

L'EMPREINTE INVISIBLE

Cécile Lauffenburger

L'empreinte invisible

Roman fantasy jeunesse

Ce livre a été publié sur www.bookelis.com

ISBN : 979-10-359-2157-6

© Cécile Lauffenburger

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction,
intégrale ou partielle réservés pour tous pays.
L'auteur est seul propriétaire des droits et responsable du contenu de ce livre.

Prologue

Aron est enfant unique, il est choyé par sa famille, habite une grande maison de ville, sa vaste chambre est située au deuxième étage, sous les combles.

Elle est meublée de grandes bibliothèques où reposent des encyclopédies scientifiques, un microscope, un planisphère, des kits d'expériences de chimies, de constructions en tout genre, de boîtes contenant des insectes séchés dans du chloroforme.

Aron est curieux et aime lire, bricoler, explorer le monde naturel, observer, formuler des idées, inventer.

Il aime jouer au petit savant et se familiariser avec les produits chimiques pour étudier leurs réactions mais aussi leurs dangers.

Il réalise des manipulations amusantes et étonnantes sur le courant électrique et l'électricité statique.

C'est un élève brillant mais depuis l'école primaire il entend des ricanements, des moqueries et railleries de la part de ses camarades de classe qui le traitent souvent de chouchou, de farfelu, de spécial.

Il est devenu plutôt solitaire.

Cette hostilité des autres enfants l'agace, ne lui donne pas l'envie de s'affirmer et de trouver sa place au sein du groupe.

Ainsi, pour éviter que son apprentissage scolaire puisse en souffrir, après avoir longuement discuté et réfléchi, ses parents ont donc pris la décision de le déscolariser à son entrée en sixième en lui permettant de suivre ses cours par correspondance et avec l'appui d'un professeur privé, un enseignement plus adapté pour lui.

Les moments qui lui permettent de rencontrer quelques copains, c'est à son club de tir à l'arc où il se rend depuis sept ans.

Cette discipline le sort de sa coquille, il peut avec Steve, Hugo et Marc, échanger sur cette pratique devenue au fil du temps une passion.

Ce trio forme une belle image de complicité.

Ils se rendent trois fois par mois sur des compétitions et chacun encourage l'autre dans sa progression sans jamais aucune adversité.

Les samedis où tous sont libres, ils s'invitent les uns chez les autres et jouent à des jeux vidéos ou sortent en ville pour se retrouver autour d'un flipper, d'un billard, d'un baby foot à la Maison de quartier.

Sérieux et toujours aussi rigoureux, à 17 ans, Aron vient d'obtenir son baccalauréat en Série Scientifique avec Mention Très bien.

Néanmoins, n'ayant pas la moindre idée d'un avenir professionnel vers lequel se tourner, il s'octroie une année sabbatique pour porter sa réflexion plus aisément sur sa future orientation.

Steve, Hugo et Marc, eux, poursuivent leur scolarité en terminale.

Mais, depuis quelques semaines, Aron commence à trouver le temps long.

Il se tourne plus souvent vers les jeux vidéo qui ne tardent pas à le passionner trop dangereusement.

En effet, ceux-ci l'emmènent vers un monde virtuel où il peut rêver, s'inventer un autre univers, un autre vortex, une dimension pleine de rebondissements.

Dans ce monde-là, il est en confiance, il n'y a plus d'espace entre le sujet et l'objet, il peut jouer avec tous les possibles, avec toutes les limites d'horizons divers.

Il passe ainsi des journées entières sur sa console ou sa tablette, vautré sur son lit ou sur son canapé, les mains fixées sur son clavier

ou ses manettes à cliquer sur les multiples boutons, s'enorgueillissant en parallèle parfaitement dans un bazar qui sans doute le rassure mais qui le rend de plus en plus paresseux.

Il ne songe plus à se chercher une orientation ou envisager de poursuivre des études supérieures, ne mesure pas l'intérêt de ranger le désordre de sa chambre où ses vêtements jonchent le sol, en boule, de-ci, de-là.

Cela ne le dérange nullement, il se retrouve aisément dans son chantier et, si sa mère ose parfois déplacer la moindre chose, il s'en aperçoit aussitôt.

Il râle même après celle-ci quand elle pénètre « son » domaine pour épousseter, aspirer, laver.

Il devient alors désagréable, irritable, acerbe, voire agressif.

D'autre part, il évite depuis quelques temps de se nourrir, parfois même ne daigne pas descendre au rez-de-chaussée pour partager le repas en famille, ce qu'il considère comme des futilités qui le saoulent.

Il ne prend plus le temps non plus de se rendre au club de tir à l'arc, d'appeler Steve, Hugo ou Marc, prétextant toujours quand l'un d'eux lui téléphone pour lui proposer une sortie avoir de nombreuses choses à faire.

Il préfère de loin vivre de manière imaginaire au sein d'un espace qu'il estime plus attrayant et surtout sans aucune contraintes.

Aron devient le « gamer » par excellence, espérant toujours atteindre le niveau supérieur du dernier jeu de combat de dragons où seuls les meilleurs guerriers ont leur place, d'aliens en tout genre à dégommer pour les réduire en compote, de paysages futuristes à emprunter avec des terrains de chasse entourés de puits de lave, d'abysses putrides, d'ennemis.

Il adore se plonger dans le noir pour mieux s'imprégner du jeu de caméras en dimension 3D, son casque sur les oreilles pour n'entendre que les musiques qui font frissonner.

