

Allumette

Une presqu'île est une île à peine reliée à la terre ferme, telle une dent de lait qui ne tient plus qu'à un fil. Sur la presqu'île de cette histoire se dresse un phare haut et gris, dont la lumière tournante éclaire pendant la nuit une petite ville située en bordure de mer. Ce phare guide les bateaux et évite qu'ils ne s'écrasent contre les rochers disposés malencontreusement au milieu de la baie. Il rend l'obscurité moins obscure, le vaste monde moins vaste, et l'océan immense moins immense.

À côté du phare, on aperçoit une maison avec un jardinet et une petite plage de galets sur laquelle viennent régulièrement s'échouer toutes sortes d'objets. C'est la maison d'Augustus, le gardien du phare, et de sa fille.

Autrefois, ils passaient souvent la soirée dehors tandis que la lumière tournait dans la nuit au-dessus de leur tête. Augustus allumait un feu, et des pirates les rejoignaient par la mer à bord de leurs barques. Ceux-ci s'installaient autour du feu, mangeaient du poisson grillé et chantaient toute la nuit. Des chansons à boire, des chansons tristes et mélancoliques, mais aussi effrayantes et évocatrices des secrets de

la mer. Ces chansons ravissaient et terrifiaient la fillette, qui trouvait alors refuge sur les genoux de sa maman.

Mais aujourd'hui, les pirates ne viennent plus, et Augustus ne fait plus de feu.

Dès la tombée de la nuit, la lumière du phare doit briller. C'est toujours la fillette qui s'en charge. Chaque soir, elle grimpe les soixante et une marches menant au sommet, ouvre la petite porte rouillée de la lanterne, allume la mèche de la bougie, remonte le mécanisme qui fait tourner les lentilles et referme la porte.

Quand elle était plus petite, c'était un travail pénible, mais, désormais, elle a plus de force dans les bras et dans les jambes. Elle monte et descend l'escalier deux fois par jour sans difficulté. Trois fois, si elle oublie les allumettes. Ce qui arrive parfois, et fâche son père.

– Il fait déjà noir et la lumière n'est pas encore allumée ! Si jamais un bateau se perd et s'écrase contre les rochers, ce sera ma faute, ou plutôt la tienne. Dépêche-toi, file là-haut ! Tu veux que je le fasse moi-même, c'est ça ? dit-il en se relevant.

– J'y vais tout de suite, marmonne la fillette en prenant les allumettes dans le tiroir.

La boîte bruisse à peine, il ne reste qu'une allumette à l'intérieur.

Il faut absolument que j'en rachète demain, pense la fillette.

Se rappeler, c'est ce qui est difficile. Sa tête est tellement emplie de chansons, d'histoires, de choses qu'elle doit appren-

dre, de choses qu'elle voudrait oublier mais qui reviennent sans cesse. Elle oublie souvent ce qu'il lui faut se rappeler, mais elle se souvient toujours de ce qu'elle voudrait oublier.

Tout en montant les escaliers, elle réfléchit à un moyen de se rappeler d'acheter… quoi déjà ? Ah oui, des allumettes. Elle s'imagine prenant une boîte, puis la déposant sur une table. Une petite lampe éclaire la boîte dans sa tête. Ainsi, ce sera la première image qui lui viendra à l'esprit demain matin au réveil. Enfin, elle l'espère. Comment est cette lampe ? Elle est en émail vert, garnie d'une bordure dorée et usée. Sa maman avait la même autrefois à côté de son lit. Encore une chose que la fillette voudrait oublier.

Imagine une autre lampe, Loupiote, se dit la fillette en se parlant à elle-même. Oui, elle s'appelle ainsi : Loupiote.

Son vrai nom est Emilia. C'était aussi celui de sa maman. Son père trouvait énervant que deux personnes lèvent la tête en même temps quand il prononçait ce nom, et puis, après, il n'a plus voulu l'entendre. C'est pour ça qu'il l'appelle Loupiote.

– Mais tu es tout sauf une lumière, lui dit-il lorsqu'elle oublie quelque chose ou qu'elle trébuche, ce qui arrive fréquemment, quand elle sert de la soupe chaude, par exemple.

Loupiote grimpe en emportant la dernière allumette. Elle doit faire très attention. Il ne faut pas que le brin de bois s'éteigne avant qu'elle ait allumé la mèche, sinon… les bateaux se fracasseront et la colère paternelle éclatera. Elle ne sait pas ce qui serait le pire.

Elle redresse la mèche et l'ébouriffe un peu pour que le feu prenne facilement. Puis elle sort l'allumette de la boîte et la regarde fixement.

– Je compte sur toi ! Et je suis sérieuse ! Sinon…

Sinon quoi ? De quoi une allumette pourrait-elle avoir peur ? De s'éteindre ? De se casser en deux ? Non, la fillette a trouvé.

– Sinon, je te jette à la mer, chuchote Loupiote. Tu seras alors tellement mouillée que tu ne pourras plus jamais brûler. Jusqu'à ce que tu sois rejetée sur le rivage, songe-t-elle encore. Quelque part sur une plage torride, et que tu sèches au soleil et…

– Loupiote !

La voix de son père résonne fort, bien qu'il se tienne tout au bas de l'escalier et de ses soixante et une marches.

– Allume la lumière ! TOUT DE SUITE !

En général, il ronfle déjà dans son fauteuil à cette heure. Mais pas ce soir. Loupiote frotte l'allumette. Il ne se passe rien. À peine une minuscule étincelle. Elle recommence. Cette fois, une jolie petite flamme apparaît, accompagnée d'une odeur de soufre. Bien joué. La fillette protège la flamme avec son autre main et approche l'allumette de la mèche. Allez ! La flamme hésite un moment avant de commencer à grandir.

Luis, luis, petite flammèche,
Bois l'huile et avale la mèche.

chantonne Loupiote, tout en fixant la lumière scintillante. Elle avait l'estomac un peu noué, mais c'est fini maintenant.

Fermer la petite porte de la lanterne, remonter le mécanisme. Voilà, c'est fait.

– *Acheter des allumettes, des allumettes*, fredonne la fillette en descendant les marches.

Ne pas oublier.

Pourtant, elle va oublier.