

La brèche

Le Royaume de Billevesia¹ comptait 8128² habitants. De grands murs entouraient entièrement cette Cité qui en devenait infranchissable comme une grande forteresse. Elle était dirigée par le Roi Utopos³, Monarque conformiste et organisé qui interdisait toute entrée ou sortie du territoire. Malgré l'absence de communication avec les pays extérieurs, il arrivait parfaitement, en pratiquant l'autarcie, à nourrir chaque habitant avec une portion égale pour chaque personne et adaptée aux tranches d'âge. Les rues de la ville étaient de la même longueur et de la même largeur et chaque habitation abritait le même nombre d'hommes et de femmes. La Cité était symétrique avec pour centre le palais du Roi. Les jardins du Roi étaient de forme géométrique. Les plantations étaient maîtrisées : aucune herbe folle ou plante fantaisiste ne venait troubler cette architecture rigoriste. Les allées étaient rectilignes. À travers ses jardins, Utopos cherchait à faire triompher l'ordre sur le désordre, le réfléchi sur le spontané. Les habitants de Billevesia étaient tous égaux : ils ne connaissaient ni la pauvreté ni la richesse car les classes sociales ne pouvaient exister dans une société sans défaut. Les sentiments et les émotions n'avaient pas leur place, car ils pouvaient engendrer de la souffrance. Or la souffrance était inconnue du peuple de Billevesia. Ils étaient également ignorants de la vie à l'extérieur des remparts et des horreurs qui pouvaient régner sur le monde. Un seul enfant par famille était toléré. Dès leur naissance, les enfants mal-formés ou contaminés d'une quelconque maladie étaient « effacés » pour laisser place à des êtres parfaits. Ce rejet ne concernait pas seulement les maladies, mais également la vieillesse et la mort. La Mort n'était jamais mentionnée par le Roi, et sa garde s'occupait « d'effacer » les mal-formés, les êtres sensibles ou émotifs, les malades, ainsi que les vieillissants, afin que le peuple n'ait pas connaissance de la souffrance et du malheur. Très jeunes, les enfants du royaume recevaient une éducation digne de ce nom et tous étaient au même niveau de sagesse et de savoir. Aucune différence entre ces habitants ne leurs permettait de faire mûrir un conflit au sein du royaume. Tous les malheurs du monde leurs étaient entièrement inconnus.

Une jeune fille du nom d'Isorropia⁴ vivait avec ses parents qui travaillaient dans l'unique bibliothèque du Royaume. Elle était curieuse et cherchait toujours à comprendre ce qui l'entourait. A sa majorité, elle voulut savoir ce qui se trouvait au-delà des murs, mais ses parents éludèrent ses interrogations insistantes. Ainsi, les habitants de la Cité commencèrent à la trouver étrange et murmurèrent des choses à son égard dont elle n'avait cure. Elle se rendait régulièrement à la bibliothèque, qui contenait quelques romans qu'elle dévorait afin d'étancher sa soif de savoir et d'évasion. Un après-midi qu'elle s'y réfugiait comme à son habitude elle fit une découverte surprenante. En pénétrant dans le rayon des livres d'aventures qu'elle avait tous lus plusieurs fois, elle aperçut son père qui scrutait les alentours d'un air soupçonneux. Intriguée par son attitude, elle se

