

## LA VILLE DANS L'ECRAN

Quentin souleva lentement le volet coulissant qui obstruait la fenêtre de sa chambre et observa la voiture de ses parents qui quittait le parking de l'immeuble. Cette fois, il pouvait être tranquille. Personne ne le dérangerait avant au moins minuit. Il traversa l'appartement jusqu'au bureau sur le lac et s'installa à la place du Père devant le clavier de l'ordinateur. Bien sûr, c'était interdit et il possédait dans sa propre chambre une machine à lui qui ne manquait ni de jeux, ni de voyages. Mais il était à l'âge où il importe d'apprendre à désobéir et l'ordinateur du Père, avec son casque, ses lunettes et sa gigantesque banque de données était autrement puissant que le sien. Derrière l'écran, un monde nouveau l'attendait.

Avec le délicieux sentiment qui accompagne toutes les transgressions, il actionna le commutateur du computer. L'écran s'éclaira dans un brouillard de pixels en gris, vert et orangé qui occupait toute la vitre. Quentin cliqua sur le disque dur et sépara les points du ciel des points de la terre. En haut fut le ciel électrique et bleu. En bas se posa la terre brune de glaise. Quentin vit que cela était bon. Il y eut un bip, il y eut une musique. Premier jour.

Au commencement la terre était riche et verdissait en parcelles de plan de betteraves et de pousses de blé et de maïs. Ailleurs, c'était des marais d'où s'envolaient des canards, où couinaient des poules d'eau aux becs jaunes et aux plumage noir. Ici et là montait au ciel le clocher d'une église cerné de fermes rudes et de

maisons de pierres. Les maîtres de ce monde portaient moustaches et chapeaux. Ils décoraient leurs salons des médailles conquises dans les comices agricoles et il se trouvaient si riches qu'ils déposaient, comme sans y penser, des châteaux dans les corbeilles de mariage de leurs filles. Autour d'eux un petit peuple s'affairait, peuple de tâcherons respectueux de l'ordre ancestral des choses. Ils retournaient la terre, fumaient les sillons et binaient les plants de betteraves comme avant eux leurs pères avaient labouré, fumé et biné pour les pères de leurs maîtres. C'était un monde immobile sous le ciel changeant qui charriait d'Ouest en Est les nuages de la mer. Quentin vit la campagne, et avant qu'il ait eu le temps de la trouver bonne, la règle du jeu s'inscrivit sur l'écran.

" Construisez la ville" C'était le titre du jeu. Suivait à la rubrique budget un chiffre accompagné de tant de zéros qu'il ne parvint pas à le lire avec certitude. La machine comptait en "Doublons". Il disposait de plusieurs milliards, centaines de milliards ou milliers de milliards de doublons. Objectif : Le Bonheur. Durée du jeu : trente minutes, soit trente ans T.V.C. Pour commencer cliquer "suite". Pour plus d'informations, cliquer "help".

Quentin cliqua la case "help". Il apprit que le T.V.C. était le temps virtuel compensé et que le bonheur pouvait se définir au choix comme l'absence de malheur - ce qui déterminait l'activation du programme débutant - ou la satisfaction des besoins de l'homme - ce qui correspondait à la fonction avancée du programme. Quentin choisit sans hésiter la fonction avancée et cliqua "O.K". pour revenir dans le monde.

Alors, du bas de l'écran, comme une foule compacte et anonyme, apparurent des hommes, les sans-abri des villes, les paysans des cabanons de campagne, les

pauvres en cohorte derrière la barbe d'un abbé, la foule de ceux qui sont sans toit, de ceux qui sont sans pain. Quentin vit que cela n'était pas bon. Sans hésiter, il puisa dans sa réserve de doublons, plaça des grues et du béton dans un coin de l'écran et ordonna que lèvent les premières cités de sa ville pour loger les hommes qui menaçaient d'envahir le paysage. Au centre, il plaça le boulanger afin que chacun pût trouver du pain. Autour il plaça les maisons afin que chacun pût trouver un toit. Plus loin, il laissa le champ libre aux champs où poussait le maïs et le blé, le champ libre aux marécages où s'envolaient les canards et où couinaient les poules d'eau au bec jaune et aux plumage noir.

