

Supra Life

Sébastien Grisey

TABLE DES MATIÈRES

- 1 Daisuke Pg n°1
- 2 Vic Pg n°3
- 3 Supra Life Pg n°6

1 DAISUKE

Daisuke avait 20 ans, il vivait depuis quelques mois dans un de ces minuscules appartements de Kabukicho, Tokyo. Le placard était sous-loué deux ou trois fois. Il n'avait jamais vu le propriétaire, ne connaissait pas son nom et s'en fichait royalement. Il était là pour travailler.

Sa petite vie de provincial rangé avait pris un tournant radical un jour de décembre 2019. Daisuke était venu à la capitale par le train, comme tous les vendredis, pour tuer le temps et faire quelques achats. C'était avant la première pandémie. Du temps il en avait à l'époque, libre comme l'air, à ne plus savoir quoi faire, tellement qu'à la longue ça aurait bien pu le tuer de ne rien faire à ce point. Il avait quitté le système scolaire à la fin du lycée, incapable de trouver dans l'enseignement académique une quelconque motivation. A quoi bon penser au futur, de toute façon il se présentait chaque matin de manière assez identique, qu'on le veuille ou non.

C'est dans un de ces journaux gratuits mis à disposition à côté du vendeur de Bento de la gare d'Ikebukuro qu'il avait lu la discrète annonce : « Cherche homme ou femme en bonne santé, aimant marcher et parlant Anglais ». Pour ce qui était d'être un homme aimant la marche il avait le profil. Les ballades à pieds c'était son truc, il aimait parcourir un minimum de distance en un maximum de temps. C'était sa façon à lui de ralentir l'approche du futur, ce concept incertain qui semblait préoccuper ses parents, ses profs et même certains de ses amis à chaque instant, en chaque occasion et qui paraît-il n'augurait qu'ennuis et tracas si on ne le préparait pas assez bien.

Daisuke avait décidé de l'ignorer, le futur, et de s'en tenir à bonne distance en allant le moins vite possible à sa rencontre. Jusqu'à maintenant on peut dire que sa stratégie avait plutôt bien fonctionné. Depuis 20 ans il ne lui était rien arrivé de notable, absolument rien et il s'en félicitait. Cela faisait de lui un citoyen modèle se disait-il. Quelqu'un qui ne pose de problème, qui ne sort pas du lot, ne fait pas de bruit, ne dérange personne.

Le troisième critère de l'annonce était plus problématique. Comme tous les enfants Japonais il avait étudié la langue de Shakespeare en cochant d'interminables QCM tout au long de sa courte scolarité. Il avait même plutôt de bons résultats à ces questionnaires, succès qu'il attribuait à sa bonne étoile, une chance innée qui lui avait permis d'ailleurs de gagner de nombreuses peluches aux pinces de la salle d'arcade et qui lui permettait de cocher une majorité de bonnes cases sans même lire les questions. En réalité il avait découvert par hasard une sorte de combinaison récurrente de réponses qu'il fallait permuter de manière alternative un certain nombre de fois, et si on appliquait scrupuleusement cette règle on s'en sortait toujours avec une note correcte.

Par contre la pratique de la langue anglaise, l'acte d'énoncer des mots avec sa bouche pour construire des phrases était une toute autre affaire. Il avait bien été abordé à quelques reprises par des touristes anglo-saxons lors de ses pérégrinations dans les quartiers touristiques de la capitale mais chacune de ces rencontres s'était soldée par un silence gêné de sa part, un moment de flottement et une fuite piteuse en bredouillant quelques mots d'excuse en Japonais.

Curieux il avait tout de même décidé de se rendre à l'adresse indiquée dans l'annonce. Le petit bureau était au sixième étage d'un immeuble de commerce du quartier d'Akihabara et comme il n'y avait pas d'ascenseur il arriva un peu essoufflé. L'office était tenu par une petite grand-mère qui lui indiqua sans même lever la tête une porte au fond de la pièce. Il en provenait des sons mécaniques et le bourdonnement d'une imposante ventilation. La porte était entre ouverte et Daisuke pouvait apercevoir des racks de serveurs informatiques d'où s'échappaient d'innombrables grappes de câbles réseau. Les témoins de transfert clignotaient vert et orange par milliers. Daisuke poussa la porte, un homme grand et maigre, portant une blouse blanche était affairé devant un établi au fond de la pièce. L'homme se retourna, adressa à Daisuke un grand sourire en lui faisant signe de s'approcher. Daisuke senti un frisson lui parcourir l'échine, il le sentait, sa vie allait changer.