cacha avant qu'il ne l'ait vue, le suivit, et l'observa. Il pénétra dans la salle des archives fermée au public. Elle parvint à s'y faufiler derrière lui avant que la porte ne se referme. Elle le vit grimper sur une échelle et tirer délicatement sur un ouvrage. Cette manœuvre enclencha sous les yeux ébahis d'Isorropia l'ouverture d'un passage secret où il s'engouffra non sans avoir jeté une dernière fois un regard méfiant derrière lui. Elle attendit quelques instants et reproduit les mêmes gestes que son père. Elle se retrouva dans un couloir qui donnait sur une salle immense remplie de livres magnifiques à perte de vue. Son cœur battait à en rompre sa poitrine. Elle était émerveillée par la beauté des lieux. Elle se saisit d'un ouvrage et se mit à le feuilleter avec avidité cachée du regard de son père qui était afféré de l'autre côté de la salle. Ce livre parlait du monde au-delà des frontières et de choses que les habitants de cette Cité ignoraient entièrement. Isorropia fut ébranlée par ce qu'elle lisait et se rendit compte qu'elle ne savait rien du monde dans lequel elle vivait. Sa connaissance se limitait à ce qui se passait dans l'enceinte de la Cité et les livres d'aventures auxquels elle avait eu accès jusque-là ne racontaient que des histoires sur la Cité. Cette découverte lui fit peur tout en éveillant en elle une forte curiosité et un attrait irrésistible pour ce monde mystérieux. Elle décida donc de demander des explications à ses parents. Sur le chemin du retour la jeune fille se demanda pourquoi le Roi refusait de faire connaître ce monde et prit conscience que le bonheur et la paix dans lesquels elle croyait vivre n'étaient pas réels. Le soir venu elle sortit un des livres qu'elle avait pris et le montra à ses parents en leur expliquant comment elle l'avait trouvé et ce qu'il disait. Elle leur fit part de sa décision de sortir du royaume pour partir à la découverte du monde et explorer les recoins cachés de la terre ainsi que ses plus grands secrets. Son père, fulminant, attrapa le livre, le jeta dans le feu de la cheminée et lui fit promettre de n'en parler à personne. Sa mère essaya de calmer la situation en disant à sa fille que dans l'enceinte du royaume ils étaient en sûreté. Elle aperçut une lueur d'effroi dans les yeux de ses parents comme s'ils craignaient quelque chose, ce qui l'a terrifia. Ils avaient l'air de bien connaître le contenu de ces livres ce qui interpella Isorropia. Nonobstant elle ne leur posa plus de questions, se dirigea vers sa chambre et s'enferma. Elle sortit trois autres livres qu'elle avait gardé précieusement dans sa sacoche, et les mit sous le lit. La jeune femme était perdue. Elle avait l'impression jusqu'à présent de tout savoir et de vivre dans un monde parfait, mais ses récentes découvertes l'obligeaient à se remettre en question ainsi que le monde dans lequel elle vivait. Elle croyait également connaître ses parents mais ceux-là lui cachaient de terribles secrets.

Le lendemain, dès l'aube, Isorropia s'empressa d'aller trouver le Roi pour lui demander ce que ces livres faisaient dans la bibliothèque de Billevesia et pourquoi leurs dires allaient à l'encontre de l'éducation que les écoles de la Cité avaient apportée aux enfants du peuple. Une fois face à Utopos elle lui expliqua les récents événements ainsi que la réaction de son père. Elle pensait également que ces livres pourraient servir à changer les choses et que le Roi accepterait d'ouvrir le Royaume. Mais sa réaction fut tout autre. Il prit le seul livre qu'Isorropia avait

emmené avec elle et il ordonna que l'on brûle la bibliothèque du Royaume, ne conservant que les ouvrages scientifiques et philosophiques faisant l'éloge des principes attachés à son règne. Il avertit Isorropia que son comportement la mettrait en danger et qu'elle devait rentrer chez elle et oublier tout ce qu'elle avait trouvé. Elle s'en alla et un conseiller d'Utopos entra dans la salle du trône pour s'entretenir avec lui sur ce qui s'était produit. Il lui proposa « d'effacer » la jeune fille de la même façon que cela se faisait pour chaque être qui s'avérait être différent dans ce royaume. Utopos ne donna pas suite à ce conseil et se rendit chez Karaba⁵, la Prophétesse de la cité, sa plus fidèle conseillère dont très peu connaissaient l'existence. Ce que le peuple ne savait pas c'est que c'était elle qui tirait les ficelles dans l'ombre. Elle se servait de sa majesté comme d'un pantin pour diriger sa propre société à son image. Le roi s'agenouilla à ses pieds et lui dit qu'elle avait raison à propos de la prophétie annoncée à la naissance d'Isorropia ; elle deviendrait à sa majorité un danger pour la cité en raison de sa curiosité. Mais le Roi ne pouvait se résoudre à « l'effacer » comme les autres enfants auparavant. Il promit cependant à la Prophétesse qu'il ferait tout ce qui était en son pouvoir pour l'empêcher de nuire à son règne utopique et qu'il prendrait les mesures nécessaires si le besoin s'en ressentait.