Les pauvres entrèrent dans les boîtes que Quentin avait bâtit et tombèrent à genoux devant l'eau chaude et l'eau froide qui coulait aux robinets. Quentin appela les toits "Cité" et ceux qui y vivaient "Ouvriers". Il vit que cela était bon et qu'il lui restait encore beaucoup de doublons. Il y eut un bip, il y eut une musique. Deuxième jour.

Au matin du troisième jour, la tête du boulanger apparut à l'écran. Et c'était la tête d'un boulanger en colère. Il avait le teint gris et la poitrine étroite, les traits tirés par les nuits passées au fournil.

— A quoi sert, disait-il, à quoi sert que je perde ma vie à pétrir la pâte et à cuire le pain si personne, ici n'a d'argent pour acheter le fruit de mon travail?

Tandis que le boulanger parlait, en haut et à gauche de l'écran clignotait un petit triangle rouge encadrant un point d'exclamation. "Warning! Warning! Warning!"

Quentin comprit que si le pain était nécessaire au bonheur des ouvriers, le boulanger, lui, exigeait de la viande. Il fallait donner du travail aux ouvriers pour

qu'il gagnent l'argent que le boulanger dépenserait chez le boucher. Il puisa dans sa réserve de doublons, commanda les grues et les pelles mécaniques et construisit des usines. Il plaça les usines dans les champs et les sépara des cités et des maisons. Il appela les lieux de travail "Zones d'Activités" et ordonna que les zones d'activités s'activent. Quentin vit que cela était bon. Il y eut un bip, il y eut une musique. Troisième jour.

Quentin cliqua la case "pause" du ruban défilant de son computer et fila à la cuisine. Il ouvrit le réfrigérateur, hésita devant le pack de crèmes glacées que maman conservait pour dimanche et se contenta d'un verre de soda. Un paquet de cigarettes traînait sur la table. Il en alluma une en prenant soin de bien ouvrir la fenêtre afin que l'odeur de la fumée n'emplisse pas toute la cuisine. Dehors, tout était calme. Une énorme lune ronde se reflétait dans le lac et quelques lumières luisaient encore aux fenêtres du château, de l'autre côté de la pièce d'eau. Un léger brouillard d'octobre montait du sol avec des odeurs de terre et de feuilles. Ca sentait la campagne d'octobre, les châtaignes et les champignons.

Il revint au monde qu'il était en train de construire. Les ouvriers travaillaient dans les zones d'activités et gagnaient l'argent qu'ils reversaient au boulanger qui voulait manger de la viande. Tout allait pour le mieux et il lui restait une vingtaine de minutes de jeu. Il cliqua sur la case "Suite". Un homme apparut à l'écran. C'était un homme en costume et cravate au crâne discrètement dégarni. Sa prestance et son

assurance rappelaient celles des maîtres d'autrefois mais il ne portait ni moustache, ni chapeau. L'homme semblait préoccupé.

— Quentin, dit l'homme à Quentin, ce que vous avez accompli jusqu'à présent est presque parfait. Et je vous en rends grâce. Seulement...

— Seulement? murmura Quentin à l'ordinateur.

— ... Mes hangars sont pleins. Mes entrepôts débordent. Ils débordent des marchandises que fabriquent les ouvriers. Si vous ne faites rien, ils éclateront bientôt et un déluge de choses emportera le monde nouveau que vous avez voulu.

En haut et à droite de l'écran clignotait le petit triangle rouge encadrant un point d'exclamation. "Warning!" "Warning!"