2 VIC

Depuis mars 2022, le début de la deuxième pandémie, Vic ne sortait plus de chez elle. Cela faisait presque 8 mois qu'elle vivait cloîtrée dans son minuscule studio Parisien. Le risque dehors était trop grand. On avait tout essayé, le masque, la désinfection systématique, la distanciation sociale, la fermeture de quasiment tous les lieux où l'on pouvait se croiser, rien n'y faisait le virus était là et il tuait en masse. Même le vaccin qui avait donné une immense bouffée d'espoir à l'humanité pendant quelques mois s'était avéré inutile. A peine pensait-on avoir dompté la maladie que la souche européenne avait mutée d'une manière totalement inattendue et fulgurante, laissant la communauté scientifique totalement découragée. Partout ou presque, personne n'était épargné. Jeunes ou vieux, malade ou en bonne santé vous pouviez vous réveiller un matin avec une forte migraine, un goût de papier mâché dans la bouche et le souffle court. Au début vous pensiez qu'il s'agissait d'une simple grippe mais en quelques jours votre état empirait tellement qu'il vous était impossible de vous déplacer sans suffoquer. Chaque inspiration vous donnait la sensation de ne remplir qu'une moitié de vos poumons, puis un tiers, puis un quart, puis c'était fini. Bien sur on aurait pu vous maintenir en vie avec un respirateur artificiel mais ça c'était lors de la première pandémie, quand le nombre de malades était encore gérable et les équipements à peu près suffisants. Cette fois les hôpitaux avaient été saturés en à peine trois semaines et le personnel médical qui était en première ligne fût décimé en à peine trois mois. Aujourd'hui, parmi les survivants, il n'y avait presque plus personne qui accepte de prendre le risque de s'occuper des malades. Le matériel avait été sollicité bien au delà de ses capacités et depuis trop longtemps. La plupart des respirateurs qui étaient encore en service tournaient à vide dans des hôpitaux devenus des morgues.

Il y n'y avait dans ce tableau d'une noirceur absolue aucune exception. Aucune zone de la planète n'avait été épargnée. Tout au plus la maladie s'était

répandue de manière irrégulière, laissant penser pour de courtes périodes que tel ou tel pays s'en sortait mieux parce qu'il avait fait de meilleurs choix quant à la gestion de l'épidémie. Ceux qui en avaient les moyens avaient fuit vers ces sois-disant « oasis » mais tous furent rattrapés à un moment ou un autre et les frontières s'étaient immédiatement refermées autour d'eux. Toute échappatoire était désormais impossible. Vic le savait bien. Tout était maintenant question de survie sans sortir. Dès la fin de la première pandémie les industriels de l'alimentation avaient flairé qu'un jour tout cela pouvait recommencer et la production automatisée de nourriture était devenue leur priorité. Des réseaux de distribution quasi sans intervention humaine furent mis en place et finalement tout cela fonctionnait plutôt bien. On ne manquait pas de nourriture, d'autant plus que la population humaine réduisait vite et que les animaux n'étaient eux pas touchés par la maladie. Vic pouvait se faire livrer de la nourriture de manière hebdomadaire sans jamais voir personne. Des casiers de livraison réfrigérés avaient été installés par Food Corp. au rez-de-chaussée de chaque immeuble. Il suffisait d'attendre que la petite loupiote verte qu'on avait installée au dessus de son frigo s'allume pour descendre dans le créneau de 6 minutes qui était accordé pour récupérer le colis. Au delà de ce délai le casier était automatiquement verrouillé jusqu'au lendemain. On avait pris soin de s'assurer qu'une seule loupiote ne s'allumât à la fois par immeuble. Il était hors de question que deux locataires se croisent dans les parties communes. Trop risqué !

Vic avait la chance de pouvoir télé-travailler, son emploi le permettait et tout compte fait elle avait vite trouvé son compte à ne plus devoir se rendre à son ancien bureau. Elle n'avait jamais beaucoup apprécié de devoir retrouver ses collègues tous les matins, écouter le récit trop détaillé de leur week-end inintéressant, leurs jérémiades concernant le travail, la politique, le sport, les voisins, la météo... Tout cela l'avait toujours profondément ennuyée et elle en était enfin débarrassée. Par dessus tout et c'était peut-être sa plus grande joie, elle n'avait plus à se plier à cette coutume quelle avait toujours détestée : devoir faire la bise pour saluer. Dans le monde d'avant, certains hommes pratiquaient la bise entre eux de manière volontaire, pour marquer une amitié particulière, c'était un choix. Les femmes elles se voyaient imposer par tradition et en toute circonstance cette pratique qui forçait une proximité qui conduisait souvent Vic au dégoût. Tout cela était maintenant terminé et c'était un grand soulagement.