Mendant ce temps, Isorropia alla rejoindre sa meilleure amie Shireen⁶ pour se confier à elle. Elles décidèrent de se promener dans les jardins du palais qui étaient ouverts à tous. Au moment de lui parler de ces fameux livres découverts dans la bibliothèque Shireen attira Isorropia derrière une haie à l'abri des regards. Elle lui expliqua que depuis peu elle avait découvert qu'elle était atteinte d'une maladie rare et contagieuse : l'écaille grise⁷. Elle souleva sa manche. Du poignet au coude, sa peau ressemblait à de la pierre, grise et craquelée par endroit. Isorropia fit un pas en arrière puis vit le regard désespéré de son amie et lui demanda qui était au courant. Elle avoua qu'elle ne s'était confiée qu'à ses parents. Isorropia lui répondit d'un air inquiet qu'elle n'aurait pas dû et à ce moment trois hommes de la garde royale qui passaient devant elle leur demandèrent si elles connaissaient une jeune fille du nom de Shireen. Celle-ci se désigna et partit résignée avec les gardes du roi. Plusieurs jours s'écoulèrent et Isorropia n'avait aucune nouvelle de son amie. Elle se doutait bien que les parents de Shireen avaient fait leur devoir en avertissant le Roi mais elle ne comprenait pas que l'on puisse se séparer de sa fille sans remord.

Un soir, elle prit les deux livres qu'elle avait dissimulés sous son lit. En regardant de plus près, elle constata qu'un des livres était une sorte d'autobiographie sous formes de notes. Mais quand elle découvrit l'auteur, elle fut stupéfaite. En effet, l'auteur de ce livre prétendait être Exsulus⁸, le fils du Roi de Billevesia. Dans ses notes il écrivait qu'il commençait à devenir curieux et qu'il avait découvert que les « effacés » ne l'étaient pas réellement. Il rendait compte de chaque étape de ses découvertes comme celle concernant un passage secret qui permettait de sortir du Royaume : une brèche qui se trouvait dans un des murs entourant la forteresse ; mais également d'une Cité en ruine appelée Tromelin⁹ où l'on plaçait les « effacés » qui étaient en réalité exilés, exclus ainsi

du royaume en raison de leurs défauts, imperfections, maladies, fragilités qui auraient risqué d'entacher la société parfaite de Billevesia. Hélas, étant trop indiscret le Prince fut exilé à son tour sur ordre de Karaba. Il révéla que cette sorcière était celle qui manipulait le royaume entier à travers l'autorité d'Utopos.

A la tombé de la nuit, Isorropia rassembla sur le champ ses affaires dans un sac et partit à la recherche de ce passage vers l'extérieur qui la mènerait vers les disparus. Guidée par le plan qu'avait dessiné Exsulus, elle se retrouva nez à nez avec le passage inconnu de tous. Il faisait noir, mais grâce au clair de lune, elle parvint à distinguer la brèche dans laquelle elle put se faufiler en rampant. Cependant, elle était entravée de plantes grimpantes et de pierres comme si quelqu'un avait tenté de la reboucher. Elle arracha tant bien que mal les plantes et retira les cailloux sur son chemin. Le tunnel était long et la jeune fille avançait à tâtons dans l'obscurité. Soudain, elle entrevit une faible lueur au fond du tunnel. L'adrénaline l'envahit et elle accéléra le rythme. Elle sortit du tunnel et un air frais lui souffla au visage : elle se sentit libre. Elle resta un instant à genoux à contempler les étoiles dans le ciel. Isorropia avait l'impression que tout était différent au dehors. L'air qu'elle respirait semblait plus pur, le ciel plus sombre de mystère et les étoiles plus étincelantes d'espoir. Elle reprit ses esprits et déplaça le plan sur le sol pour trouver les ruines des disparus. Exsulus s'y était rendu une fois et à son retour avait essayé en vain de convaincre son père d'ouvrir le royaume. Mais Utopos, sous l'emprise de Karaba, s'était résolu à « l'effacer ». Elle prit donc la direction des ruines dans le vent glacial de la liberté qui s'ouvrait devant elle. La jeune fille marcha plusieurs heures dans la nuit sombre, ayant du mal à se repérer.

