

Le cas Dick, Geneviève Brisac, [Le Monde](#), 1^{er} octobre 1993

Toute la vie de Philip K. Dick ne fut qu'un jeu. Cette sorte de jeu qui hésite entre le rire et le cauchemar...

Il y a des gens qui adorent Philip K. Dick, des gens pour qui *Ubik* ou *le Maître du haut château* comptent parmi les romans les plus importants du XX^e siècle, et Dick parmi les explorateurs les plus héroïques de la folie. A ceux-là, il est superflu de recommander la lecture du livre d'Emmanuel Carrère, ils l'ont déjà acheté, en plusieurs exemplaires, et imposé à leurs amis les plus proches. C'est aux autres que s'adresse cet article. Qu'ils sachent qu'on peut très bien être un amateur médiocre de science-fiction, n'avoir encore rien lu de ce maître du genre, et pourtant prendre un plaisir immense à la lecture de ce portrait romancé, de cette biographie méticuleuse, et cependant prétexte, qu'a écrite Carrère. Le récit de cette vie, mal commencée, en 1928, et mal finie, en 1982, est, en effet, l'un des livres les plus émouvants et les plus drôles de cet automne. Le genre de livre qui donne le sentiment d'être intelligent. Au début, il y a un garçon gros, et essoufflé, qui vit en Californie, avec sa mère. Le genre Glenn Gould. Il aime écouter de la musique, taper à la machine, se cacher dans des cartons vides, lire *Winnie the Pooh*, *Quo vadis ?* en version abrégée, bientôt Lovecraft. Ce qui lui fait le plus peur, c'est qu'on casse ses disques. Ce sera un de ses prétextes favoris pour divorcer. A dix ans, il écrit une suite des Voyages de Gulliver, qu'il égare, et bientôt des nouvelles inspirées d'Edgar Poe, horribles et elliptiques. La *Berkeley Gazette* en publie. Le responsable de la rubrique littéraire, qui signe Tante Flo - détail qui enchante Emmanuel Carrère - lui donne alors des conseils qui vont avoir l'importance qu'on verra : "*Écris ce que tu connais, les petits détails vrais, la vie de tous les jours.*" En vérité, il veut le détourner du fantastique. Mais ça rappelle aussi ce que disait Kafka : plus vous êtes dans le fantastique, plus il vous faut être rigoureux et précis. Ces conseils, note Emmanuel Carrère, Dick les suivra toute sa vie, "*comme une poule devant qui on a tracé une ligne à la craie*". Pour que ça colle, il est même prêt à faire le chemin inverse : faire correspondre les petits détails de sa vie quotidienne à l'univers terrifiant de ses livres.

La mort de Jane. Les ennuis ont donc commencé peu après sa naissance. Philip avait une petite sœur jumelle, Jane, qui est morte à deux mois. Au cimetière où on l'a enterrée, on a, dès ce moment, prévu une petite place à côté d'elle pour son frère, qui, toute sa vie, va raconter l'histoire, avec diverses variantes, celle de Mark Twain en particulier, qui disait qu'on n'avait jamais su qui était mort, son frère jumeau Bill ou lui. A quatorze ans, Philip, qui file un mauvais coton, est envoyé chez le psychiatre. Tout de suite, il adore ça, le jeu du chat et de la souris, les tests, les diagnostics, le jeu des névroses et des phobies. Puisqu'il s'agit d'avoir l'air de fonctionner normalement, Dick est, selon les jours, pour s'amuser, normalement normal, normalement anormal, anormalement anormal, ou anormalement normal. Le top, note Carrère. Il fait le dangereux apprentissage des hypothèses et des perspectives qu'ouvre le jeu des probabilités. Un bon exemple en est l'histoire du chat et de l'entrecôte. C'est une histoire qu'il racontera plus tard aux filles d'une de ses épouses, Anne. Lors d'un dîner, l'entrecôte a disparu. On accuse le chat, et on a l'idée de peser la bête. Elle fait juste cinq livres, le poids de la viande qui a disparu. C'est donc lui le coupable. Mais, dit alors quelqu'un, où est le chat ?

