

Le rêveur

DE BENOIT DOYSIÉ



Marchant d'un pas décidé, Pierre regagnait son domicile laissant choir derrière lui son ultime espoir de fortune. Bien que son regard fut vide, il ne laissait pas pour autant son esprit flâner et revoyait chaque détail de l'entretien qu'il venait d'avoir avec le Directeur Commercial de la Wilson INFORMATIC Incorporated. Il avait passé ces six derniers mois à attendre dans des antichambres obscures de ministères, gardé par des huissiers à médailles obséquieux et vautrés sur des canapés de cuir moelleux ou bercé par la musique douce dans d'importantes sociétés.



Il avait eu à faire à des secrétaires outrageusement maquillées qui tenaient plus de la vamp que de la collaboratrice ; il avait parcouru des kilomètres de couloirs, monté et descendu des centaines d'étages ; il était passé dans tant de bureaux, avait été reçu par des responsables qui s'étaient ouvertement moqués de ses travaux, ou d'autres encore qui n'avaient pas eu l'obligeance de l'accueillir ! Son ultime épreuve était la Wilson, la seule société qui aurait pu commercialiser son invention et concrétiser ses travaux ; il venait d'échouer.

Il entendait encore la voix d'Henry d'Arnoult, le directeur commercial de Wilson.

"... Si vous songez Monsieur Haffner que votre instrument, votre... comment l'appellez vous déjà ? peu importe, cette machine va révolutionner le marché ! vous m'amusez beaucoup ; sachez que vous n'êtes pas le premier à venir dans ce bureau afin de m'exposer des plans, des projets. Beaucoup d'autres ont assiégé les salons de la Wilson des journées entières, certains mêmes ont campé des semaines, et tout cela pour me présenter des antivirus, des écrans reliés par des pastilles aux ondes électriques du cerveau, jusqu'à des théories pour l'envoi de satellites ! et tout cela Monsieur Haffner inventé par des étudiants en mal de célébrité, dans des chambres de bonne, ou dans des garages par des retraités périssant d'ennui...



Allons Monsieur Haffner ! un peu de sérieux ; apportez-nous des programmes de jeux pour nos consoles, vous savez, la dernière Wilson 67 89, Ah ! voilà ce qui plaît ; trouvez quelque chose d'amusant, il faut s'occuper des enfants. A notre époque, le personnel coûte trop cher, les nurseries publiques sont éloignées des lieux d'habitation, les gamins se trouvent seuls lorsque l'école les lâche à 4 heures jusqu'au retour de leurs parents vers 6 ou 7 heures. Vous voyez ce que je veux dire ? inventez un truc, un jeu, je ne sais pas, quelque chose qui dure longtemps, un programme éducatif avec lequel ils puissent détruire des ennemis fictifs, mais plus de fusées, de vaisseaux spaciaux, c'est dépassé.... Tenez ! nous rêvons tous de tuer nos voisins, nous haïssons nos voisins, alors, trouvez un programme, une sorte d'enquête policière qui stimule l'intelligence des enfants. Par exemple : un gosse qui cherche pendant des heures à éliminer son copain de classe parce qu'il a eu une meilleure note que lui, ou le voisin d'à côté qui lui a gardé son ballon de foot et refuse de le lui rendre. Il lui faudra déjouer les pièges des policiers, des enquêteurs, vous me comprenez ? Ils élimineront par la pensée leurs mauvaises pulsions ce qui leur évitera de les réaliser dans la réalité. L'inconscient ! monsieur Haffner, travaillez sur l'inconscient..."

Pendant ce monologue, Pierre détaillait soigneusement

la décoration du bureau. La pièce était assez grande et meublée sans goût.