Elle trouva cependant Tromelin au petit matin. Les timides rayons du soleil matinal caressaient d'un voile rosé les murs dentelés de ces ruines grandioses, vestiges d'une opulente Cité. Il lui était étrange de penser qu'au sommet de sa gloire, nul ne pouvait alors imaginer le déclin de cette Cité florissante qui devait sembler éternelle aux yeux de ses contemporains. Aujourd'hui, ses temples, ses bas-reliefs, ses colonnes, ses théâtres, ses maisons, lui offraient le témoignage du lointain quotidien d'une cité autrefois fourmillante de vie, dont les vestiges offraient à présent un refuge aux bannis. Tandis qu'elle déambulait le regard émerveillé sur les pavés déformés, usés par le temps de ces rues endormies, quelques personnes qui venaient de se réveiller l'accueillirent en lui demandant la raison de son exil. Elle resta vague sur sa venue et se renseigna sur la présence d'Exsulus dans cette Cité en ruine. Il était connu de tous car les habitants l'avaient désigné comme leur leader. Ses guides la menèrent donc à lui. Le Prince éprouva un étrange sentiment en la voyant : comme s'il l'avait déjà rencontrée, peut-être en rêve ? Il lui offrit de la nourriture et ils commencèrent à discuter. Ainsi, elle lui dévoila qu'elle ne faisait pas partie des « effacés » de Billevesia mais qu'elle venait les chercher pour persuader le Roi d'ouvrir le royaume. Exsulus conduisit la jeune fille dans la Cité afin de lui dévoiler leur mode de vie. Elle découvrit des personnes atteintes de l'écaille grise en

train de se faire tatouer de magnifiques fresques sublimant les endroits de leur peau devenus pierre. Parmi elles, Isorropia reconnut son amie Shireen. Elle courut vers elle et voulut l'embrasser. Shireen l'arrêta d'un geste de la main lui rappelant que la maladie était contagieuse tout en lui souriant des larmes de joie plein les yeux. Le fils du roi expliqua que les chercheurs travaillaient sur un remède susceptible de ralentir l'évolution de la maladie. Isorropia accompagnée de Shireen et du Prince continua sa visite. Elle put admirer des enfants boiteux en train d'exécuter des figures acrobatiques qu'un enfant valide leur envierait, et de vieilles dames sourd-muettes constituant une joyeuse assemblée qui communiquait en faisant des signes à l'aide de leurs mains. Elle fut interpellée par la liberté que prenait la nature autour d'elle. Les herbes folles s'épanouissaient entre les rochers, les couleurs des fleurs étaient multiples et variées. Les arbres enlaçaient les ruines et prenaient appui sur elles pour s'élancer vers le ciel dans toute leur puissance majestueuse. Elle ressentit une impression de mystère et d'apaisement devant cette « peinture vivante ». Elle en vint à penser qu'elle préférerait contempler un arbre dans toute la luxuriance de ses branches et de ses rameaux plutôt que coupé et taillé en figure géométrique¹⁰ comme dans les jardins du roi Utopos. La main de l'homme n'avait pas asservi cette nature sauvage et multicolore. Plus elle avançait dans cette ville et découvrait cet univers, plus elle fut submergée pour la première fois par des sentiments et des émotions qui se bouscuaient dans sa tête. Le cœur battant, les larmes aux yeux elle s'effondra sur le sol. Elle ne comprenait pas l'injustice dont faisait preuve le Roi Utopos et promit à Exsul de tout faire pour changer la situation. Le soir même, une grande fête fut organisée en son honneur. En effet, l'arrivée de chaque « effacé » devait donner lieu à de la joie et non pas être assimilé à la tristesse d'un exil. La nourriture n'était qu'en petite quantité mais tout le monde partageait et faisait preuve de générosité. Ils parvenaient avec imagination et créativité à sublimer leurs imperfections. La convivialité, autour du feu allumé pour l'occasion, était incomparable. Isorropia aurait voulu rester plus longtemps mais ses parents lui manquaient. Elle annonça à tous les habitants de cette Cité qu'un passage secret pouvait leur permettre de pénétrer dans l'enceinte du Royaume et qu'ainsi ils seraient les porte-paroles auprès des habitants de Billevesia, de la cruauté et de l'inhumanité dont faisait preuve sa Majesté.