Alors, Quentin traça des routes autour des centres et des maisons et ils les appela "Rocades". Il ordonna que courent aussi des routes entre les usines et les appela "Boulevards". Au milieu de la ville, il dessina une artère plus grande que les autres et qui courait à l'Ouest vers la mer et à l'Est vers les terres. En parallèle de cette artère, il posa des rails de fer. Il appela la grande artère "Autoroute" et les rails de fer "Voie ferrée". Il jeta ensuite des ponts sur l'autoroute et la voie ferrée et ordonna aux voitures, aux camions et aux wagons de porter hors de la ville les marchandises qui menaçaient de faire exploser les usines. Il fut fait ainsi qu'il avait été programmé. Les voitures filèrent sur les boulevards pour mener les ouvriers de leurs maisons aux usines et des usines au boulanger. Les camions et les wagons emportèrent vers l'Ouest et vers l'Est la multitude des marchandises que fabriquaient les ouvriers pour gagner l'argent qui payait le pain du boulanger qui voulait manger de la viande. Et cela fit au soir un grand ballet de lumière

jaune et de lumières rouge tout autour de la ville, un grand flux comme le sang des hommes. Le coeur était au centre où l'argent, le travail et la peine se changeaient en pain. Quentin vit que la ville était vivante et que cela était bon. Il y eut un bip, il y eut une musique. Quatrième jour.

**U**n instant, Quentin crut que le jeu était achevé et qu'il avait gagné. Mais le jeu ne faisait que commencer.

Les hommes qui avaient du pain et un toit se mirent à croître et à multiplier tandis que d'autres hommes attirés d'autres villes par la lumière demandèrent à se joindre aux premiers arrivants. Le petit triangle rouge encadrant un point d'exclamation clignota de nouveau. "Warning!" Warning!"

Les ouvriers voulaient des écoles, des crèches et des jeux pour leurs enfants, les maîtres des usines voulaient des bureaux pour les employés qui s'occupaient de faire voyager les marchandises vers la merde l'Ouest et les terres de l'Est, les employés voulaient des maisons pour vivre dans la ville et tout le monde en avait assez de ne vivre que de pain. Tout le monde voulait des marchandises. Heureusement, il restait des terres et des champs en quantité. Quentin puisa abondamment dans sa réserve de doublons et se mit à l'ouvrage. Il changea en pelles et en grues les dernières moissonneuses des temps anciens. Et les pelles labourèrent la terre pour y semer de nouvelles maisons. Avec la terre creusée, Quentin bâtit une montagne qu'il appela "La Revanche" en souvenir du temps où l'homme était esclave du paysage. Il assécha les marais et emprisonna dans des bassins les eaux inutiles de la pluie qui n'avaient plus de terre où se perdre. Il inventa des canaux et des rivières. Autour des bassins il installa des boutiques et des magasins et il

appela "Coeur" les boutiques et les magasins où le travail et l'argent se changeaient en marchandises. Autour des coeurs, il bâtit des bureaux pour les employés qui expédiaient les marchandises vers la mer et les terres. Il ordonna que se dressent dans les champs des cités pour les employés et des quartiers pour les maîtres des usines. Et que dans chaque cité, soit une école, une crèche et un square avec un arbre pour que les enfants jouent et apprennent à louer le maître de la ville

Pour relier les hommes, le travail et les marchandises, il traça de nouvelles routes et de nouvelles rocades où s'engouffrèrent de nouvelles voitures et de nouveaux camions qui firent au soir un nouveau ballet de lumière comme le sang de la ville, plus vaste et plus rapide que jamais. Quentin était épuisé. Il y eut un bip, il y eut une musique. Cinquième jour.

— Bravo, félicita le computer d'une voix de synthèse chaleureuse. Vous avez construit la ville en vingt ans sans jamais vous laisser déborder par les hommes. Si vous désirez continuer à construire, cliquez sur "Suite". Si vous désirez découvrir ce que vous avez inventé, cliquez sur "Promenade".

— Quentin avait envie de voir le monde. Il cliqua ainsi que le computer l'ordonnait et coiffa le casque et les lunettes qui se raccordaient à l'immense mémoire de la machine. Une voiture avança avec une musique. Quentin y prit place et pénétra dans le monde qu'il avait fait.

