signant de nouveau l'échec de la politique de mémoire chilienne.

Les interrogations de ces enfants transparaissent à travers des références au jeu : ils se sentent comme des « petits soldats de plomb barbotant dans cette fausse mer sans vraiment savoir dans quelle bataille ils combattent²⁷ ». La propagande, qui leur assigne déjà un rôle dans une politique leur semblant dénuée de sens, est représentée par l'œuvre de théâtre qu'ils jouent tous les ans, représentant la bataille navale d'Iquique. Zúñiga y incarne Arturo Prat, héros de la Guerre du Pacifique :

Année après année je répète ce désastre continu qui semble ne pas avoir de fin. Comme dans un *déjà vu*, maintenant je dois mourir à nouveau sur le pont ennemi pour ma patrie et pour mon honneur. Pareil que l'an dernier, et celui d'avant, et celui d'avant²⁸.

Mais cette fois-ci, embarqué sur son « bateau en papier glacé²⁹ », Zúñiga ne parvient pas à sauter à l'abordage de l'ennemi ; il s'empêtre dans le drap blanc qui figure la mer, et finit par s'y noyer — ce qui nous rappelle les draps sales de la mémoire dont ne parviennent pas à émerger les enfants de la dictature :

Notre bateau en papier a commencé à prendre l'eau.
Nous sommes tombés dans le drap blanc et nous avons coulé.
Nous sommes là, submergés.
Nous ne savons pas nous réveiller³⁰.

²⁴ *Ibid.*, p.17 : « Formamos un cuadrado perfecto, una especie de tablero. Somos las piezas de un juego, pero no sabemos cuál. Tomamos distancia, ponemos el brazo derecho en el hombro del compañero de adelante para marcar el espacio justo entre cada uno de nosotros. Nuestro uniforme bien puesto. El último botón de la camisa abrochado, la corbata anudada, el Jumper oscuro debajo de la rodilla, las calcetas azules arriba, los pantalones perfectamente planchados, la insignia del liceo zurcida en el pecho, a la altura correcta, sin hilachas colgando, los zapatos recién lustrados. Mostrar las uñas limpias, las manos sin anillos, la cara despejada, el pelo fuera de combate. »

²⁵ *Ibid.*, p.53 : « Somos la gran pieza de un juego, pero *todavía no* sabemos cuál ». Nous soulignons.

²⁶ *Ibid.*, p.77 : « Somos las piezas de un juego *que no sabemos dejar atrás* ». Nous soulignons.

²⁷ *Ibid.*, p.66 : « Soldaditos de plomo chapoteando en este mar falso sin tener mucha idea de qué batalla pelean. »

²⁸ *Ibid.*, p.31 : « Año tras año repito ese desastre continuo que parece no tener fin. Como en un *déjà vu*, ahora me toca morir nuevamente en la cubierta enemiga por mi patria y por mi honor. Igual que el año pasado, y el ante pasado, y el ante pasado. »

²⁹ *Ibid.*, p.30 : « barco de papel lustre ».

³⁰ *Ibid.*, p.70 : « Nuestro barco de papel empezó a hacer agua.

Caímos en la sábana blanca y nos hundimos.

Aquí estamos sumergidos.

No sabemos despertar. »

C'est sur ces mots que s'achève la « troisième vie », marquant l'échec de cette génération face au devoir de mémoire. Les draps qui empêchent leur éveil se font linceuls, étouffant les souvenirs.

Toutefois, c'est également à travers le jeu que ces enfants expriment un début de rébellion. S'amusant avec une petite voiture rouge —réplique parfaite de celle du tortionnaire Bétancourt—, ils imaginent la liberté possible dans cette reproduction miniature, car leur taille minuscule leur permet d'échapper à l'Etat de surveillance. Dans le seul jeu qu'ils inventent eux-mêmes, ils assument leur identité problématique à travers une certaine difformité (celle de cette génération *guacha*, indéfinissable et qui pourrait remettre en question l'ordre de la dictature) et rejettent tout cadre :

[Nous] avons retiré nos uniformes et nous sommes venus avec d'autres vêtements, nos vêtements, de vrais vêtements, prêts à *être* réellement et à jouer à notre propre jeu. [...] Ici, il n'y a pas de mots, ni de noms, nous sommes un seul corps avec beaucoup de pattes et de mains et de têtes, un petit Martien de *Space Invaders*, un poulpe avec des bras de différentes formes qui joue dans l'obscurité à ce jeu qui est sur le point de se terminer³¹.

