

galets de la grève pour contempler le ressac, imaginant que l'esprit d'Hiroko plane au-dessus des eaux, attendant de se réincarner dans une future petite fille du village. Mais ce ne sera plus *son* Hiroko...

Tandis qu'il fixe l'onde languide, adamantée par le soleil bas sur l'horizon, il remarque une espèce de débris flottant, poussé par les vagues vers la plage. Il le scrute avec curiosité, content de cette diversion. C'est un amalgame végétal... recouvert de formes blanchâtres apparemment vivantes, car elles bougent. Intrigué, Natsume se lève pour s'approcher de l'endroit où la chose va s'échouer.

Une dernière vague la dépose presque à ses pieds, avant de se retirer en chuintant sur les galets. Il se penche dessus, de plus en plus perplexe.

C'est une sorte de radeau, à peu près de la taille d'une feuille de papier standard, constitué d'un enchevêtrement de branches, de brindilles et de feuilles. Il est couvert d'insectes blancs grands comme son pouce, qui ressemblent à des fourmis : une tête ronde, de longues antennes, des mandibules, un fin thorax supportant six pattes, un abdomen annelé. Mais Natsume n'a jamais vu de fourmis blanches, ni aussi grosses. Il y a des fourmis ici bien sûr – où n'y en a-t-il pas ? –, qui sont petites, noires, ordinaires et assez peu nombreuses – l'hiver doit être très rude pour elles. Celles-ci sont d'une race inconnue, de lui en tout cas.

Sitôt le radeau végétal échoué, elles mettent pied à terre et s'éloignent vivement de la mer. Un certain nombre se hâtent de débarquer une grosse boulette formée de feuilles mâchées. Malgré leur célérité, la vague suivante les rattrape et les bouscule, poussant la boulette un peu plus loin sur le rivage. Quelques globules blancs s'en échappent – des œufs, devine Natsume. Plusieurs fourmis sont emportées par le reflux, aussitôt remplacées par d'autres qui poussent rapidement la boulette à l'abri du ressac. Les dernières abandonnent le radeau.

dont Natsume constate avec étonnement qu'il n'est pas un amalgame fortuit, mais un assemblage complexe et solide, comportant du tissage et des liens en fibres végétales, conçu pour résister aux vagues et à la houle. Une *fabrication*.

Depuis quand les fourmis savent-elles fabriquer des choses ? Certes, elles maîtrisent l'agriculture – elles cultivent des champignons dans leurs fourmilières – et l'élevage – de pucerons dont elles traitent un miellat –, mais ce sont là des activités immuables, inscrites dans leurs gènes depuis des millions d'années. Tout comme la construction d'une fourmilière, qui consiste essentiellement à creuser des chambres et des galeries dans le sol. Fabriquer un radeau, c'est tout autre chose : cela implique une concertation, une prise de décision, un plan, un *projet*. L'idée de s'aventurer sur des flots en apparence infinis, vers un but qu'elles ne sont pas, en principe, capables d'appréhender. À moins que celles-ci ne sachent aussi lire une carte...

Cette pensée le fait sourire, et Natsume ressent une bouffée de reconnaissance envers ces étranges fourmis qui le distraient de son chagrin. C'est alors qu'elles semblent soudain remarquer sa présence.

Un petit détachement s'écarte de la colonne qui remonte la grève en bon ordre, entourant les pousseuses de la boulette d'œufs. La patrouille cerne rapidement les pieds de Natsume qui ne bouge pas, se retient de fuir ou de les écraser. *Peut-être qu'elles piquent*, songe-t-il, mais il se dit que s'il reste immobile, ne montre ni peur ni agressivité, elles ne vont pas le piquer. Ce sont des êtres intelligents de toute évidence, qui établissent un premier contact avec une forme de vie locale... C'est peut-être la première fois qu'elles rencontrent un homme.

Les fourmis blanches grimpent sur ses chaussures, qu'elles palpent du bout de leurs antennes, engagées dans une vive discussion à base d'échanges chimiques. Certaines s'aventurent sous son pantalon, lui tâtent les mollets. Il résiste à l'envie de secouer ses jambes pour les chasser. *Elles veulent juste voir à qui*

*elles ont affaire, se convainc-t-il. Elles ne vont pas piquer. Aucune raison qu'elles le fassent.*

En effet, à l'issue de cette exploration, les fourmis redescendent et rejoignent la cohorte, concluant sans doute que Natsume ne représente aucun danger. Il les observe encore un moment tandis qu'elles s'éloignent, précédées d'éclaireuses qui courent en tous sens et balisent le terrain. Évitant la jungle formée par le kudzu, elles repèrent vite le sentier qui leur permet de grimper assez facilement dans les hauteurs, vers l'intérieur des terres.

Natsume décide de rejoindre le village en suivant la côte. Il ne veut pas déranger les fourmis dans ce sentier qu'elles ont accaparé. Tout en marchant le long de la mer, baigné par la lumière dorée du soleil couchant, il songe qu'il vient peut-être d'assister à l'arrivée d'une avant-garde – aux prémices d'une invasion.