Le Directeur était assis dans un fauteuil à dossier haut et trop large, devant une table en faux palissandre des Indes au vernis exagérément brillant ; il y avait deux sièges visiteurs au revêtement de skaï blanc. Sur la table, une lampe en fils d'acier noir, un cendrier Lalique qui n'avait jamais dû recevoir rien d'autre qu'un chèque déchiré en petits morceaux parce que mal libellé, un sous-main en croûte de cuir vert foncé, et un stylo plume or imitation Mont Blanc, un cadre à photos dont il ne distinguait que le dos. Près du fauteuil du directeur, une tablette avec une console et un écran qui diffusait sans répit des informations. Un superbe poste de téléphone faisait le pendant du clavier avec une cinquantaine de lampes rouges qui clignotaient certaines en rythme d'autres pas. A droite une bibliothèque pleine de cassettes de jeux, de mauvais livres, de dossiers étiquetés avec soin par une secrétaire, et trois dictionnaires obsolètes. Aux murs, une dizaine de tableaux aux couleurs vives, vulgaires et hideux. Sur le sol, une épaisse moquette confirmait le grade du locataire du bureau, gris perle aux chiffres de la société. Sur les murs de la toile tendue gris rayée rose.

Aux quatre coins de la pièce, chaque lampe halogène éclairait un point précis : le néant. Les baies vitrées du bureau comme toutes celles de la Direction étaient orientées plein sud, et le visiteur avait peine à garder les yeux ouverts lorsque les rayons du soleil dardaient à travers les stores.

"Vous aimez autant que moi les cassettes de jeux, n'est-ce pas monsieur Haffner ? C'est un filon juteux, si vous me permettez cette expression. Laissez les autres chercher les grands projets qui n'aboutissent jamais ; laissez cela aux centres expérimentaux, ils ont les moyens de présenter n'importe quoi à l'Etat, du moment que leur budget est revoté. Croyez-moi, si vous voulez occuper un poste chez nous monsieur Haffner ; les programmes de jeux, les programmes ! Et il frappa de son poing pour accentuer sa conviction, mais sur le sous-main qui amortit le son et affaiblit l'effet qu'il voulait donner.



"Peut-être"... Pierre avait répondu cela en faisant mine de réfléchir aux propos de monsieur d'Arnoult. D'ores et déjà, il savait que ce grand bonhomme aux cheveux coupés trop courts qui portait une cravate noire à rayures rouges, et une chemise à carreaux bleus, une veste aux manches trop courtes, et un pantalon mal coupé fripé qui tenait plus du tuyau de poêle, n'avait aucune envergure et qu'il valait mieux ne plus entretenir la conversation. Une statue de pierre juchée sur la bibliothèque représentait le héros d'un jeu électronique. La statuette était à l'image de son propriétaire. "Le géant et le gnome !



Pierre prit congé et remercia monsieur d'Arnoult de son accueil, sans omettre de le féliciter du cadre agréable de son bureau.

Monsieur d'Arnoult rougit et répondit qu'il avait essayé de donner une note personnelle à son lieu de travail.

Pierre fut pris d'un éclat de rire lorsqu'il revit mentalement le visage d'Arnoult. Sa machine fonctionnait, il l'avait à maintes reprises expérimentées. Maintenant, il était convaincu que personne n'était prêt à recevoir le fruit de son labeur.

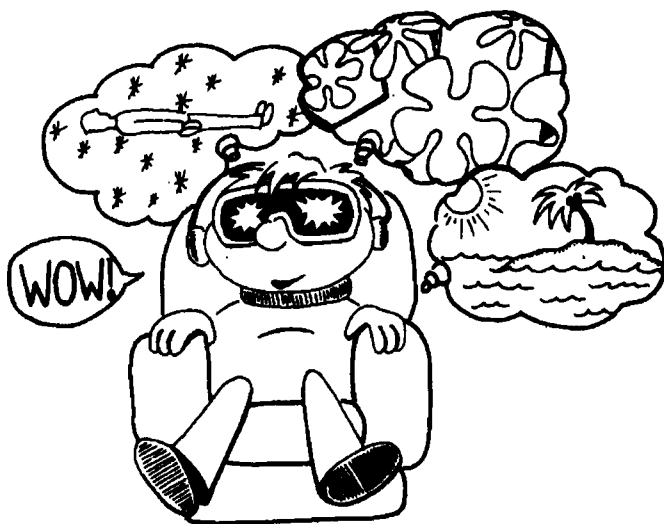
De retour chez lui, Pierre s'enferma à clefs dans son bureau. Il prit dans un coffre quelques disquettes et actionna un interrupteur qui fit coulisser une cloison mobile laissant apparaître une volée d'escalier menant à l'étage supérieur, bien que de la rue personne ne pouvait en soupçonner l'existence. Grâce à un calcul savant des charpentiers, et à diverses pentes de toit qui se croisaient et formaient une noue à l'extrémité de chaque aile, les combles étaient habitables malgré la faible pente du toit.