Années 50. Californie et maccarthysme. Dick en est déjà à son second mariage. Deux agents du FBI débarquent pour lui proposer de surveiller les activités subversives de sa femme. Ils s'appellent George Smith et George Scrubbs, ça a un côté Tex Avery. Dick est ravi de les faire tourner en bourrique. Leurs questions ressemblent aux tests des psychiatres. Alors il est successivement anormalement anormal, normalement anormal, etc. L'ennui, et ce n'est pas la dernière fois, c'est que cette blague lui rappelle une phrase de Brecht qui va le hanter toute sa vie : "*Il riait parce que ses ennemis ne parvenaient pas à l'atteindre ; mais il ne savait pas qu'ils s'exerçaient à le manquer.*"

Deuxième divorce, troisième mariage. Sa nouvelle femme a de l'ambition pour lui. Elle veut qu'il écrive autre chose que ces romans de science-fiction qui rapportent peu d'argent et encore moins de gloire. Il se soumet, en apparence. Il achète une cabane, où il écrit, entre deux parties d'un jeu qu'il a inventé et auquel il joue avec les enfants, le Jeu du Rat, un Monopoly de l'autre côté du miroir où le meneur de jeu, le Rat, modifie les règles à sa guise, pour rendre fous, en tout cas fous de rage, les autres joueurs. Il se livre aussi à une autre activité, le Yi-King, une combinatoire d'hexagrammes chinois très en vogue. On s'en sert pour savoir ce que l'avenir immédiat vous réserve, ou plus exactement quelles sont les conditions, les tendances cosmiques dans lesquelles on s'apprête à prendre une décision. On peut s'en servir comme d'un livre de sagesse. On peut ne pas, et c'est plutôt la tendance de notre héros. Il s'en sert pour compliquer le jeu, pour se compliquer la vie, pour installer encore plus de règles et de questions ultimes à contourner, il s'en sert aussi pour écrire ses livres : le Yi-King sait ce qu'il doit faire et ce que doivent faire les personnages de ses romans, ça devient de plus en plus la même chose, et, étant donné l'univers d'androïdes, d'ordinateurs et de psychotiques qu'il décrit, il n'est pas vraiment en chemin vers le Tao. En revanche, il est en chemin vers le succès. *Le Maître du Haut Château* obtient l'une des plus hautes récompenses destinées à un auteur de science-fiction, le prix Hugo, en 1961. Il écrit *les Clans de la lune alphane*, puis le livre dont on tirera *Blade Runner*. L'explorateur de toutes les folies s'enfonce dans sa jungle, il s'aide dorénavant de drogues. Ça aussi, c'est dans le vent, en Californie, années 60. Ce qui est saisissant, c'est la manière dont tous les événements dont il a cru se rendre le maître en riant lui reviennent en cauchemar, en boomerang. Il change de femme, il change de psychiatre, il change de musiques, il change de drogues. Les ennemis qui s'entraînent à le rater reviennent, la petite sœur qu'il est peut-être, les agents du FBI, le Yi-King, ordinateur central. Il écrit *Ubik*. C'est le livre de l'encerclement extérieur et intérieur, la guerre de Joe Chip contre un univers alternatif. On est en 1968, l'année où sort *2001 odyssée de l'espace*. Les petits détails vrais de ses livres envahissent sa vie : le cordon de lampe manquant qui lui a fait soupçonner le simulacre universel, le sentiment persistant de présence d'un démiurge qu'il a démasqué dans le Dieu venu du Centaure, ces lettres qu'il reçoit d'URSS, les drogues. Il est devenu très gros et il écoute maintenant des pièces pour luth de John Dowland. Il meurt en 1982. Les gens se souviennent de sa chaleur, de sa mélancolie, de sa charité, de sa dévotion à son art, de sa loyauté. Au fond, Philip K. Dick, le trop malin, était peut-être un type naïf.