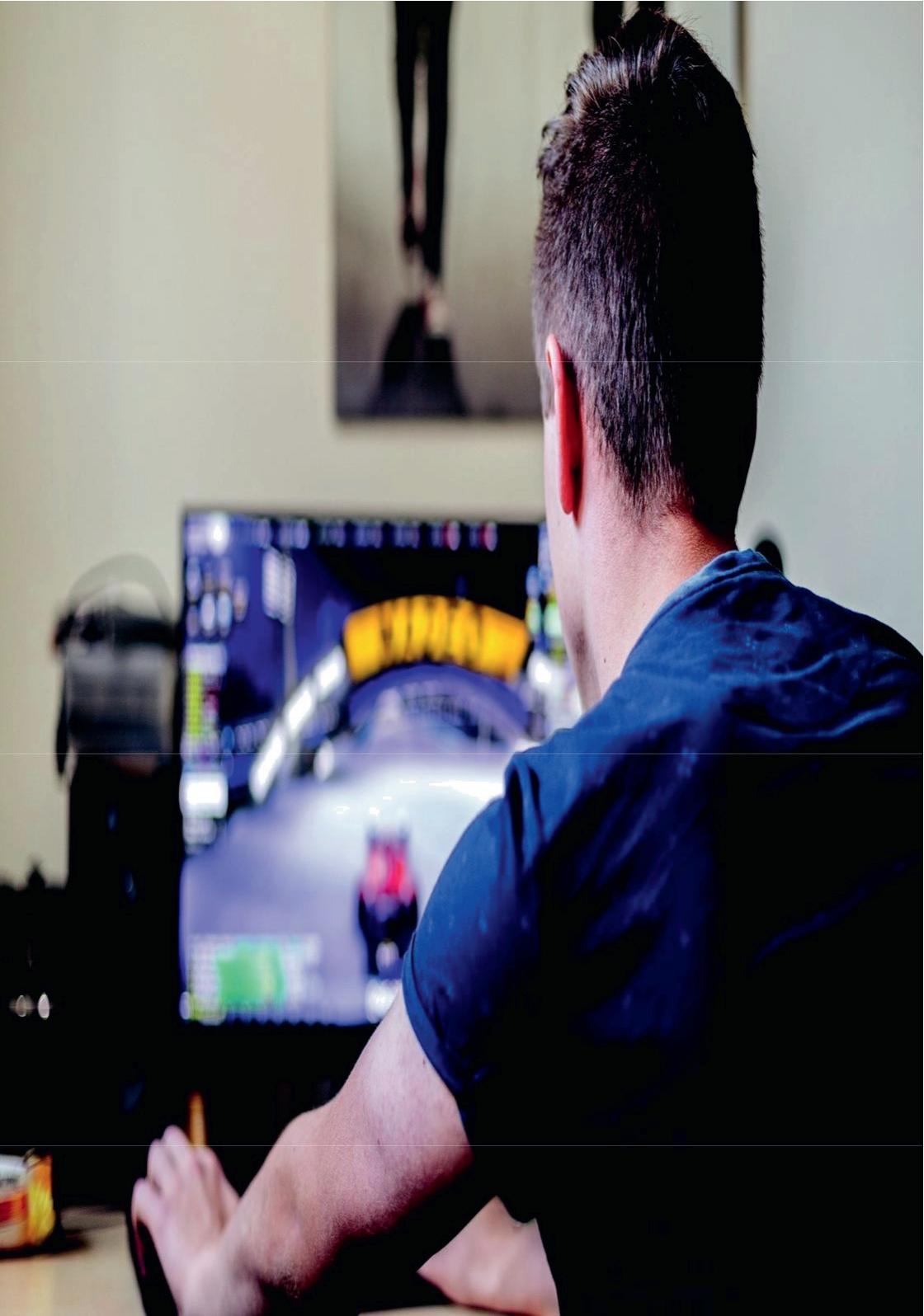
Aron s'endort aussi de plus en plus tardivement dans la nuit, mobilisé par ses jeux qui l'amènent jusqu'à l'épuisement.

Il perd peu à peu tout contact social, tout investissement dans quoi que ce soit, se met une sorte de carapace, de masque, ne vivant qu'avec et pour son avatar dont il peine à se défaire.

Il l'a d'ailleurs créé comme un double de lui-même qu'il subjugué, il se confond avec lui, se projette littéralement dedans.

Aron n'a plus envie de s'engager dans aucune expérience liée au vivant.

Craint-il devoir affronter des désillusions, de vivre avec ses affects ? En fait, Aron est insidieusement tout bonnement devenu un accroc de l'irréel, un addict au virtuel...



Chapitre 1

Ce jour-là, Aron aperçoit un mot posé sur son bureau.

C'est une feuille de papier brun et rugueux dont la texture est comparable à celle d'un parchemin, l'écriture à l'encre noire est fine et quasiment sinusoïdale.

Le message inscrit se termine de étrange manière, un signe ressemblant à un symbole égyptien est apposé en bas de page.

Intrigué, Aron lit le texte.

« Aron,

*Puisque personne n'a plus la chance d'entrer
en contact avec toi,
ne peut plus aborder aucune discussion,
parce que tu ne te rends pas compte que tu es trop accroc
à l'irréel et que tu en es devenu addict,
je t'informe par cette présente que les manettes de ta console
ont été subtilisées.*

Celles-ci sont prises en otage contre une rançon, à savoir :

*un retour de ta part vers la normalité :
prendre tes repas avec les tiens,
ranger et nettoyer ta chambre,
te re-trouver,
voir ton avenir différemment et t'intéresser à la vie réelle !*

*Toi qui aime tant les défis dans tes jeux,
sauras-tu jouer à celui-là ?*

Si tu te sens assez fort pour m'affronter,