La surface était d'une cinquantaine de mètres carrés, deux fois moins que le rez de chaussée. Au centre de cette pièce, se trouvait une sorte de disque noir, d'environ trois mètres de diamètre, concave, incliné vers le sol. Le disque était fait de fibres de verre et de carbone et reposait sur un socle de bois, sorte de madriers assemblés les uns aux autres à l'ancienne. Des rondelles de caoutchouc isolaient le disque du socle et le socle du sol, par le même procédé. Entre les pièces de bois d'innombrables fils partaient de cette sorte de parabole et se rejoignaient dans divers boîtiers reliés à des armoires électriques. Ces dernières étaient en contact avec un pupitre central et deux imprimantes dont une à horloge par l'intermédiaire d'un simple câble. Un écran centralisait les informations et une caméra vissée à l'arbalétrier dirigée sur la flèche supérieure du disque en diffusait l'image sur un écran de télévision des plus banaux.



Pierre glissa une disquette dans la fente de son pupitre et tapa son nom de code. Après l'entrée de quelques autres informations, une horloge apparut sur l'écran. Il effaça les trois-quarts des points lumineux qui partaient de l'axe de l'écran. Il se dévêtit, laissa choir ses vêtements sur le sol et se dirigea vers le disque. Il prit une électrode et la fixa avec un peu de crème sur sa poitrine près du cœur, posa entre ses oreilles un casque tel ces baladeurs musicaux. Une ampoule accrochée au dessus de la caméra s'alluma. Pierre s'allongea au centre du disque. Il se décontracta et ferma les yeux. Peu à peu la lampe diminua d'intensité. Il expirait doucement, inspirait lentement. Les imprimantes crépitaient derrière lui, les points lumineux de l'horloge sur l'écran clignotaient.

Pierre marchait sur le sable chaud, trop chaud pour la plante de ses pieds, des gouttes de sueur perlaient de son front, il esquissait une légère grimace, il était près de l'océan. Après deux pas, il entra dans l'eau tiède, inspira longuement ferma la bouche et plongea sa tête sous l'eau. Il expirait par le nez et sentait des dizaines de bulles claires remonter à la surface lui caressant le visage au passage. Lorsqu'il se releva, il avait de l'eau jusqu'à la ceinture. Des gouttes glissaient de ses cheveux le long de son visage et telles des larmes se jetaient de son menton pour choir dans l'océan. Il nagea la tête hors de l'eau sur une centaine de mètres, puis s'éloigna du rivage ; la houle se faisant trop grosse, il aspirait des bouffées d'air et éperonnait de sa tête les vagues.



Les imprimantes stoppèrent leurs enregistrements, l'horloge sur l'écran de contrôle indiqua que le quart-d'heure venait de s'écouler, l'ampoule au dessus de la tête de Pierre s'alluma progressivement. Pierre rouvrit les yeux et étendit les muscles de son corps. Il resta un moment sur le dos à fixer l'ampoule, les mains derrière la nuque. Les ondes électriques captées sur son cerveau par le casque étaient renvoyées en code à l'ordinateur.

Celui-ci déchiffrait et adressait aux fibres du disque les informations tactiles. Le corps de Pierre, en contact avec le disque, avait la sensation d'être là où son esprit le conduisait.

"Les imbéciles ne sauront jamais profiter de mon lit de détente ; ils le transformeront en soucoupe de torture ou en chaise longue pour vieillard séniles," pensa-t-il. Il retourna vers sa console, pianota une fois encore et ne fixa point de borne temporelle avant de retourner s'allonger.