**L**'illusion était parfaite. Le monde était derrière les vitres mouillées de la voiture dans le ballet des essuie-glace. Le monde était toujours derrière les vitres, vitres glacées des immeubles de bureaux, véranda des usines, vitres des cafés

où l'après-midi, devant une bière, on causait part de marché, taux de pénétration, croissance et marketing. Dans les zones d'activités, on s'activait ainsi qu'il avait été programmé. Vue de la voiture, la ville appartenait aux hommes et aux moteurs. Peu de femmes et peu d'enfants. Sans doute se cachaient-ils derrière les buttes de terre plantées d'arbres qui protégeaient les maisons du passage des camions. Quentin tourna sur les ronds-points, fila sur les boulevards, vira sur les bretelles, dévala les ponts et les passerelles. Sa ville était un manège. De coeur en quartier, de quartier en zone d'activité et de zone d'activités en bureaux, la ville se répétait comme à l'infini vers le Nord, vers le Sud, vers l'Ouest et vers l'Est, de part et d'autre de la grande artère de bitume et de fer. Le programme de la machine répétait son plan à l'infini à mesure qu'arrivaient de nouveaux habitants. Il lui sembla que son rêve bégayait.

**L**e vent se leva. L'automne prit possession de la ville dans un grand tourbillon de feuilles. Dans les champs des enfants tiraient un cerf-volant tandis qu'au centre météo leurs parents jetaient aux nuages un ballon pour le bulletin du soir. Sur le bord d'une rocade, une femme rentrait du linge dans une roulotte. Elle portait une robe de couleurs à larges volants et et boucles d'or à ses oreilles. Quentin s'étonna de la trouver là. Elle devait sortir sans aucun doute du fond de la mémoire aléatoire extrêmement complexe de l'ordinateur. Il fila sans s'arrêter jusqu'à la première cité qu'il avait imaginée au tout début du jeu. Il la trouva bien grise sous ses peupliers jaunes et verts. Le coeur fatigué des commerces battait à peine dans le rond clos de ses boutiques vides, un vieux coeur de trente ans, l'âge de la retraite pour la nouveauté...



Plus loin, dans un autre coeur, il gara sa voiture virtuelle à l'aide du joy-stick et pénétra dans la zone réservée aux piétons. C'était la fin de la journée. Le centre commercial tirait ses rideaux de fer sur ses néons de fête. Il entendit des claquements sonores de paumes dans des éclats de voix graves. Des adolescents piétons piétinaient la dalle déserte. Ils ne travaillaient pas ceux-là? Pourquoi n'étaient-ils donc pas chez eux ou chez leurs parents? Défaut de programme?

Les voix se turent, les jeunes se dispersèrent sur la dalle. Une douzaine de policiers passèrent en causant comme de braves travailleurs rentrant d'une journée de boulot. Ils disparurent par la rue du Chemin des Boeufs. Quentin ne se souvint pas avoir programmé la police ni le désœuvrement dans sa ville. Sans doute l'ordinateur, au gré des nécessités, gérait-il seul ce genre de détails.

La nuit venait. Au ciel ouvert montait une lune ronde et neuve. Au sol, le vieux béton s'effritait sous les tubulures des échafaudages. Le coeur naguère neuf n'avait que vingt ans. Il était bon pour la réforme... Quentin s'inquiéta.

Dans un café, il rencontra un homme encore jeune qui lui parla du lait que sa mère l'envoyait chercher à la ferme du temps qu'il était gamin, du passage à niveau sur la voie ferrée et de Mimile qui tenait boutique autrefois au café de la gare. C'était hier. C'était il y a cent ans. Quentin n'avait jamais rencontré un jeune homme aux souvenirs aussi anciens. Son histoire était simple. Arrivé au terme de son enfance, à l'âge où l'on songe à quitter son pays pour découvrir le vaste monde, il avait découvert la ville à ses pieds. Il n'était donc pas monté à la ville puisque la ville avait monté sous ses yeux. Il était resté immobile et faisait à présent partie des anciens. Un vétéran de moins de

trente ans. Quentin se demanda à quelle vitesse on vieillissait ici. Quel virus inconnu l'ordinateur avait-il laissé se développer dans le sang rouge et jaune des lumières qui coulait dans les artères et les veines de sa ville? Qu'importait d'avoir gagné contre la machine, d'avoir construit un monde en vingt ans si, dans les dix dernières minutes du jeu tout risquait de s'effondrer? Rien ne passe plus vite que la nouveauté...