Plus les mois passaient, plus Vic trouvait des avantages à cette retraite forcée. Elle avait toujours été casanière et avait toujours préféré développer des passions virtuelles plutôt que d'aller à la rencontre de ses congénères dans les bars, de fréquenter ses collègues ou de s'abonner à un club de sport. Son meilleur ami était son ordinateur et tant que sa connexion au réseau fonctionnait sa vie pouvait continuer, elle se sentait heureuse.

Il y avait tout de même un regret, quelque chose qu'elle avait prévu de

faire quand on pensait que la vie "normale" était à nouveau possible. C'était un voyage. L'idée de partir loin, évidemment seule, dans un pays moderne où on la laisserait vaquer à ses occupations sans poser de questions, en toute sécurité, la séduisait beaucoup. Elle y pensait depuis des années et avait passé des heures à naviguer sur des sites d'informations, à collecter des données. Elle avait lu des dizaines de récits de voyageurs du monde d'avant et se disait qu'elle tenterait bien l'expérience, pour peu qu'elle trouve une destination adéquate. Hygiène, technologie, art de vivre et culte des chats : le Japon correspondait à 100% à ses centres d'intérêt. Après des mois d'hésitation elle s'apprêtait à prendre un billet d'avion pour Tokyo quand la seconde pandémie fût déclarée. Coup dur. Depuis 6 mois elle s'était fait une raison mais l'envie était toujours là. Elle passait des heures à regarder sur Youwatch des vidéos de ballades urbaines, elle connaissait presque par coeur certains quartiers de la capitale Tokyoite. Mais l'expérience restait trop éloignée de la réalité, elle finissait toujours par s'endormir frustrée de n'avoir été que spectatrice d'un parcours qu'elle n'avait pas décidé et qui passait toujours trop vite.

Il y avait bien une autre solution, elle en avait entendu parler sur un forum de geeks Japonophiles qu'elle visitait occasionnellement. Généralement le simple fait de parcourir les titres des posts de ce forum suffisait à la décourager. Ses membres étaient majoritairement des fous de technologie épris d'une invraisemblable passion du détail. On y avait vu des discussions de 120 pages sur la pertinence du changement de texture du touchpad du dernier hackbook. Vic y trouvait tout de même parfois des sujets à sa portée et il y avait une section sur la cuisine Nipponne qu'elle affectionnait particulièrement. C'est en cherchant une recette d'Okonomiyaki à base d'oeufs déshydratés qu'elle tomba sur cette publicité qui la stoppa net et qui lui fit ressentir que sa vie allait peut-être changer : "SUPRA LIFE - recherche des volontaires - SUPRA LIFE un nouveau service qui vous fera voyager sans bouger".

3 SUPRA LIFE

Le Service, c'est sous ce terme banal qu'on désignait aujourd'hui une des inventions les plus rentables du début du XXIème siècle. L'idée existait depuis longtemps mais il fallût attendre que la technologie et les réseaux de communication soient au niveau et plus encore que les circonstances l'imposent pour que le concept devienne réalité. Aujourd'hui le service est illégal mais il n'en fût pas toujours ainsi. Les premiers prototypes apparurent en 2020, entre les deux pandémies, à plusieurs endroits de la planète au même moment. C'était le "zeitgeist", le monde était prêt.

Les restrictions de voyage du premier confinement avaient exacerbé la frustration des geeks les plus hardcore et les échanges sur les réseaux sociaux avaient fait le reste du boulot. Au début on bricola avec les casques de Réalité virtuelle existants sur le marché. La qualité de restitution des images était assez pauvre et certains en avaient la nausée dès les premières minutes d'utilisation mais la possibilité de "piloter" en temps réel un autre humain, équipé de lunettes caméra et d'un microphone, à des milliers de kilomètres, d'être virtuellement dans un autre lieu, de voir et entendre tout ce qui s'y trouvait, offrait au corps le plus confiné qui soit une sensation de liberté extraordinaire. On n'avait peut-être pas inventé la téléportation mais si on pouvait faire croire à un corps situé dans un lieu A qu'il évoluait dans un lieu B l'esprit semblait tout à fait disposé à jouer le jeu.