Le jour suivant, tous les exilés entrèrent dans Billevesia menés par Isorropia. A la surprise générale les rues étaient désertes. Soudain, Isorropia se souvint que c'était un jour particulier puisqu'il s'agissait de la commémoration de la construction de Billevesia et que tous les habitants étaient conviés à la grande place de la ville. Nonobstant elle vit cela comme une occasion pour dénoncer le Roi devant la ville entière. Ils se rendirent ensemble aux festivités avec détermination. Les habitants de Tromelin se mêlèrent à la foule de Billevesia et Isorropia se dirigea devant pour voir le roi de plus près. Peu de temps après, certains habitants ayant pris conscience de la présence des « effacés » se mirent à crier. Le Roi Utopos comprit rapidement l'invasion qui se déroulait sous ses yeux et ordonna à sa garde royale d'arrêter tout intrus. La foule déchaînée courait dans tous

les sens et hurlait d'effroi. Alors, Isorropia prit son courage à deux mains et entra dans le palais pour atteindre le balcon sur lequel trônait Utopos. Elle se faufila entre les gardes et parvint à s'approcher du Roi. Elle tenta d'attirer l'attention du peuple sous les yeux ébahis de ce dernier. Celui-ci demanda aux gardes de ne plus bouger et questionna Isorropia pour essayer de comprendre les événements.

Elle s'adressa aux sujets du Roi :

« Peuple de Billevesia, je vous en prie écoutez-moi ! J'ai quelque chose d'important à vous annoncer. En effet, je commençais à me poser des questions sur le monde dans lequel je vivais, quand j'ai découvert une salle secrète au sein de la bibliothèque dans laquelle je me rendais régulièrement. Tandis que votre Roi voulait vous la cacher, j'ai tenté de vous dévoiler en vain les secrets du monde extérieur enfouis dans cette salle inconnue. Parmi ces livres j'ai trouvé des notes prises par Exsul, le fils du Roi, dont nous ignorions l'existence car il a été exilé avant d'avoir pu s'exprimer au grand jour sur ses découvertes. Ne vous êtes-vous jamais posé la question de ce que deviennent les « effacés » ? Et bien je vais vous le dire : ils sont expulsés hors de ce royaume et condamnés à vivre dans une Cité en ruine. Cependant, j'ai vu la façon dont ils faisaient face à cet exil. Ils s'adaptent en faisant de leurs imperfections des atouts grâce à leur imagination et leur créativité. Leur extrême sensibilité leur permet d'être plus ouverts aux bonheurs et aux sensations, et d'apprécier la vie telle qu'elle se présente à eux. Ils parviennent à vivre avec un handicap comme celui des muets grâce à un langage des signes. Leur vie est à l'opposé de la nôtre. Je peux comprendre que cela fasse peur mais si nous ne prenons pas de risques nous vivons dans un monde sans but, sans imprévu, sans sentiment, sans émotion et donc bien terne. C'est une vie qui pour moi ne vaut pas la peine d'être vécue. Sans cela nous perdons notre part d'humanité. C'est la force de la passion qui crée la force de la règle¹¹. Alors je vous en conjure votre Majesté, ouvrez ce royaume, nous n'en serions que plus heureux. »