Il cliqua sur le joy-stick qu'il avait conservé à sa ceinture, se débarrassa du casque et des lunettes qui l'avaient conduit dans le monde virtuel de la ville et retrouva le bureau du Père où tout devait être possible. Du temps et de la mémoire : voilà ce qui manquait à la ville. Du temps et de la mémoire. De la folie aussi. Il ne lui restait plus que cinq minutes de jeu.

Quentin puisa tout ce qu'il lui restait de doublons dans sa réserve et remit en branle les engins. Il fallait enraciner la ville dans le temps, dans la mémoire des hommes, de tous les hommes de toute la planète! Il fallait renouer avec le vieux vocabulaire terrien des temps anciens.

Au centre de la ville, - encore un nouveau coeur!,- il planta un bateau où il enferma tous les mots, tous les rêves et toutes les images de la mémoire prodigieuse de l'humanité. A côté des rêves et des mots, il greffa un théâtre pour que les mots et les rêves prennent corps et sang sur la scène. Et comme il voulait que partout naissent des êves de chair et de sang, il tendit un grand cylo de lumière bleue qu'on pouvait voir la nuit tout en haut d'un escalier monumental. Il espérait qu'un jour des vendeuses emplumées descendraient l'escalier en musique pour aller prendre leurs places derrière les caisses du super marché. Il inventa des sons qu'on avait oubliés et trois

cloches de bronzes dans un clocher ajouré pour sonner l'angélus du soir. Un jour, il en était certain, un homme poserait à terre son attaché-case, une femme s'agenouillerait en face de lui et tous les deux prieraient comme on a toujours fait à l'appel des cloches. La ville devait être un théâtre. A chacun d'y choisir son rôle!

**I**l ne lui restait plus que trois minutes. Il jura que son délire n'aurait pas d'autres limites que celles que lui imposerait l'horloge de la machine. Il se fit jardinier. Il traita les espaces qu'il avait négligé, boutura les cités sur les centres anciens qu'il appela "Villages", planta des châteaux au milieu des champs, sema des maisons aux façades de couleurs comme on en voit dans les livres de l'école primaire quand la ville ressemble à un décor. Il inventa des perspectives minérale dans l'eau noire des bassins, des bruits de source et des femmes de plâtre monstrueuses et nues pour soutenir les toits des cités nouvelles. Il puisa dans l'Antique, dans le Classique et le Moderne sous toutes les latitudes de la planète, rêvant Socrate devant un jambon beurre, Bossuet sur le quai du R.E.R.. et Mad Max en vendeur de Mac Do.

Il était fou. Il se moquait à présent des ouvriers, du boulanger, des marchandises et des entrepreneurs. Il se fichait des rocades qui tournent en rond et des voies expresses qui ne mènent nulle part. La ville devait viser au bonheur de l'homme et le bonheur était une idée folle. C'était vieux comme le monde, ça ne vieillirait jamais.

Il y eut un bip. Il y eut une musique. Sixième jour.

"Game over" afficha l'écran. "Voulez-vous visiter le monde que vous avez créé?"

Quentin cliqua "Quitter". Le monde qu'il avait imaginé n'était plus à visiter, il était à vivre sans casque et sans lunettes. Il quitta lentement le bureau du Père où tout était possible et alluma une seconde cigarette à la fenêtre de la cuisine.

La lune ronde et neuve faisait un trou blanc dans l'eau noire du bassin. Quentin se réjouit de ne pas avoir touché au ciel. Il se tenait, adolescent immobile, à égale distance du ciel et de la terre comme une barque hésitant à choisir le vent. Comme la ville.

**I**l y eut des claquements de pas sur l'esplanade et des bruits de voix qui étouffaient des rires. Sous la fenêtre, Quentin vit son père enlacer sa mère et l'embrasser dans un murmure de feuilles. Ils n'avaient pas cessé de marcher. Le même vent d'un même mouvement soulevait les pans du manteau de l'homme et la robe de la femme qui présentait à la lune son cou blanc. Cela ressemblait à une très vieille photo de Robert Doisneau qui aimait tant les pavillons de banlieue, les vieux zinc, le temps qui passe et patine les vies sans faire trop de dégâts. Quentin pensa que cela était bon.

Le septième jour, Quentin tomba amoureux dans la ville qu'il avait rêvée.

*Le colporteur* © Editions l'Harmattan 1995