— Je vais partir, déclare Natsume le lendemain matin à Atangana et sa famille.

On croit tout d'abord qu'il annonce simplement qu'il va retourner chez lui.

— Tu reviendras, sourit Natuk en posant une main sur son bras. La porte est ouverte pour toi.

Atangana opine, ainsi que Maleraq. Même Amarok, qui a réussi à se lever, fait un signe de tête. Seule Utertoq ne dit rien, renfrognée comme toujours. Natuk échange un regard avec Natsume, qu'elle voudrait rendre complice, mais il y a encore trop de peine dans le sien pour être complice de quoi que ce soit.

Elle l'a rejoint la nuit dernière dans la pièce commune où dort Atangana, et où on lui avait aménagé un lit de fourrures. Ils n'ont pas fait l'amour – Natsume en était incapable – mais elle l'a serré dans ses bras. Ça l'a un peu réconforté, même s'il savait bien que ce n'était pas Hiroko qui l'étreignait ainsi. Il a très mal dormi, et beaucoup réfléchi.

— Je ne sais pas tout, c'est vrai.

Natsume se lève, les salue puis s'éloigne dans le chemin qui monte chez lui. Maintenant qu'il a pris sa décision, il veut faire vite, rassembler le nécessaire, prendre un kayak et partir, avant d'hésiter, de peser le pour et le contre et de renoncer devant la folie de cette entreprise. Comme lorsqu'il avait décidé à quinze ans de quitter le Spitzberg après la mort de ses parents. Il en a trente à présent, mais c'est la même volonté farouche qui l'anime – il ne veut pas que sa raison la détruise.

En passant devant les vestiges de l'hôpital, il tourne machinalement la tête et aperçoit le clocher de l'église qui se dresse au-delà, simple construction de planches ornée d'une grande croix, maintes fois abattue par le vent et rafistolée. Presque malgré lui, ses pas le font bifurquer, prendre la direction du cimetière. Chemin faisant, il se dit que ça ne sert à rien d'aller pleurer devant un tas de terre. Que ça lui fera du mal, anéantira le peu de réconfort qu'il a trouvé auprès de la famille d'Atangana. Mais il ne fait pas demi-tour.

Parvenu devant la tombe, il découvre une énorme surprise. Elle est devenue une fourmilière.

Ce sont les grosses fourmis blanches, celles qu'il a rencontrées hier soir. Elles ont profité du sol meuble pour y creuser leur cité à moindres efforts. Très affairées, elles entrent et sortent par de multiples ouvertures, dégagent de la terre, apportent des fragments de feuilles de kudzu et des insectes morts, échangent des informations du bout de leurs antennes. Natsume s'accroupit pour les observer, à la fois horrifié et fasciné. Vont-elles dévorer le corps d'Hiroko qui gît en dessous ? Il est profond pour elles quand même. Et si elles l'atteignaient, serait-ce si dramatique ? Si ce ne sont pas les fourmis qui le dévorent, ce seront les vers... Les fourmis, c'est plus noble, non ?

Comme la veille, une patrouille vient explorer les pieds de l'intrus. Cette fois, elles l'ignorent après une brève palpation de leurs antennes, comme si elles le reconnaissaient. Pourquoi pas ?

*Peut-être pourrais-je devenir ami avec elles*, se dit Natsume. Mais non : il a décidé de partir.

— Bienvenue au Groenland, amies fourmis, et bonne chance. Qu'Hiroko vous profite, leur dit-il en se redressant.

Elles ne répondent pas, bien sûr. Quels échanges pourraient avoir des fourmis et des humains ? C'est idiot.

À quelques pas de la fourmilière, il découvre une fourmi morte. Obéissant à une impulsion subite, il la ramasse. Les autres ne lui en tiennent pas rigueur. *Elles n'ont pas encore développé le culte des morts*, songe-t-il avec une ironie amère.

Il reprend d'un pas plus léger le chemin de son logis, pensant que si Inaluk donne naissance à un garçon, l'âme d'Hiroko aura quand même trouvé un moyen de se réincarner.

De retour chez lui, il fourre la fourmi morte dans un sachet en plastique en se disant qu'il devrait l'emporter. S'il rencontre des autochtones et qu'il leur montre, ils pourraient lui indiquer d'où proviennent ces super-fourmis...

Il faut quelques heures à Natsume pour réunir tout ce qu'il estime nécessaire à un voyage peut-être sans retour. Il lui est très pénible de déambuler dans cette maison si imprégnée de souvenirs – surtout dans la chambre, avec ce lit en vrac et souillé où Hiroko a passé les derniers jours de sa vie. Mais l'obligation de penser à des détails concrets l'empêche de sombrer dans le désespoir. Il a un but – vague et indéfini, mais un but quand même – et il doit se donner les moyens d'y parvenir.