Le Roi ému contempla cette lueur d'espoir qui persistait dans le regard de la jeune fille. La foule semblait s'éveiller d'un long sommeil et l'émotion et les sentiments envahirent chaque être présent dans le Royaume. Pour la première fois, le cours des événements n'était pas déjà tracé. Tout à coup, Karaba fit son apparition et voyant le Roi douter, elle ordonna que l'on exécute Isorropia. Les soldats n'étant pas sous ses ordres ne bougèrent guère. Elle donna l'ordre au Roi d'exécuter ses désirs mais Utopos refusa. Ainsi, il révéla au peuple qu'Isorropia n'était autre que sa fille et qu'il ne pouvait se résoudre à la tuer. Il expliqua qu'il l'avait fait adopter à l'insu de la Prophétesse pour ne pas devoir exiler son autre enfant quand cette dernière lui avait annoncé qu'à l'adolescence Isorropia deviendrait un danger pour le royaume et qu'elle devait donc être « effacée ». Un long silence s'installa et le roi se remit à parler :

« Je n'étais pas à l'origine de la création de cette utopie. Je devais seulement en être l'Intendant, celui qui servirait de messenger entre le peuple et la réelle manipulatrice des habitants de Billevesia. Un jour

j'ai dit « j'aime la règle qui corrige l'émotion » et mon fils a rétorqué « j'aime l'émotion qui corrige la règle »¹². Aujourd'hui je me rends compte que ce Royaume ne doit pas être parfait mais doit intégrer l'imperfection comme une richesse qui fait partie intégrante de l'humanité et de la vie, que sans imperfections, émotions, sentiments il n'y a pas de vie. Nous ne pouvons-nous contenter d'une ville dirigée par des règles rigides ne laissant aucune place à la liberté et à l'imprévu ou d'une ville qui ne serait constituée que d'être imparfaits, souffrant de maladie ou envahis par les émotions. Il nous faut trouver l'équilibre qui nous permettrait d'instaurer des règles offrant une place à une part d'imprévu et de liberté. Je vous demande à tous de m'aider à construire un monde meilleur, un monde à notre image dans lequel nous userions de l'imagination, du savoir-vivre, de la sagesse et dans lequel nous pourrions cohabiter. »

Le roi ordonna à ses soldats de conduire Karaba dans les cachots du palais. En se débattant, la sorcière hurla au roi qu'il avait tort et qu'en réagissant ainsi il faisait entrer la « Souffrance et le Malheur » dans le royaume. Ces mots interpellèrent Isorropia qui décida d'aller rendre visite à la Prophétesse dans sa geôle quelques jours plus tard. Elle lui demanda ce qu'elle avait voulu dire avant de s'être fait arrêter. Karaba, désespérée au fond de sa cellule, se dévoila et conta l'histoire de sa vie à la jeune fille. Elle avait eu un fils mais à l'âge de 5 ans, il présenta les symptômes d'une maladie incurable : l'écaille grise. Elle avait été à ses côtés jusqu'au moment fatidique où il succomba. Alors, elle fut envahie par une Souffrance indicible et un sentiment d'injustice irrépressible qui la poussèrent à enfouir au plus profond d'elle-même toute trace de sentiment et d'émotion. Elle lui confia également que c'est ainsi que lui vint l'idée de bâtir une Cité dans laquelle toute forme de Souffrance serait bannie. Isorropia lui expliqua qu'en réagissant de la sorte, elle avait banni du même coup une partie d'elle-même, car la Souffrance fait partie inhérente de la condition humaine. Les traits de la Prophétesse qui jusqu'à présent été crispés se détendirent quelque peu et cette dernière sembla s'adoucir. La présence et la voix douce de la jeune fille l'apaisaient. Elle laissa alors l'émotion l'envahir et ses yeux s'emplirent de larmes pour la première fois depuis la mort de son cher enfant.