Les sensations ressenties et le réalisme ne firent que s'améliorer au fur et à mesure des évolutions des prototypes et en à peine deux ans on avait atteint une qualité d'image qui rendait l'expérience tout à fait supportable pour une grande majorité de la population qui s'y jeta corps et âme. La soif de consommer du "Real Time VR" était sans limite. La liste des situations dans lesquelles la Real Time VR permettait à un confiné d'agir à l'extérieure sans avoir à sortir de chez lui semblait illimitée. On pouvait faire ses courses, parcourir les allées d'un magasin, s'arrêter devant un rayon, prendre un

produit en main, lire une étiquette, parler avec une vendeuse par le biais d'un petit haut parleur. Pour peu qu'on ait choisi un avatar ayant des caractéristiques physiques identiques aux siennes on pouvait lui faire essayer un vêtement. Les changements d'avatar pour cause de prise de poids étaient d'ailleurs fréquents, ce qui faisait les affaires des loueurs de corps.

On pouvait sans risque visiter des villes, des contrées lointaines, comme jamais par le passé. Le mode multi qui permettait à plusieurs spect-acteurs de louer simultanément le même avatar trouva grâce auprès des anciens clients de clubs échangistes. C'était sans limite. Pas un confiné ne trouva une utilisation qui ne lui corresponde et la demande en équipement explosa.

Il y eut une pénurie de casques qui dura des mois et on dut attendre que les grands fabricants de matériel informatique produisent en grande série pour que le marché se régule. On avait alors résolu le problème de pénurie mais seulement pour la partie fixe du concept, le côté équipement du spect-acteur, celui qui était assis dans son canapé. Mais il fallût trouver des corps volontaires pour être à l'autre extrémité, la partie mouvante, celle qui devait sortir et évoluer dans le monde infecté. C'était le point faible du concept tant qu'on n'avait à disposition qu'une poignée d'hurluberlus qui voulaient bien se prêter au jeu. Le géant américain SUPRA qui avait depuis de nombreuses années développé une flotte d'humains au service des autres, que cela soit dans le domaine du taxi ou de la livraison de nourriture vit dans la "Real Time VR" une extension naturelle de ses débouchés. En quelques mois elle forma des avatars dans le monde entier.

Au tout début le pilotage de l'avatar par le spect-acteur se faisait à la voix. C'était très contraignant, il fallait que les deux parlent une langue commune (même si l'avatar se devait de ne jamais répondre pour se faire totalement oublier). Il fallait aussi que l'avatar soit de bonne volonté. Il n'était pas rare que prétextant une mauvaise réception du son un avatar ne fasse pas ce qu'on lui demandait et ignore les demandes qui lui déplaisaient. C'était aussi très pénible de répéter sans arrêt regarde à gauche, regarde à droite, regarde vers le bas, penches toi, avance, recule.... SUPRA travailla d'arrache pied pour trouver une solution technique afin d'automatiser ces commandes. S'il était facile du côté du spect-acteur de capter les mouvements de son casque VR il en était tout autrement pour les retranscrire automatiquement du côté avatar. La seule solution qui fût trouvée dans un premier temps fût de contraindre la tête de l'avatar dans une sorte de casque mécanique. La tête se retrouvait prise par le front et le menton dans un châssis qui reposait sur les épaules de l'avatar. Une tringlerie complexe équipée de petits moteurs bougeait alors la tête de l'avatar dans la direction indiquée par les commandes du spect-acteur. Quand l'idée fût proposée en interne par le service Recherche & Développement de SUPRA les cadres de l'entreprise avaient juré qu'aucun avatar n'accepterait de porter un tel attirail et de se voir ainsi contraint. On

fit tout de même des tests grandeur nature. Le confort du côté spect-acteur était grandement amélioré et devant la nécessité de garder leur emploi les avatars acceptèrent en protestant du bout des lèvres ces nouvelles contraintes.

On ne tarda pas à vouloir aller plus loin dans l'automatisation. Les clients demandaient toujours plus d'autonomie et surtout chez SUPRA on savait qu'on franchirait un pas de géant en terme commercial quand on arriverait à s'affranchir totalement de la contrainte de langue. Ce fût fait à la sortie de la version 2.0 de SUPRA LIFE et les ventes explosèrent.