Il rassemble tous les objets technologiques qu'il a soit apportés avec lui, soit trouvés sur place, soit récoltés dans les ruines avoisinantes : son cher briquet, découvert l'an passé, encore en état de marche et rempli de gaz, qu'il utilise avec une extrême parcimonie ; une paire de lunettes noires, car le soleil risque d'être violent plus loin au sud ; sa boussole, indispensable ; un bon couteau, tout aussi utile ; une paire de jumelles *e-enhanced* qui, heureusement, fonctionnent aussi manuellement ; une caméra hors d'usage, mais s'il rejoint un îlot de civili-

chaleur. Le temps d'atteindre la plage, il est devenu tout flasque.

L'homme sort de l'eau tiède, fonce vers les rochers. Sa peau dorée sèche en un instant. Le sable cuit la plante de ses pieds, malgré la corne épaisse et ses longues foulées. L'air est suffoquant, moite et brûlant comme une étuve. Le soleil vrille ses dards mortels. L'homme ne peut tenir dehors plus d'une minute, il le sait – pas en plein jour.

Heureusement, la grotte est tout près. Il varappe dans les rochers, avec l'agilité due à une longue habitude. Pénètre dans la gueule obscure. Sitôt l'entrée passée, dans l'ombre éternelle, le sol est plus frais. Les galets sont doux sous ses pieds, calment la sensation de brûlure. Il n'est pas brûlé, pas vraiment. Mais c'était moins une. Comme toujours.

À mesure qu'il avance vers les ténèbres, l'air fraîchit aussi, devient plus respirable. Les pupilles de l'homme se dilatent pour mieux voir dans l'obscurité. Ses narines palpitent, captent l'odeur humide, minérale, animale aussi. Humaine. Celle des autres, là-bas au fond, dans la phosphorescence. Son ouïe fine perçoit leurs bruits, leurs froufrous, leurs murmures. Le clapotis de l'eau qui coule.

L'homme parcourt toute la longueur du boyau d'un pas de plus en plus fier. Dans sa main pendouille le ver mort qui doit bien faire la longueur de son bras. Il en avait déjà vu, mais c'est la première fois qu'il en attrape un. Ils sont prestes à s'enfourer dans le sable au fond de l'eau, viennent rarement si près du rivage. Peut-être que celui-ci est malade ou toxique. Il va vite s'en assurer.

Il déboule dans la grande salle où vit la tribu, dans la phosphorescence presque vive après l'obscurité du boyau. La lumière est émise par des millions d'animalcules qui tapissent les parois de la caverne et ressemblent à des punaises microscopiques. Ils sont élevés par les fourmites, qui les mangent dès qu'ils cessent d'émettre leur bioluminescence. Eux-mêmes se nourrissent des microlichens et sels minéraux qu'ils dénichent

dans les anfractuosités de la roche. Cet élevage est le résultat d'un Accord passé entre les fourmites et l'arrière-grand-père de Tuc, leur Gardien actuel, et renouvelé par chaque génération de Gardiens. Un homme astucieux, l'arrière-grand-père. Innovateur. D'après les anciens, c'est lui qui a introduit les fourmites dans la grotte, a passé tous ces Accords avec elles, est devenu le premier Gardien. L'œuvre de toute une vie. On n'invente plus comme ça, de nos jours.

Les gens lèvent la tête à l'arrivée de l'homme. Certains interrompent leurs tâches, surpris par son intrusion – ceux qui ne l'avaient pas vu sortir. Car il est le seul à oser s'aventurer dehors en plein cagnard ; les autres attendent l'aube ou le crépuscule. Le seul à avoir une peau qui le permet (un peu). Le seul à avoir le goût pour ça. Il est jeune aussi, et plutôt en forme. En d'autres temps, il aurait été encore un adolescent.

Tous ont la peau blême, de grands yeux rouges, le corps glabre et maigre, des cheveux pâles. Lui est clairement différent. Pourquoi ? Qui est son vrai père ? Mystère. Sa mère ne lui en a jamais parlé. Il n'y a pas d'homme qui lui ressemble à des jours et des jours de marche, pour ce qu'on en sait. Rien ne vient du désert, que la mort.

D'autres aussi sont différents. Téa et Téo, les jumeaux difformes, aux yeux bouffis, qui bavent et ne savent pas parler. Ou Guil, rachitique et maladif, dont les cheveux et les dents tombent, et qui ne vivra pas longtemps. Ou Chain, qui n'a plus que la peau sur les os et un ventre tout ballonné – lui aussi ne vivra pas longtemps. Ou encore Aya, qui n'aura jamais d'enfant, pourtant ce n'est pas faute d'essayer. Pour ceux-là, on sait pourquoi : trop peu de nourriture, trop d'unions consanguines. Les anciens désapprouvent, mais comment faire autrement ? D'année en année la tribu s'amenuise. Et il n'y a personne d'autre, à des jours et des jours de marche.

Aya, justement, s'approche du jeune homme qu'elle attendait. Elle est nue comme tout le monde. Les vêtements sont