Quelques années plus tard, une nouvelle Cité renaissait. L'allure de ce Royaume était bien différente de ce qu'avait pu être Billevesia auparavant. Les jardins restaient bien entretenus mais il n'y avait aucune rigidité dans l'esthétisme de ceux-ci. Le Roi décida d'apporter un peu de fantaisie aux jardins du palais. Lorsque les habitants venaient le visiter ils allaient ainsi de surprise en découverte. Pas d'allée rectiligne guidant les pas des promeneurs mais plutôt une sorte « d'errance poétique ». Les herbes folles étaient libres de pousser entre les pavés des rues et l'ouverture de musées fit le plus grand bonheur des historiens. Les scientifiques de l'ancienne Billevesia et les chercheurs qui venaient de Tromelin s'associèrent afin de mettre en commun leurs recherches contre les maladies diverses de ce monde. Ils découvrirent notamment un remède permettant de ralentir l'évolution de l'écaille grise. La ville s'était agrandie et enrichie d'une multitude de ruelles tortueuses et

étroites, de maisons à l'architecture fantaisiste, tout en conservant l'ancien centre de Billevesia où se trouvait le palais du Roi. L'on ne cachait plus la Mort : elle était honorée par la construction de cimetières et de cérémonies somptueuses. La vieillesse n'était plus « effacée ». En effet, les personnes âgées vivaient au milieu de leurs enfants et petits- enfants, les faisant ainsi profiter de leur sagesse et de leurs expériences de la vie. Isorropia, quant à elle, demanda au roi de libérer la Prophétesse. Utopos qui ne pouvait rien refuser à sa fille chérie accepta de bonne grâce. Karaba créa un institut accueillant les personnes atteintes de l'écaïlle grise qui bénéficiaient des traitements issus des dernières recherches. C'était, pour elle, une façon de faire le deuil de son fils et d'accepter la condition humaine. Shireen profita d'un séjour très agréable et profitable dans cet institut. Le Roi régna de nombreuses années encore et s'éteignit de mort naturelle dans son palais entouré de ses descendants. A la mort de Shireen une cérémonie magnifique fut organisée en son honneur. Exsulus succéda tout naturellement à son père, accompagné de sa sœur qui lui servit de Sage Conseillère. À sa mort la Cité fut rebaptisée « Isorropia » et il fut gravé en lettres d'or aux portes du Royaume :

« Il est aussi noble de tendre à l'équilibre qu'à la perfection; car c'est une perfection que de garder l'équilibre »¹³

NOTES

¹Billevesia : néologisme, inspiré de Billevesée qui signifie Chimère, illusion, synonyme d'utopie.

²8128 : l'un des nombres parfaits (selon le philosophe et mathématicien Nicomaque de Gérase, dans son ouvrage *Arithmetica*).

³Utopos : du grec « sans lieu », « qui ne se trouve nulle part ».

⁴Isorropia : traduction du grec « équilibre ».

⁵Karaba : en référence à la sorcière dans le conte africain « kirikou et la sorcière ».

⁶Shireen : personnage fictif appartenant à la saga *Game of Thrones* atteint de la maladie dite de l'écaille grise.

⁷L'écaille grise : maladie de peau appartenant à la saga *Game of Thrones* transformant les hommes en pierre.

⁸Exsul : venant du latin « ex(s)ul » (« séjournant à l'étranger, banni »).

⁹Tromelin : île française de l'océan indien. En référence à l'épisode historique des « naufragés de Tromelin ».

¹⁰Préférer contempler (...) figure géométrique : citation du poète Joseph Addison.

¹¹C'est la force de la passion qui crée la force de la règle : citation de Jean Jaurès.

¹²J'aime la règle qui corrige l'émotion. J'aime l'émotion qui corrige la règle : citation du peintre et sculpteur Georges Braque.

¹³Il est aussi noble de tendre à l'équilibre qu'à la perfection; car c'est une perfection que de garder l'équilibre : citation de Jean Grenier, philosophe et écrivain français.

Nombre de mots: 4451