La superposition de tant de jeux traduit également la confusion de leurs souvenirs, dans lesquels ils finissent toujours par être vaincus par la main de la répression :

Si nous avons été là ou non, ça n'est plus très clair. Si nous y avons participé, non plus. Mais les traces du rêve sont restées en nous comme les marques d'une bataille navale vouée à l'échec. Il est toujours là [...]. Nous émergeons de ce rêve, avec la barbe de liège [brûlé] qui salit nos oreillers et avec cette désagréable sensation d'avoir été criblé par une balle verte phosphorescente, par une main en bois orthopédique³².

En effet, la narration souligne que la sensation d'irréalité du monde dans lequel a évolué cette génération n'était bien qu'une illusion. Le monde parallèle que constituait le jeu est rattrapé par l'horreur de la réalité, et le *jeu* ne peut plus masquer les responsabilités individuelles, les *je* : « Sur le même écran de télévision sur lequel on jouait auparavant à *Space Invaders*, apparaissent maintenant les carabiniers responsables des morts³³. »

Le jeu *Space Invaders* devient donc symptomatique d'une époque sur bien des plans : il représente la guerre menée contre les « subversifs » (la main verte massacrant les extraterrestres), il incarne l'innocence de l'enfance qui parvient encore à s'extraire du monde extérieur par le truchement du jeu, mais aussi l'identité problématique de cette génération qui

³¹ *Ibid.*, p.45-47 : « [Nos] hemos sacado los uniformes y venimos con otras ropas, ropas nuestras, ropas reales, dispuestos a ser de verdad y a jugar nuestro propio juego. [...] aquí no hay palabras, ni nombres, somos un solo cuerpo de muchas patas y manos y cabezas, un marcianito del *Space Invaders*, un pulpo con brazos de varias formas que juega este juego a oscuras que está a punto de terminar. »

³² *Ibid.*, p.61 : « Si estuvimos ahí o no, ya no es claro. Si participamos de eso, tampoco. Pero las huellas del sueño han quedado en nosotros como las marcas de un combate naval destinado al fracaso. Sigue ahí [...]. Despertamos de él, con la barba de corcho ensuciando nuestras almohadas y con esta desagradable sensación de haber sido acribillados por una bala verde fosforescente, por una mano de madera ortopédica. »

³³ *Ibid.*, p.68 : « En la misma pantalla televisiva en la que antes se jugaba al *Space Invaders* ahora aparecen los carabineros responsables de las muertes. »

se sent difforme, bâtarde, déconnectée de sa mémoire et de ses semblables, comme des Martiens qui auraient envahi le pays. A moins qu'il soit choisi, dans *Space Invaders*, le jeu signe invariablement l'échec de la politique de la mémoire chilienne.

Space Invaders est une plongée au cœur d'un conflit, toujours actuel bien que passé : les enfants de la dictature, témoins impuissants de l'époque, tentent aujourd'hui de clore cet épisode traumatique. Leur génération, incapable de dépasser ces événements, semble engourdie dans un long cauchemar éveillé, celui d'une mémoire qu'on a niée pendant trop longtemps : les souvenirs se reconstruisent difficilement, si flous, tellement personnels et imprécis qu'ils semblent n'être que des rêves. La dictature a ainsi durablement morcelé la société chilienne, sa mémoire mais aussi son identité. Nona Fernández met en évidence cette fragmentation à travers une écriture marquée par la synecdoque : les bribes de souvenirs surgissent comme autant d'images certes partielles, mais ô combien significantes. Elles sont les éléments qui permettront à cette génération de comprendre enfin les règles du sinistre jeu de la dictature et de s'en extraire, car ces enfants se sentent puis se revendiquent « autres », à l'image des Martiens qu'ils combattent dans leur jeu vidéo ou des subversifs auxquels s'attaque cette terrifiante main de la répression. Le *game over* final semble indiquer que ces jeunes Martiens ont failli à leur mission de mettre un point final à ce sombre cauchemar de la dictature, et que *Space Invaders* n'est maintenant plus qu'un jeu vidéo démodé qu'ils ont relégué au fond de leur coffre à jouets. Mais Nona Fernández n'abandonne pas le combat, nous rappelant à travers cette fiction que les mots sont des armes fondamentales à notre disposition pour témoigner d'une réalité qui s'estompe et la sauver de l'oubli avant qu'il ne soit trop tard.