A la commande automatique de la tête on ajouta les commandes de déplacement à la manette. Le spect-acteur avait dans sa main un petit joystick qui envoyait des impulsions électriques en 6 points distincts de l'avatar. Poitrine pour avancer, dos pour reculer, épaules pour aller à gauche ou à droite, arrière des cuisses pour s'accroupir et dessus des cuisses pour se relever. L'impulsion électrique était faible, juste un léger signal, sans danger disait-on, mais répété à l'infini sur le corps d'un homme ou d'une femme on se doutait qu'il finirait bien par y avoir des séquelles. Les cadres de SUPRA en étaient conscients mais le bénéfice pour le client était tel qu'on ne pouvait passer à côté d'un tel progrès. A nouveau les avatars n'eurent pas grand chose à dire, la porte de la société était grande ouverte et le nombre de chômeurs qui souhaitaient la franchir pour retrouver un emploi, quel qu'il soit, était bien supérieur au nombre de ceux qui voulaient la franchir dans l'autre sens.

Ce système d'impulsion électriques provoquait de petits sursauts que les avatars ne pouvaient pas aisément contrôler. Cela donnait un aspect assez cocasse à la rue quand de part et d'autre des corps étaient parcourus de légers spasmes, s'arrêtaient, se remettaient en route tels des robots de l'ancien temps. Les spect-acteurs n'apprécièrent guère ces petits sursauts et le manque de fluidité qui pouvait en résulter. On demanda donc aux avatars de mieux maîtriser leurs réactions sous peine de sanctions.

On franchit une nouvelle étape quand les premiers implants furent mis au point. Fini les dispositifs mécaniques, fini les électrodes. Chaque nouvel avatar se voyait implanter à l'arrivée dans la société un récepteur de commandes et une série de déclencheurs qui agissaient à différents endroits de son corps mais cette fois "de l'intérieur". Le temps de réactivité s'en trouvait grandement amélioré et les avatars trouvèrent dans un premier temps qu'ils avaient regagné une certaine liberté à ne plus transporter d'appareil mécaniques à longueur de journée. C'était sans compter les effets secondaires qu'on ne tarderait pas à découvrir.

La vraie catastrophe arriva quand on décida de généraliser un implant cérébral unique. C'était finalement très logique, le cerveau étant l'organe de

commande de l'ensemble du corps il suffisait d'en prendre le contrôle pour piloter à 100% un avatar. Il y eût certes quelques difficultés à surmonter. Elles étaient d'abord d'ordre moral. On avait depuis longtemps accepté l'idée qu'un avatar devait s'estimer heureux d'avoir un travail, qui plus est une vie qu'il n'aurait jamais pu s'offrir sans la générosité des spect-acteurs confinés qui louaient leurs corps. Les chances d'être infecté et la durée de vie d'un avatar dépendaient beaucoup de l'utilisation que les clients en faisaient mais la vie n'était-elle pas faite de hasard ?

Il y avait rarement de séquelles physiques à l'utilisation de l'implant cérébral. Le fait d'utiliser la commande "naturelle" du corps permettait de ne pas troubler son fonctionnement habituel. Non, la difficulté principale ne venait pas du corps mais bien de l'esprit. La prise de contrôle totale d'un corps par implant cérébrale imposait que l'esprit de l'avatar lâchât prise, tout du moins pendant ses heures de travail. Même si l'utilisation d'un avatar était régie par un contrat et des règles strictes qui garantissaient que le spect-acteur n'allait pas volontairement mettre en danger ou dégrader sa location, on avait constaté que l'esprit même des meilleurs avatars ne parvenait jamais à céder totalement leur place aux instructions envoyées par le client. Il y avait régulièrement conflit. Des pensées contradictoires se mettaient à tourner dans l'esprit de l'avatar dont le corps ne savait plus comment réagir. La prise de contrôle cérébrale était si profonde qu'elle se confrontait d'une part à la conscience même de l'avatar et aussi à des instincts primaires que l'homme avait conservé depuis son apparition sur terre il y a quelques centaines de milliers d'années. Les scientifiques et le service R&D étaient démunis face à ce problème. On ne pouvait pour autant pas retirer du marché un produit aussi rentable, c'était inimaginable. Ils ne le savaient pas encore mais le produit SUPRA LIFE n'avait jamais été aussi proche de la perfection que de sa destruction.

Les avatars devenaient fous, ils tournaient sur eux-même, se jetaient par les fenêtres, sous les trains. On en avait même vu échanger quelques mots et se suicider mutuellement en pleine rue.

La révolte grondait dans leurs rangs et elle était menée par un très ancien modèle, Il avait la même spect-actrice depuis plus de 30 ans, elle avait toujours refusé qu'on le modifie et il n'avait jamais reçu d'implants.

Il portait le numéro zéro.

Il s'appelait DAISUKE disait-on et sa spect-actrice s'appelait VIC.

